

WWW.PIGGYBACK.COM



METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

LE GUIDE OFFICIEL COMPLET

Ceci est un aperçu. Le nombre de pages affichées est limité.



PRÉFACE



「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」≧「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的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、どう動く移動手段で、どんなルートで潜入するか？時間帯は？装備は？ミッションの完遂方法は？目的達成後はどうやってホットゾーンを離脱するのか？そして、自分の基地をどう運営するのか？これら冒険小説や冒険アクション映画での要素と醍醐味が全て網羅されている。まさに「MGSV」は「メタルギア」が始めた「潜入ゲーム」の集大成であるといえる。

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

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

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

小島秀夫
Metal Gear Solid V 監督

La toute première apparition de *Metal Gear*, sur une plateforme appelée MSX2, remonte à il y a 28 ans. À cette époque, la mode était aux « shoot 'em up », un genre dans lequel le joueur doit éliminer des vagues incessantes d'adversaires par ses réflexes et sa dextérité. Pour ma part, je rêvais de créer non pas un « shoot 'em up », mais un nouveau type de jeu intelligent, mêlant action et stratégie, dans lequel le joueur devrait s'infiltrer seul en territoire ennemi.

De nos jours, on considère *Metal Gear* comme le pionnier du genre basé sur la furtivité. Ceci dit, mon objectif à l'époque était quelque peu différent. Le but que je poursuivais n'était pas seulement d'amener le joueur à progresser sans se faire détecter, mais de proposer un « simulateur d'infiltration » dans lequel le joueur devrait pénétrer en territoire hostile, en devant constamment trouver des solutions pour terminer sa mission et survivre – une expérience renforcée par une histoire riche, à l'instar des romans d'aventure.

Un problème de fond se posa très vite, néanmoins : la technologie disponible à l'époque ne permettait tout simplement pas l'infiltration au sens où je l'entendais. Les chargements ne pouvaient pas avoir lieu en toile de fond, et il était même impossible de faire défiler l'écran sur MSX2. C'est ce qui m'a poussé à inventer le concept de « champ visuel » des soldats – un algorithme simple grâce auquel les ennemis attaquent le joueur dès qu'ils l'aperçoivent. La création de ce procédé fut un moment historique : le premier jeu basé sur la furtivité était né.

Pour autant, mon véritable souhait était de développer un jeu d'infiltration libre. La furtivité n'est qu'un aspect de l'infiltration. En termes mathématiques, on exprimerait cette affirmation par la formule : « infiltration libre ≧ furtivité ». De ce point de vue, *Metal Gear* n'était que la première étape d'un long processus.

Plus tard sur PS1, *Metal Gear Solid* fut le premier épisode en polygones à offrir des environnements en trois dimensions, ainsi qu'une véritable bande-originaire et des voix enregistrées, ce qui permit l'intégration de scènes cinématiques en temps réel. *Metal Gear Solid 2*, sorti sur PS2, ajouta divers effets tels que le vent et la pluie, donnant corps et vraisemblance aux environnements requis pour l'infiltration. *Metal Gear Solid 3* fit de la survie un élément central, invitant les joueurs à s'infiltrer dans toutes sortes de terrains, de la jungle aux milieux urbains. *Metal Gear Solid 4* enrichit la recette avec l'introduction de changements en temps réel sur le champ de bataille. Quant à *Metal Gear Solid: Peace Walker*, il innova avec le concept de Mother Base comme outil de gestion et de soutien logistique.

Tout au long de ces 28 années, la série a évolué avec les progrès de la technologie, mais l'expérience offerte par ses divers épisodes n'en est pas moins restée linéaire. C'est ce qui nous a poussés à développer notre propre moteur de jeu pour *Metal Gear Solid V* : le FOX Engine. Grâce à lui, nous avons pu, pour la première fois, bâtir un monde ouvert. Enfin, la chance m'était donnée de concrétiser mon rêve d'infiltration libre, ce à quoi j'avais aspiré pendant toutes ces années.

Le résultat de tout ce travail est un jeu dans lequel le joueur regarde sa carte et se demande : « Quel chemin dois-je emprunter ? Comment vais-je atteindre mon objectif ? À quelle heure de la journée ? Avec quel équipement ? Quelle est la meilleure tactique pour accomplir ma mission ? Comment vais-je m'extirper de la zone une fois ma tâche accomplie ? Et comment vais-je gérer ma base ? ». *Metal Gear Solid V* est le point d'orgue, l'aboutissement de tous les épisodes précédents de la série qui s'appuyaient sur le concept de furtivité.

Metal Gear est aussi considéré comme le premier jeu d'action à proposer une histoire thématique d'envergure, et ce principe est demeuré vrai pour l'intégralité de la série. *Metal Gear Solid V* étant un jeu d'infiltration libre, nous avons limité le nombre de cinématiques se déclenchant pendant les missions. Rassurez-vous, l'histoire reste tout aussi prenante et longue que par le passé ; j'ai simplement mis au point un nouveau style narratif. Dans ce jeu, vous bénéficiez d'une liberté immense, et l'histoire progresse à mesure que vous terminez des missions. Si les volets précédents pouvaient chacun être comparés à un film, *Metal Gear Solid V* se rapproche plus d'une série télévisée au format épisodique.

Il m'a fallu 28 ans pour parfaire la formule combinant infiltration non-linéaire et scénario digne d'un roman d'aventure ; le résultat est *MGSV*, un jeu offrant une liberté d'action sans précédent et un traitement narratif inédit. Il va de soi qu'un titre d'une telle richesse et d'une telle profondeur nécessite plus que jamais un guide digne de ce nom. Le livre que vous avez dans les mains est le fruit de longs mois de travail passionné, mené conjointement par nos fidèles partenaires de Piggyback et notre équipe. Savourez-le bien !

Hideo Kojima
Réalisateur, *Metal Gear Solid V*

[!] SOMMAIRE



Organisé sous forme de leçons thématiques, ce chapitre passe au crible les principaux mécanismes du jeu. Il vous aidera à prendre rapidement les bonnes habitudes et à tirer parti de toutes les options qui vous sont offertes au fil de l'aventure.



Le cheminement vous accompagne tout au long de l'aventure principale ; il vous propose une assistance visuelle sous la forme de cartes annotées qui attirent votre attention sur les opportunités stratégiques et les points d'intérêt essentiels.



Ce chapitre examine toutes les opérations secondaires. Vous bénéficiez pour chacune d'une image annotée et de conseils tactiques qui vous aideront à atteindre votre objectif sans difficulté.

UTILISATION DU GUIDE 6

PRINCIPES DU JEU 8

Les contrôles	10
L'affichage à l'écran	12
Structure du jeu	14
Préparatifs de mission	18
Furtivité & Infiltration	20
Le combat	28
La navigation	32
Les ressources	34
Gestion du temps	36
Gestion de l'inventaire	37
Soutien aérien	38
Les jokers	39
Mother Base	40
Interdépendance des systèmes	44
Les scores	45

CHEMINEMENT 46

Introduction	48
Points d'intérêt	49
Précédemment	54
Prologue	56
Mission 01	58
Mission 02	63
Mission 03	64
Mission 04	66
Mission 05	68
Mission 06	70
Mission 07	76
Mission 08	78
Mission 09	80
Mission 10	82
Mission 11	90
Mission 12	94
Mission 13	102

Mission 14	108
Mission 15	110
Mission 16	112
Mission 17	118
Mission 18	120
Mission 19	126
Mission 20	128
Mission 21	136
Mission 22	138
Mission 23	140
Mission 24	144
Mission 25	146
Mission 26	150
Mission 27	152
Mission 28	154
Mission 29	158
Mission 30	162
Mission 31	164
Mission 32	166
Mission 33	168
Mission 34	170
Mission 35	172
Mission 36	174
Mission 37	176
Mission 38	178
Mission 39	180
Mission 40	182
Mission 41	184
Mission 42	186
Mission 43	189
Mission 44	190
Mission 45	192
Mission 46	324
Mission 47	194
Mission 48	196
Mission 49	198
Mission 50	200



MOTHER BASE	244
CCA	246
Points d'intérêt	246
Installations	252
R&D	256
Déploiement de combat	266
Gestion du personnel	270
Personnalisation	276
FOB	280
Ressources	283
Scènes optionnelles	284



Ce chapitre couvre tous les aspects de la Mother Base – les installations que vous êtes libre d'explorer à tout moment de l'aventure, mais aussi l'espace virtuel qui concentre l'ensemble des fonctionnalités liées à l'économie du jeu.

OPÉRATIONS SECONDAIRES 202

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

NOTE

Nous avons fait le maximum pour nous assurer de l'exactitude des informations contenues dans ce guide au moment de son impression. Toutefois, de futures mises à jour de *Metal Gear Solid V* sont susceptibles d'apporter des changements (qu'il s'agisse d'équilibrage de gameplay ou d'ajouts dans le jeu) que nous ne sommes pas en mesure d'anticiper.

ANALYSES & TACTIQUES 286

Système de réaction	288
Points de contrôle	289
Les ennemis	290
Les véhicules	292
Les boss	294
Système de score	296
Système d'héroïsme	300
Les coéquipiers	302
Les objets	306
Les animaux	311
Les noms de code	316
Les emblèmes	316
La furtivité	320
Trophées & Succès	321



Véritable outil de référence, ce chapitre étudie en profondeur les mécanismes sous-jacents de *MGSV*, depuis l'analyse des ennemis au système de score en passant par les coéquipiers et le concept de difficulté réactive.

SUPPLÉMENTS 322

Secrets	324
Synopsis	330
Chronologie	352
Biographies	354



Un chapitre rempli de **spoilers** qui révèle les secrets et surprises du jeu, avant d'offrir un résumé approfondi de l'histoire de la série *Metal Gear*.

UTILISATION DU GUIDE

Lisez bien la double page suivante : elle vous aidera à optimiser l'usage que vous pouvez faire de ce livre.

[!] UTILISATION DU GUIDE

Metal Gear Solid V propose une aventure non-linéaire dans laquelle les principaux ingrédients qui définissent la série ont été transplantés dans un environnement entièrement ouvert. D'une profondeur de gameplay incroyable, le jeu offre également un contenu très généreux : attendez-vous à mettre plus de 40 heures à terminer uniquement l'aventure principale, sans parler des missions secondaires, de la gestion de la Mother Base et des autres activités annexes.

La liberté d'action laissée par *MGSV* est susceptible de déstabiliser certains joueurs, notamment ceux habitués à des titres plus dirigistes – et ce d'autant plus que de nombreux systèmes sont introduits durant les premières heures. Forts de ce constat, nous avons conçu un chapitre spécialement pour vous mettre le pied à l'étrier : les « Principes du jeu », qui débutent sur la double page suivante.

Nous vous recommandons vivement de lire ce chapitre, que vous soyez un joueur novice ou expérimenté. Vous y trouverez une présentation progressive et digeste des concepts essentiels du jeu. Une fois ces principes assimilés, vous pourrez vous lancer en toute confiance dans l'exploration du reste de l'ouvrage. Le diagramme ci-contre indique quelles parties du guide s'avéreront les plus pertinentes au regard de votre progression dans le jeu ou de vos objectifs du moment.

! DIFFICULTÉ DYNAMIQUE

Le niveau de difficulté de *MGSV* est ajusté de façon dynamique en fonction de vos actions et de votre style de jeu. Ce système réactif affecte entre autres paramètres l'attrait des ennemis : vous les verrez ainsi s'équiper de casques si vous les neutralisez en permanence avec des tirs à la tête, de lunettes de vision nocturne si vous opérez systématiquement de nuit, ou d'armures de combat si vous sortez volontiers l'artillerie lourde.

En s'adaptant en temps réel à votre comportement, le jeu vous invite ainsi à varier vos approches et votre répertoire de stratégies. Cela signifie concrètement qu'il n'existe pas de solution idéale pour mener à bien tel ou tel objectif, et que les missions se déroulent de manière différente pour chaque joueur. En d'autres termes, toute tentative de donner des directives précises et infaillibles se heurterait à ce mécanisme et à la structure même du jeu. Le chapitre Cheminement a été conçu sur ces prémisses : plutôt que de présenter des solutions pas à pas qui s'avéreraient inutilisables pour une majorité de lecteurs, il met à votre disposition des cartes annotées et des informations essentielles pour vous aider à prendre vos propres décisions en connaissance de cause. En clair : le Cheminement vous donne les clés des différentes missions, et c'est ensuite à vous de choisir quelles portes vous ouvrez.

! OUTILS DE NAVIGATION

Index

L'index recense tous les termes importants du guide ; n'hésitez pas à le consulter si vous recherchez une information portant sur un thème particulier.

Onglets & Sommaire

Le système d'onglets situés sur le bord droit de chaque double page vous présente l'ossature générale du guide, les chapitres et leurs différentes sections y apparaissant respectivement en haut et en bas. Vous pouvez également vous servir du sommaire au début du guide pour trouver le sujet qui vous intéresse.

SUPPLÉMENTS

PAGE 322

Un chapitre rempli de **spoilers** qui offre un récapitulatif des secrets et autres surprises du jeu, ainsi qu'un résumé complet de l'histoire de la série *Metal Gear*.

6

CHEMINEMENT

PAGE 46

Fort de votre expérience accumulée et de vos nouvelles connaissances, vous pouvez recourir de nouveau au Cheminement pour terminer les missions principales avec le rang S et en remplissant toutes les tâches optionnelles.

GUIDE

- UTILISATION DU GUIDE
- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- OPERATIONS SECONDAIRES
- MOTHER BASE
- ANALYSES & TACTIQUES
- SUPPLEMENTS
- INDEX

1 PRINCIPES DU JEU

PAGE 8

Ce chapitre accompagne vos premiers pas dans *MGSV* ; destiné à tous les joueurs (même aux spécialistes de la série), il présente les principaux mécanismes du jeu et vous permet de démarrer l'aventure du bon pied.

2 CHEMINEMENT

PAGE 46

En s'appuyant sur de grandes cartes annotées, ce chapitre vous aide à terminer chaque mission avec un minimum de difficultés lors de votre première participation.

3

OPÉRATIONS SECONDAIRES

PAGE 202

Ce chapitre examine la totalité des opérations secondaires, en proposant pour chacune une image annotée et des conseils pratiques faciles à mettre en œuvre.

MOTHER BASE

PAGE 244

Étudie tous les aspects de la Mother Base, depuis les points d'intérêt avec lesquels vous pouvez interagir en explorant physiquement votre base, aux fonctionnalités liées à l'économie de *MGSV*.

4

ANALYSES & TACTIQUES

PAGE 286

En passant au crible tous les systèmes du jeu, ce chapitre vous permet de mieux appréhender vos adversaires et les situations auxquelles vous êtes confronté sur le terrain.

5

JEU

Prologue et premières heures de jeu

Découverte des missions principales

Opérations secondaires

Jeu de gestion de la Mother Base

Compréhension avancée des systèmes de jeu

Secrets du jeu

Maîtrise des missions principales



- UTILISATION DU GUIDE
- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- OPÉRATIONS SECONDAIRES
- MOTHER BASE
- ANALYSES & TACTIQUES
- SUPPLEMENTS
- INDEX

OGS

PRINCIPES DU JEU



Passée la première heure, durant laquelle sont introduites les principales fonctions et commandes du jeu, *Metal Gear Solid V* vous lâche complètement la bride. Vous êtes libre d'aller et venir où bon vous semble, mais également de remplir les missions dans l'ordre de votre choix et surtout de la manière que vous souhaitez. Régulièrement étoffé par de nouveaux systèmes introduits au cours de votre progression, le gameplay propose ainsi un éventail de possibilités incroyablement riche.

Organisé sous forme de leçons thématiques, ce chapitre passe au crible les principaux mécanismes du jeu. Il vous aidera à prendre rapidement les bonnes habitudes et à tirer parti de toutes les options qui vous sont offertes au fil de l'aventure.



BASES : LES CONTRÔLES

Le tableau suivant détaille les fonctions des différentes touches de la manette. Notez que le guide utilise la configuration de type « action » proposée par défaut dans le jeu ; si vous souhaitez essayer un autre type de commandes, rendez-vous dans le menu des Options (Types de commandes → Paramètres des commandes).

Les sticks analogiques facilitant le contrôle des mouvements du personnage, nous vous conseillons si vous jouez sur PC d'utiliser une manette Xbox 360, PlayStation 4 ou Xbox One afin de profiter du jeu dans les meilleures conditions. Notez que les commandes associées aux gâchettes sont inversées par défaut sur PlayStation 3 et PlayStation 4 ; ainsi les touches (L2) et (R2) sur PS4 correspondent-elles à (L1) et (R1) respectivement sur PS3 – tout au long du guide, priorité a été donnée à la configuration propre à la PlayStation 4.

Commandes essentielles

PS4/PS3	XBOX ONE/ XBOX 360	GAMEPLAY	MENUS
L	L	<ul style="list-style-type: none"> Déplacer Big Boss (incliner le stick faiblement pour avancer lentement et en silence, et plus fermement pour accélérer le pas) 	<ul style="list-style-type: none"> Naviguer dans les menus et sur la carte iDroid
R	R	<ul style="list-style-type: none"> Déplacer la caméra Viser (avec une arme brandie) Sélectionner une pièce d'équipement (en changeant d'arme ou d'objet) Sélectionner une option lors d'un interrogatoire ; interagir avec le coéquipier (en maintenant (L1) / (LB)) 	<ul style="list-style-type: none"> Regarder alentour en vue à la première personne alors que la carte iDroid est ouverte
+	+	<ul style="list-style-type: none"> S'équiper d'une arme principale (appuyer brièvement et à plusieurs reprises pour passer d'une pièce à l'autre) Maintenir pour afficher la liste des pièces disponibles (en choisir une avec (R2)) Augmenter le niveau de grossissement avec les jumelles 	<ul style="list-style-type: none"> Naviguer dans les menus
+	+	<ul style="list-style-type: none"> S'équiper d'une arme secondaire (appuyer brièvement et à plusieurs reprises pour passer d'une pièce à l'autre) Maintenir pour afficher la liste des pièces disponibles (en choisir une avec (R2)) Réduire le niveau de grossissement avec les jumelles 	
+	+	<ul style="list-style-type: none"> Activer l'objet actuellement sélectionné (pression rapide) Maintenir pour afficher la liste des objets disponibles (en choisir un avec (R2)) 	<ul style="list-style-type: none"> Naviguer dans les menus Changer le mode d'affichage de la carte iDroid
+	+	<ul style="list-style-type: none"> S'équiper de l'arme de soutien actuellement sélectionnée Maintenir pour afficher la liste des pièces disponibles (en choisir une avec (R2)) Activer une lampe tactique (en visant) 	
X	A	<ul style="list-style-type: none"> Changer de posture (appuyer rapidement pour s'accroupir/se redresser ; maintenir pour s'allonger/se relever) 	<ul style="list-style-type: none"> Confirmer un choix Placer/enlever un marqueur sur la carte iDroid
○	B	<ul style="list-style-type: none"> Recharger une arme Ramasser une arme ou un corps (maintenir) Poser un corps à terre (maintenir) 	<ul style="list-style-type: none"> Annuler un choix
□	X	<ul style="list-style-type: none"> Plongeon rapide Passer de l'arme principale à l'arme secondaire et vice-versa (en visant) Installer/retirer le silencieux (en changeant d'arme) 	-
△	Y	<ul style="list-style-type: none"> Actions contextuelles Extraire une cible avec le système Fulton (maintenir) Faire le mort/Mode furtif (en étant allongé) Allumer/éteindre la lampe-torche (en changeant d'arme) 	<ul style="list-style-type: none"> Activer le mode Navigation sur la carte iDroid
(L1) (PS4) (L2) (PS3)	LB	<ul style="list-style-type: none"> Maintenir pour interagir avec le coéquipier ou attirer un ennemi en faisant du bruit (sélectionner l'option avec (R2), confirmer avec (R3) / (RB)) Interroger un ennemi après l'avoir désarmé ou maîtrisé Demander des infos radio (également disponible en observant avec les jumelles un point d'intérêt) 	<ul style="list-style-type: none"> Changer d'onglet dans le menu iDroid
(L2) (PS4) (L1) (PS3)	L1	<ul style="list-style-type: none"> Brandir une arme/viser Avec les jumelles, placer/retirer un marqueur et demander un soutien aérien 	<ul style="list-style-type: none"> Effectuer un zoom avant sur la carte iDroid
(R1) (PS4) (R2) (PS3)	RB	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser les jumelles (maintenir) Alterner entre la vue subjective et la vue à la troisième personne (en visant) 	<ul style="list-style-type: none"> Changer d'onglet dans le menu iDroid
(R2) (PS4) (R1) (PS3)	RT	<ul style="list-style-type: none"> Ouvrir le feu (en visant) CQC (appuyer pour frapper ou maintenir pour se saisir d'un ennemi) Jeter un corps 	<ul style="list-style-type: none"> Effectuer un zoom arrière sur la carte iDroid
(L3)	↑	<ul style="list-style-type: none"> Sprinter (incliner et enfoncer (L3)) 	<ul style="list-style-type: none"> Recentrer la carte iDroid sur Big Boss
(R3)	↑	<ul style="list-style-type: none"> Changer le niveau de zoom (avec une lunette ou les jumelles) Décaler la caméra vers la gauche ou la droite (appuyer) En vue à la troisième personne, maintenir pour effectuer un zoom avant 	<ul style="list-style-type: none"> Zoom avant/arrière sur la carte iDroid
SELECT	PS / X	<ul style="list-style-type: none"> Ouvrir le menu de pause 	<ul style="list-style-type: none"> Reprendre le jeu (depuis le menu de pause) Afficher l'aide dans le menu iDroid
OU OPTIONS/ START	PS / X	<ul style="list-style-type: none"> Ouvrir le menu iDroid 	<ul style="list-style-type: none"> Fermer le terminal iDroid

D-Horse et véhicules

PS4/PS3	XBOX ONE/ XBOX 360	D-HORSE	VÉHICULES	PS4/PS3	XBOX ONE/ XBOX 360	D-HORSE	VÉHICULES
L	L	Se déplacer	Conduire le véhicule	○	X	Galoper	-
R	R	Contrôler la caméra	Contrôler la caméra/Viser avec l'arme embarquée (si disponible)	△	Y	Monter à cheval/mettre pied à terre	Monter à bord/descendre du véhicule
+	+	-	Sélectionner l'arme embarquée principale (si disponible)	(L1) (PS4) (L2) (PS3)	LB	Interagir avec le cheval (maintenir et sélectionner une option avec (R2))	Tirer avec l'arme embarquée (si disponible)
+	+	-	Sélectionner l'arme embarquée secondaire (si disponible)	(L2) (PS4) (L1) (PS3)	L1	-	Freiner/Faire marche arrière
+	+	-	Allumer/éteindre les phares	(R1) (PS4) (R2) (PS3)	RB	-	Changer de vue
X	A	Se cacher/se redresser	Se cacher/se redresser	(R2) (PS4) (R1) (PS3)	RT	-	Accélérer
○	B	Triple galop	-	(R3)	↑	Changer de cachette en passant d'un flanc à un autre	-

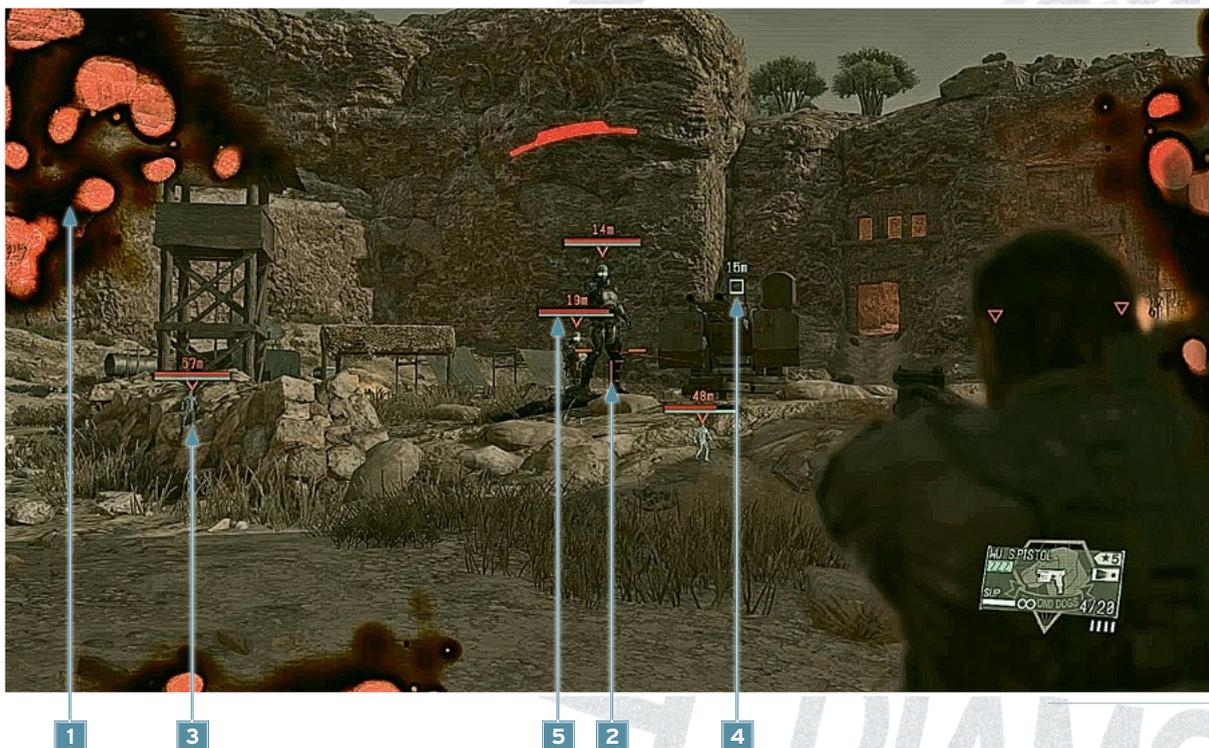
Liste des mouvements

	MOUVEMENT	COMMANDE	NOTES
MOUVEMENT	Courir/marcher/ramper	L	Inclinez le stick faiblement pour avancer lentement, et fermement pour accélérer l'allure.
	Sprinter	LB /	Appuyez une fois sur LB / tout en l'inclinant dans la direction voulue pour sprinter ; vous pouvez interrompre la course en relâchant le stick, en changeant de posture, ou en effectuant un plongeon rapide.
	Changer de posture	X / A	Debout, appuyez brièvement sur la touche pour vous accroupir, et longuement pour vous allonger. Accroupi, appuyez brièvement pour vous lever, et longuement pour vous allonger. Couché, appuyez brièvement pour vous accroupir, et longuement pour vous lever.
	Rouler sur le côté	LB / (maintenir) + LB / (maintenir) + L	En étant allongé et avec une arme brandie, maintenez LB / et inclinez L vers la gauche ou la droite pour rouler sur le côté.
	Plongeon rapide	C / X	Appuyez sur la touche pour vous jeter face contre terre – un mouvement très utile pour se soustraire au regard d'un ennemi ou se mettre rapidement à couvert.
	Escalader	A / Y	Appuyez brièvement sur la touche pour escalader certains éléments du décor (murets, barrières, échelles) quand la commande s'affiche à l'écran.
	Déplacer la caméra	R	Servez-vous du stick droit pour observer l'environnement.
	Actions contextuelles	C / B (maintenir)	Lorsque plusieurs points d'intérêt sont à portée (par exemple, la dépouille d'un ennemi et son arme), ajustez la caméra jusqu'à ce que s'affiche l'icône correspondant à l'action que vous souhaitez effectuer.
FURTIVITÉ	Utiliser les jumelles	R1 / RB (maintenir)	Lorsque vous utilisez les jumelles, regardez alentour avec et appuyez sur ou pour changer le niveau de zoom. Demandez des infos radio sur un point d'intérêt avec L1 / LB, et appuyez sur LB / pour placer/enlever un marqueur ou demander un soutien aérien.
	Marquer une cible	RB /	Centrez la caméra sur une cible et maintenez enfoncé le stick droit pendant une seconde pour la marquer ; vous pouvez également marquer une cible lointaine en l'observant à travers les jumelles.
	Faire le mort/Mode furtif	A / Y	Utilisez cette commande alors que vous êtes allongé et immobile – cette posture vous rend plus difficile à repérer.
	S'appuyer contre une surface/ se mettre à couvert	L	Approchez-vous d'une paroi ou d'une surface appropriée et inclinez L dans sa direction pour vous appuyer contre elle et vous mettre à couvert.
	Tirer à couvert	LB / (maintenir) + R2 / RB	Une fois à couvert, maintenez la touche de visée pour sortir brusquement de votre abri en braquant votre arme ; relâchez la touche pour vous remettre à couvert.
	Ramasser/poser un corps	C / B (maintenir)	Utilisez ces commandes lorsque vous devez déplacer un corps (par exemple, celui d'un prisonnier à exfiltrer ou d'une victime à dissimuler). Lorsque vous portez un corps, vous n'avez accès qu'à votre arme secondaire.
	Jeter un corps	R2 / RB	Alors que vous portez un corps, appuyez sur R2 / RB pour le lancer.
	Utiliser une arme de soutien	LB / (maintenir) + R2 / RB	Les commandes sont identiques à celles du tir avec les armes standard.
	Faire du bruit pour attirer les ennemis	L1 / LB (maintenir) + + RB /	Utilisez cette commande pour attirer un ennemi isolé vers votre position alors que vous vous tenez à couvert.
	Utiliser le système Fulton	A / Y (maintenir)	Le système Fulton permet de transporter des charges à l'aide d'un ballon – maintenez la touche près d'une cible adéquate (comme un soldat neutralisé) pour la transférer sur la Mother Base (un pourcentage indique la probabilité que le colis arrive à destination). Plus tard dans le jeu, vous aurez la possibilité de rapatrier des véhicules avec ce système. Notez que le gonflement et l'envol du ballon sont susceptibles d'alerter les ennemis alentour. En présence de plusieurs cibles rapprochées, maintenez la touche enfoncée pour les extraire à la chaîne.
LES REBORIS	Sauter	L + A / Y	Élanchez-vous depuis un rebord surélevé en appuyant sur la touche quand son symbole s'affiche à l'écran.
	S'agripper à un rebord	A / Y	Appuyez brièvement sur la touche quand son icône s'affiche à l'écran pour vous agripper à un rebord.
	Longer un rebord	L	Une fois suspendu, vous pouvez longer le rebord latéralement.
	Lâcher prise	X / A	Une fois suspendu, appuyez brièvement sur cette touche pour lâcher prise.
	Se rattraper	A / Y	Lors d'une chute, appuyez sur cette touche pour vous rattraper à un rebord à portée.
Se hisser	A / Y	Une fois suspendu, appuyez sur cette touche pour vous hisser sur le rebord.	
COMBAT	Viser	LB / (maintenir)	Une fois que vous avez dégainé votre arme, utilisez pour ajuster la position du réticule de visée et L pour vous déplacer. Ces commandes s'appliquent également aux chargeurs vides, grenades et autres projectiles.
	Changer de perspective	R1 / RB	Appuyez sur cette touche pendant que vous visez pour passer en vue subjective (et, le cas échéant, voir à travers la lunette de l'arme).
	Tirer / Lancer un projectile	R2 / RB	Alors que vous visez, appuyez sur cette touche pour ouvrir le feu ou lancer un projectile.
	Lampe tactique		En visant avec une arme munie d'une lampe-torche, appuyez sur pour l'activer ou l'éteindre. Les lampes sont susceptibles de trahir votre présence, mais elles peuvent aussi éblouir les ennemis.
	Changer de vue	RB /	Alors que vous brandissez une arme, appuyez sur RB / pour changer la vue d'épaule.
CQC	Changer le niveau de zoom	RB /	Alors que vous visez avec une arme à lunette en vue à la première personne, appuyez sur RB / pour changer le niveau de zoom.
	Recharger	C / B	Appuyez sur la touche pour recharger ; l'opération s'effectue automatiquement quand vous videz complètement un chargeur.
	Assommer	L + R2 / RB	Avancez vers une cible et appuyez sur R2 / RB pour l'assommer.
	Coup de poing	R2 / RB (à plusieurs reprises)	Appuyez à plusieurs reprises sur R2 / RB pour effectuer un combo et assommer une cible proche.
	Braquer une cible	LB /	Mettez en joue à bout portant un soldat qui vous tourne le dos pour le désarmer ; vous pouvez baisser votre arme une fois que la cible a levé les bras en signe de reddition.
	Maîtriser une cible	R2 / RB (maintenir)	Maintenez R2 / RB pour attraper une cible à portée et la maîtriser. Vous pouvez alors vous déplacer à une vitesse réduite en vous servant d'elle comme d'un bouclier humain.
	Interroger	L1 / LB (maintenir)	Lorsque vous maîtrisez une cible (ou que vous l'avez braquée), maintenez L1 / LB puis sélectionnez l'option de votre choix avec et validez avec RB / .
	Etrangler	R2 / RB (à plusieurs reprises)	Alors que vous maîtrisez une cible, appuyez à plusieurs reprises sur R2 / RB pour l'étrangler jusqu'à lui faire perdre conscience.
	Egorger	A / Y	Une fois une cible maîtrisée, appuyez sur A / Y pour lui trancher la gorge.
	Ramasser des objets	C / B (maintenir)	Maintenez la touche indiquée pour ramasser un objet. Vous récupérez automatiquement les munitions correspondant à votre équipement (y compris celles des armes relâchées par vos ennemis ou posées sur des râteliers).
EQUIPEMENT & COEQUIPIERS	Changement rapide		Appuyez brièvement sur dans une direction donnée pour vous équiper des armes ou objets de la catégorie correspondante (appuyez à plusieurs reprises sur la touche pour passer d'un élément à un autre). correspond aux armes principales, aux armes secondaires, aux armes de soutien et aux objets.
	Changement manuel	(maintenir)	Maintenez dans une direction donnée pour afficher tous les objets disponibles dans cette catégorie (faites votre choix à l'aide de). Le cas échéant, vous pouvez activer/désactiver le silencieux et la lampe-torche d'une arme en appuyant sur / X et A / Y respectivement.
	Interagir avec un coéquipier	L1 / LB (maintenir)	Maintenez la touche enfoncée pour afficher la liste des commandes relatives à votre coéquipier. Sélectionnez celle de votre choix à l'aide de et validez avec RB / .
	Largage d'approvisionnement	iDroid	Accessible sur le terrain depuis l'onglet Missions de l'iDroid, cette commande permet de se faire ravitailler en munitions et en objets consommables (ballons Fulton et silencieux compris), voire de changer son équipement.

- UTILISATION DU GUIDE
- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- OPERATIONS SECONDAIRES
- MOTHER BASE
- ANALYSES & TACTIQUES
- SUPPLEMENTS
- INDEX
- CONTROLES
- AFFICHAGE A L'ECRAN
- STRUCTURE DU JEU
- PREPARATIFS DE MISSION
- FURTIVITE
- COMBAT
- NAVIGATION
- RESSOURCES
- GESTION DU TEMPS
- GESTION DE L'INVENTAIRE
- SOUTIEN AERIEN
- JOKERS
- MOTHER BASE
- INTERDEPENDANCE DES SYSTEMES
- SCORES

[!] BASES : L’AFFICHAGE À L’ÉCRAN

Les captures d’écran suivantes vous présentent des situations de jeu standard.



1 Santé : Chaque fois que vous encaissez des dégâts, des taches rouges apparaissent sur les bords de l’écran. Big Boss pense automatiquement ses plaies au bout de quelques secondes s’il reste immobile sans subir de nouvelle blessure entre-temps – sa guérison est effective quand les effets visuels se sont estompés jusqu’à disparaître totalement (notez que les blessures les plus sérieuses requièrent un traitement de choc en appuyant sur **△/Y** dans le cadre d’une action contextuelle). S’il subit des dégâts supplémentaires alors qu’il se trouve au seuil de la mort (avec l’écran tout entier qui prend une teinte rougeâtre), Big Boss décède et vous devez retenter votre chance depuis le dernier point de contrôle.

2 Réticule de visée : Un réticule de visée apparaît à l’écran lorsque vous brandissez votre arme en maintenant **□/R**. Cet affichage délimite la zone dans laquelle sont tirées vos balles lorsque vous appuyez sur la détente ; notez que la taille du réticule augmente lorsque vous vous déplacez.

3 Cible marquée : Les soldats que vous avez « marqués » (en les observant à l’aide des jumelles ou de très près) sont surplombés par un triangle rouge et par un compteur indiquant la distance qui vous sépare d’eux ; cet affichage, ainsi que la silhouette des individus en question, reste visible à travers les murs, ce qui vous permet de

suivre facilement leurs mouvements – notez que le triangle d’un soldat dont vous avez éveillé la suspicion clignote. Le marquage des ennemis est un préalable indispensable à la réussite des opérations d’infiltration, d’autant plus que vous gardez la trace de vos cibles même si vous revenez au dernier point de contrôle à la suite d’un échec. Les prisonniers que vous devez secourir sont identifiés par un triangle de couleur bleue, tandis que les objectifs de mission sont signalés en jaune.

4 Points d’intérêt : Les véhicules et tourelles (et les autres objets que vous pourrez récupérer après avoir amélioré le système Fulton) sont signalés par des icônes de couleur blanche une fois que vous les avez identifiés en vous approchant d’eux ou en les observant à l’aide des jumelles.

5 Santé des boss : Lors d’un combat de boss, votre adversaire est surplombé par deux barres. La barre rouge, qui correspond à sa santé, se vide lorsque vous utilisez des armes létales (signalées par un icône rouge : **DEG**). La barre bleue indique son niveau d’endurance ; elle diminue quand vous le frappez avec des armes non-létales censées endormir ou étourdir leur cible (**ZZZ & ÉTO**). Vous devez vider entièrement l’une de ces deux jauges pour remporter le combat.

- UTILISATION DU GUIDE
- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- OPERATIONS SECONDAIRES
- MOTHER BASE
- ANALYSES & TACTIQUES
- SUPPLEMENTS
- INDEX

- CONTRÔLES
- AFFICHAGE A L'ECRAN
- STRUCTURE DU JEU
- PREPARATIFS DE MISSION
- FURTIVITE
- COMBAT
- NAVIGATION
- RESSOURCES
- GESTION DU TEMPS
- GESTION DE L'INVENTAIRE
- SOUTIEN AERIEN
- JOKERS
- MOTHER BASE
- INTERDEPENDANCE DES SYSTEMES
- SCORES



6 **Icone d'alerte** : Lorsqu'un ennemi vous a identifié, un point d'exclamation s'affiche au centre de l'écran en même temps que s'enclenche le mode Réflexe. L'action ralentit alors pendant quelques secondes, ce qui vous donne l'occasion de neutraliser la menace dans un geste de la dernière chance (technique de CQC ou tir à la tête avec une arme). Si vous ne saisissez pas cette opportunité, l'ennemi donne l'alarme et appelle des renforts.

7 **Indicateur de détection** : Un arc de cercle blanc s'affiche lorsque vous éveillez l'attention d'un ennemi (la présence éventuelle d'un halo lumineux indique que vous vous trouvez dans son champ de vision ou que son niveau de méfiance est élevé). La position de l'individu en question est signalée par celle de l'arc : selon qu'il se trouve par exemple devant vous, derrière vous, sur votre gauche ou sur votre droite, l'arc apparaît respectivement en haut, en bas, à gauche ou à droite d'un cercle imaginaire dessiné au centre de l'écran. À ce stade, le moyen le plus sûr d'éviter une alerte consiste à s'éloigner discrètement (en marchant accroupi ou en rampant) en vue de vous mettre à couvert. Le même type d'affichage est utilisé lors des fusillades quand vous êtes atteint par des projectiles, des arcs de cercle de couleur rouge vous indiquant la direction d'où proviennent les tirs ennemis.

8 **Fenêtre d'arme/objet** : Cette fenêtre montre l'arme ou l'objet que Big Boss a actuellement en main. Pour vous équiper rapidement d'une pièce de votre inventaire, appuyez brièvement sur **△** dans la direction correspondante **⬆** donnant accès aux armes principales, **⬇** aux armes secondaires, **⬅** aux armes de soutien et **⬅** aux objets ; vous pouvez également afficher la liste des éléments disponibles dans une catégorie donnée en maintenant **⬆** (faites ensuite votre choix avec **R**).

9 **Action contextuelle** : Approchez-vous d'un point d'interactivité et validez la commande qui s'affiche à l'écran pour effectuer l'action correspondante – il peut par exemple s'agir d'une barrière à escalader, d'un corps à ramasser, d'une échelle à grimper, d'un individu à exfiltrer avec le système Fulton ou d'une tourelle dont vous pouvez prendre les commandes.

[!] LEÇON N°01 : STRUCTURE DU JEU

Même s'il reprend les principaux ingrédients qui ont fait le succès de la franchise, *Metal Gear Solid V* se distingue de ses prédécesseurs en proposant une aventure non-linéaire, dans un environnement entièrement ouvert. D'une profondeur de gameplay inouïe, le jeu se dévoile par étapes, ses différents systèmes étant introduits en douceur à mesure que vous avancez dans l'aventure.

Nous vous suggérons d'aborder le jeu en gardant à l'esprit les quelques points suivants :

1. Soyez patient et indulgent avec vous-même. Vous ne livrerez pas une copie parfaite lors de votre première participation à une mission – ni d'ailleurs à votre second ou troisième essai. Découvrez les missions et les environnements à votre rythme et en fonction de votre style personnel. Plus tard, *beaucoup* plus tard, une fois que vous aurez accumulé suffisamment d'expérience et développé votre arsenal, vous serez capable de relever avec brio tous les défis de *MGSV* et de prétendre à ses plus hautes distinctions.
2. Certes, *MGSV* est une simulation d'infiltration, qui met la discrétion et la furtivité au cœur de son gameplay. Pour autant, le jeu autorise toutes sortes de fantaisies – y compris les passages en force et les scénarios impliquant artillerie lourde et explosions.
3. Lors de vos galops d'essai, laissez libre cours à votre créativité. Si les choses tournent mal, ne revenez pas au dernier point de contrôle : acceptez la situation telle qu'elle est, et essayez de vous en sortir en improvisant – le jeu offre toujours des échappatoires, même quand une opération semble tourner au fiasco.
4. Toutes les expérimentations sont possibles. La multitude d'outils mis à votre disposition peut donner lieu à autant de stratégies, qui se révéleront payantes pour peu qu'elles soient correctement mises en œuvre. Telle est précisément la raison d'être de ce guide : vous donner toutes les clés pour que vous puissiez prendre vos propres décisions en connaissance de cause.

Après un court prologue destiné autant à planter le décor qu'à vous mettre le pied à l'étrier, vous vous retrouvez en Afghanistan, dans une immense aire de jeu où se déroule votre véritable première mission. Au terme d'une opération riche en enseignements, qui devrait vous tenir en haleine pendant au moins une heure, vous êtes conduit sur la Mother Base. Le quartier général de Big Boss et de ses Diamond Dogs sert de cadre à un jeu de gestion sur lequel repose le système économique de *Metal Gear Solid V* : parmi les fonctionnalités disponibles figurent la construction de nouvelles plateformes, le développement de matériel militaire, ou encore l'envoi en missions virtuelles de vos recrues.

Pour retourner en Afghanistan, le principal théâtre des opérations pendant la première quinzaine d'heures de jeu, vous devez embarquer à bord d'un hélicoptère – depuis ce centre de commandement aérien (abrégé en « CCA »), vous pouvez directement sélectionner les missions et accéder à l'ensemble des terrains de jeu de *Metal Gear Solid V*.

Entre deux opérations, vous êtes libre d'explorer la carte du jeu dans ses moindres recoins ; les avant-postes, casernes, aéroports, prisons et palais sont autant de lieux uniques à découvrir, dans lesquels vous trouverez des trésors et des ressources bien utiles si vous vous impliquez dans la gestion de la Mother Base. Vous pouvez retourner à tout moment dans votre quartier général pour remonter le moral de vos troupes, prendre des nouvelles de vos plus fidèles compagnons et

assister à d'importantes scènes cinématiques qui rythment votre progression dans l'aventure.

La liberté d'action offerte par *The Phantom Pain* ne réside pas uniquement dans son monde ouvert : ce concept s'applique également à la structure même des missions. Itinéraire, équipement, approche axée sur la furtivité ou la manière forte... la façon dont vous remplissez vos différents objectifs est laissée à votre entière discrétion. Ainsi votre progression ne suit-elle pas un quelconque schéma préétabli : vous seul prenez les décisions, et ce sont vos choix qui donnent le tempo. Cette marge de manœuvre considérable est susceptible de déstabiliser certains joueurs lors de leur prise de contact avec le jeu, d'autant plus qu'un grand nombre de systèmes sont introduits durant les premières heures.

Le contenu proposé par *Metal Gear Solid V* est en effet très généreux, sans doute beaucoup plus que ce à quoi vous pourriez vous attendre : entre 40 et 50 heures vous seront certainement nécessaires pour terminer uniquement l'aventure principale, sans parler des missions secondaires, de la gestion de la Mother Base et des autres activités annexes. Après une courte période d'adaptation (dont vous aurez besoin pour maîtriser les différents mécanismes de gameplay), vous pourrez profiter pleinement de ce que vous offre le jeu, et apprécier sa richesse comme il se doit. Vous découvrirez alors la véritable nature de *Metal Gear Solid V* : une aventure hors du commun que vous êtes invité à vivre à votre propre rythme et en développant votre propre style de jeu.





Les missions

Metal Gear Solid V compte plusieurs dizaines de missions, qui comportent chacune au moins un objectif majeur (comme libérer un prisonnier ou détruire un convoi), ainsi qu'une poignée de tâches secondaires. Afin d'encourager l'exploration, celles-ci ne sont pas référencées initialement – elles apparaissent dans le menu iDroid à partir du moment où vous les avez remplies, ou seulement après que vous avez terminé une première fois la mission en question [01].

Évidemment, le Cheminement du guide dévoile l'intégralité de vos objectifs de mission, mais vous souhaitez peut-être essayer de les découvrir par vous-même lors d'un premier essai – un exercice gratifiant qui implique d'inspecter le moindre bout de terrain et de neutraliser la quasi-totalité des gardes. En questionnant les ennemis (voir à ce sujet la leçon consacrée à l'infiltration page 20), vous pouvez d'ailleurs obtenir des informations relatives à ces objectifs, comme l'emplacement d'une cache d'armes, d'un prisonnier ou d'un officier. Notez toutefois que plusieurs missions comportent des tâches secondaires que vous ne pouvez pas réaliser sans le matériel adéquat.

Lorsque vous êtes à bord de l'hélicoptère, sélectionnez une mission dans le menu iDroid pour être déposé sur les lieux de l'opération ; vous pouvez également commencer une nouvelle mission alors que vous êtes déjà sur le terrain simplement en vous rendant jusqu'à son point de départ. Une fois que vous avez rempli ses objectifs principaux, vous devez la plupart du temps quitter la zone dite « de danger » pour valider la fin d'une mission ; notez que vous recevrez des récompenses et des bonus de score si vous accomplissez également les éventuelles tâches secondaires de la mission.

À l'issue de chaque mission, vous obtenez un score qui reflète votre performance globale. Sans rentrer dans les détails pour l'heure, retenez simplement que le jeu récompense avant tout la vitesse et la discrétion. Autrement dit, vous maximiserez votre score en terminant une mission le plus vite possible, avec un minimum d'ennemis tués et d'alertes déclenchées. Votre score global est traduit sous forme de lettre, S étant la meilleure note, et les rangs inférieurs allant de A à E. Ne fixez pas la barre trop haut lors de vos premières tentatives : pour espérer recevoir les plus hautes distinctions, vous devez d'abord prendre le temps de vous familiariser avec l'environnement (ce qui nécessite parfois de

rejouer la mission plusieurs fois), et avoir suffisamment développé votre arsenal militaire.

Vous devez accomplir toutes les missions pour mettre le point final à l'histoire de *Metal Gear Solid V*. Mais avant de pouvoir vous targuer d'avoir terminé le jeu, il vous faudra d'abord mener à bien ses nombreuses activités annexes, à commencer par les opérations secondaires.

Les opérations secondaires

Avec en général un seul objectif à accomplir, les opérations secondaires vous confrontent à des situations moins complexes que les missions principales. Même si la plupart d'entre elles sont relativement courtes, il en existe plus de 150 au total, chacune offrant des récompenses qui valent le détour.

En dehors d'une seule qui s'inscrit dans la trame narrative et qui a de fait un statut équivalent à celui des missions, toutes les opérations secondaires sont entièrement optionnelles. Elles se débloquent à mesure que vous progressez dans l'aventure principale et que vous terminez d'autres opérations secondaires, et ne présentent pas de difficulté particulière au moment où elles deviennent disponibles – vous pouvez donc les mener à bien dès que vous le décidez, sans avoir à craindre d'hypothétiques complications.

Le seul véritable critère à prendre en compte en ce qui concerne les opérations secondaires est celui des distances – un facteur important au vu de l'immensité de l'aire de jeu. La meilleure façon d'optimiser ses déplacements – un sujet qui fait l'objet d'une leçon spécifique (voir page 32) – consiste à accomplir sur-le-champ les opérations qui se déroulent à proximité de votre position ou sur le chemin de votre prochaine destination ; pour une efficacité maximale, prenez l'habitude de vérifier la liste des opérations disponibles chaque fois que vous terminez une mission principale. En plus de vous faire économiser beaucoup de temps sur le long terme, cette démarche favorise la découverte et l'exploration des environnements du jeu, ce qui vous permet d'obtenir des ressources en plus grandes quantités.

- UTILISATION DU GUIDE
- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- OPÉRATIONS SECONDAIRES
- MOTHER BASE
- ANALYSES & TACTIQUES
- SUPPLÉMENTS
- INDEX
- CONTRÔLES
- AFFICHAGE À L'ÉCRAN
- STRUCTURE DU JEU
- PRÉPARATIFS DE MISSION
- FURTIVITÉ
- COMBAT
- NAVIGATION
- RESSOURCES
- GESTION DU TEMPS
- GESTION DE L'INVENTAIRE
- SOUTIEN AÉRIEN
- JOKERS
- MOTHER BASE
- INTERDÉPENDANCE DES SYSTÈMES
- SCORES

Exploration libre

02



Entre deux missions, vous êtes libre de vous promener sur la carte pour explorer votre environnement. Rien ne vous interdit de vous concentrer uniquement sur les objectifs principaux en vue de terminer l'aventure au plus vite, mais vous vous priverez alors d'une bonne partie du contenu du jeu. Une des principales caractéristiques de *Metal Gear Solid V* est justement de proposer un large éventail de situations, une diversité qui se reflète dans l'approche des missions (stratégies alternatives, routes optionnelles), mais aussi dans les à-côtés du jeu (lieux ou objets cachés, batailles facultatives, scènes cocasses, méthode inattendue pour terrasser un boss).

Que vous déambulez au hasard ou que vous voyagez vers une destination précise, vous rencontrerez régulièrement des groupes d'ennemis lors de vos excursions sur le terrain. Même le plus petit avant-poste militaire abrite son lot de récompenses, dont il est possible de s'emparer en l'espace de quelques minutes seulement [02]. En plus de vous permettre d'accumuler des ressources (que vous investirez ensuite dans la Mother Base), les raids de ce type ont parfois un intérêt stratégique : vous pouvez par exemple isoler une base ennemie en détruisant les relais de communication les plus proches, ou débloquer de nouvelles zones d'atterrissage pour l'hélicoptère en démolissant des radars antiaériens.

Par ailleurs, les diverses expéditions que vous menez sur le terrain sont l'occasion idéale d'expérimenter les nombreux outils mis à votre disposition. Vous croisez la route d'un convoi militaire ? Faites parler la poudre en sortant le lance-grenades, créez une diversion avant de faire une razzia, ou essayez une nouvelle arme que vous venez de développer... les possibilités ne manquent pas. Laissez libre cours à votre imagination et profitez-en pour mettre au point de nouvelles stratégies que vous pourrez ensuite appliquer lors de vos missions.

La Mother Base

03



Tout au long de l'aventure, vous êtes régulièrement ramené dans le quartier général des Diamond Dogs [03]. Vous pouvez également y retourner par vous-même à tout moment en appelant l'hélicoptère, que ce soit pour déclencher des séquences cinématiques optionnelles ou pour accomplir une des opérations secondaires qui se déroulent sur place.

En plus de ces quelques points d'intérêt, la Mother Base est aussi et surtout le théâtre virtuel d'un mini-jeu de gestion particulièrement riche, auquel vous pouvez prendre part par l'intermédiaire du terminal iDroid. Tout le système économique de *Metal Gear Solid V* s'articule autour des fonctionnalités spécifiques à la gestion de la base.

Voici les différentes options de gestion auxquelles vous avez accès (notez que certaines d'entre elles se débloquent au fil de votre progression).

- **Gestion du personnel** : Les soldats ennemis que vous exfiltrerez à l'aide du système Fulton sont rapatriés à la Mother Base, où ils viennent grossir les rangs de vos Diamond Dogs. Vos recrues intègrent automatiquement une des unités de votre armée (R&D, soutien, etc.), les performances de chaque équipe s'améliorant avec le nombre d'individus qui y sont affectés.
- **Déploiement de combat** : Ce menu est accessible depuis l'onglet Missions de l'iDroid. Les recrues appartenant à l'unité de combat ont la possibilité de participer à des missions virtuelles, avec à la clé d'importantes récompenses (argent, objets spéciaux, matériaux, plantes médicinales et parfois recrues).
- **Recherche et développement** : Les ressources obtenues sur le terrain et dans le cadre du Déploiement de combat peuvent servir à financer l'achat de nouvelles pièces d'équipement et le développement de nouvelles fonctionnalités. L'amélioration du système Fulton et des jumelles font par exemple partie de vos priorités au début de la partie.
- **Gestion de la base** : Moyennant de lourds investissements, il est possible d'agrandir les installations de la Mother Base ; le fait de créer de nouvelles plateformes a pour effet d'augmenter le nombre maximal de soldats pouvant être affectés aux différentes équipes, ce qui améliore d'autant leur productivité. Chaque plateforme principale que vous construisez sert également de cadre à une opération secondaire d'entraînement.
- **Personnalisation des armes** : Plus tard dans l'aventure, ce menu vous donne l'opportunité d'ajouter à vos armes divers accessoires tels que des silencieux, des lampes-torches ou des chargeurs de plus grande capacité – autant d'améliorations qui vous aideront à faire la différence sur le terrain.

Une présentation plus détaillée de ces différents menus vous attend à la fin du chapitre (voir page 40). Retenez d'ores et déjà que vous avez tout intérêt à vous investir dans la gestion de la Mother Base, dans la mesure où les fonctionnalités qui lui sont liées ont un impact considérable sur vos performances sur le terrain.

Les différents systèmes du jeu sont en effet étroitement connectés. En explorant la carte et en menant les missions à bien, vous accumulez des ressources (argent, matériaux, recrues...) que vous pouvez ensuite investir dans les activités de la Mother Base – et notamment dans l'agrandissement des infrastructures. En développant parallèlement votre arsenal, vous deviendrez plus performant sur le terrain, ce qui vous permettra d'obtenir des récompenses en plus grande quantité... et la boucle est bouclée.

Il est d'ailleurs intéressant de noter que cette interdépendance des mécanismes du jeu affecte directement le niveau de difficulté. Le fait d'exploiter toutes les fonctionnalités de la Mother Base vous facilite la tâche sur le terrain ; inversement, un manque d'implication dans la gestion de la base aura des conséquences négatives sur votre progression dans les missions.

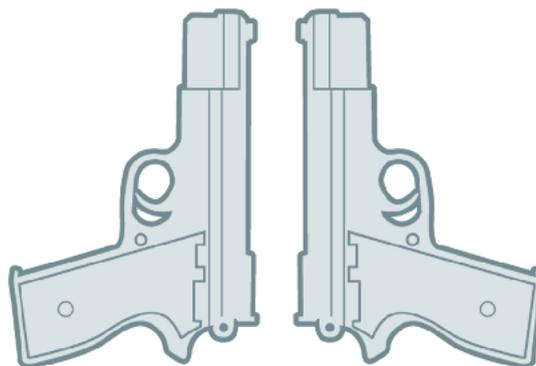
Difficulté des missions

Contrairement aux précédents jeux de la série ou à son prologue *Ground Zeroes*, *Metal Gear Solid V* ne propose pas d'option permettant de régler le niveau de difficulté – impossible donc de choisir de lancer une mission en mode Facile, Normal, Difficile ou autre.

Le jeu vous confronte à de multiples défis, mais aucun d'entre eux n'est insurmontable – même si les joueurs qui découvrent la série Metal Gear avec cet épisode devront peut-être s'y reprendre à plusieurs fois pour réussir à terminer les premières missions. Quand une opération tourne au fiasco (à cause de la mort de Big Boss ou de l'échec d'un objectif principal), vous êtes ramené au point de contrôle le plus récent, d'où vous pouvez retenter votre chance – chaque nouvel essai vous donnant l'occasion d'améliorer vos performances. Notez toutefois que les retours (volontaires ou non) au dernier point de contrôle ont un impact négatif sur le score de la mission.

Le niveau de difficulté est graduellement révisé à la hausse au fil de l'aventure, dans la mesure où vous avez potentiellement accès à une palette d'options tactiques de plus en plus large. Vous pouvez sélectionner tout nouvel équipement depuis l'écran de préparation des missions dans l'hélicoptère, ou vous le faire livrer sur le terrain par le biais d'un largage d'approvisionnement – mais encore faut-il débloquer au préalable les pièces en question dans le menu de la Mother Base. Autrement dit, vous avez tout intérêt à vous impliquer au plus tôt dans la gestion du quartier général de Big Boss, faute de quoi votre progression risque d'être ralentie de manière significative.

Un autre élément important à prendre en compte est que *Metal Gear Solid V* modifie automatiquement le



niveau de difficulté en fonction de votre style de jeu : pour peu que vous recouriez sans cesse à la même stratégie, l'IA s'adapte à votre comportement pour vous mettre des bâtons dans les roues. Ainsi vos ennemis porteront-ils des casques si vous les neutralisez en permanence avec des tirs à la tête, ce qui vous obligera à vous approcher davantage d'eux pour les viser au niveau du visage ; le fait d'attendre systématiquement la nuit pour passer à l'action poussera également les soldats à se munir de lunettes de vision nocturne ; dernier exemple, vos cibles seront revêtues d'une armure de combat si vous sortez volontiers l'artillerie lourde [04].

Avec ce système, le jeu vous invite à élargir votre répertoire de stratégies et à diversifier vos approches. Cela signifie concrètement qu'il n'existe pas de solution idéale pour mener à bien ses objectifs, et que les missions se déroulent de manière différente pour chaque joueur. Une des clés du succès réside donc dans votre sens de l'observation et dans votre capacité à vous adapter à différentes situations – un principe sur lequel s'appuie notre chapitre Cheminement, dont les conseils et les cartes annotées vous aideront à prendre des décisions éclairées.

Si vous avez du mal à remplir un objectif en particulier, notez que le jeu met à votre disposition des commandes spéciales susceptibles de vous sortir de n'importe quel mauvais pas – vous pouvez par exemple ordonner une frappe aérienne, ou devenir momentanément invisible en revêtant la cagoule de poulet. Vous en saurez plus sur ces « jokers » en vous référant à la page 39.



- UTILISATION DU GUIDE
- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- OPERATIONS SECONDAIRES
- MOTHER BASE
- ANALYSES & TACTIQUES
- SUPPLEMENTS
- INDEX

- CONTRÔLES
- AFFICHAGE À L'ÉCRAN
- STRUCTURE DU JEU
- PRÉPARATIFS DE MISSION
- FURTIVITE
- COMBAT
- NAVIGATION
- RESSOURCES
- GESTION DU TEMPS
- GESTION DE L'INVENTAIRE
- SOUTIEN AÉRIEN
- JOKERS
- MOTHER BASE
- INTERDÉPENDANCE DES SYSTÈMES
- SCORES

LEÇON N°02 : PRÉPARATIFS DE MISSION

Le choix du matériel de départ et de l'heure de largage sont deux facteurs importants dans le déroulement des missions ; pour mettre toutes les chances de votre côté, vous devez également prendre le temps de repérer les positions ennemies.

Choix du matériel de départ



Lorsque vous lancez une mission depuis l'hélicoptère (votre « centre de commandement aérien » ou CCA), vous devez sélectionner sur un écran dédié le matériel que vous comptez emporter sur le terrain [01]. Il est possible de préparer jusqu'à trois configurations différentes, en sachant que vous pouvez changer d'équipement à tout moment en procédant à un largage d'approvisionnement. Ce choix revêt une importance cruciale, puisqu'il détermine les possibilités auxquelles vous avez accès lors de vos opérations. Par exemple, vous pourriez avoir besoin d'un fusil sniper pour neutraliser une cible à distance, ou d'explosifs pour détruire un véhicule blindé.

Voici l'inventaire complet de l'équipement mis à votre disposition sur le champ de bataille :

- **Armes principales** : Vous pouvez emmener sur le terrain jusqu'à deux armes principales. Les pièces de cette catégorie se manient à deux mains ; Big Boss peut s'équiper d'un fusil d'assaut ou fusil à pompe qu'il range sur sa ceinture, et d'un fusil de sniper, lance-grenades ou lance-roquettes qu'il porte dans le dos. Les armes principales se sélectionnent à l'aide de la touche **+**.
- **Armes secondaires** : Vous pouvez emporter sur le terrain deux armes secondaires, parmi lesquelles figure nécessairement une prothèse de bras. Les armes de poing et les pistolets-mitrailleurs inclus dans cette catégorie devraient de préférence être associés à des munitions non-létales. Les armes secondaires sont assignées à la touche **+**.
- **Armes de soutien** : Cette catégorie comprend des explosifs (comme les C4 et les grenades), ainsi que des objets servant à faire diversion tels que les chargeurs et les leurres. Vous pouvez en porter jusqu'à huit en même temps. Les armes de soutien sont associées à la touche **+**.
- **Objets** : Dans cette catégorie entrent par exemple les lunettes de vision nocturne et les boîtes en carton ; vous pouvez porter un maximum de huit objets à la fois. Utilisez **+** pour sélectionner les objets.
- **Coéquipier** : Vous pouvez être accompagné sur le terrain par un « coéquipier » au rôle bien défini. En menant à bien des opérations au côté d'un coéquipier, vous renforcez le lien qui vous attache à lui, comme le montre la jauge correspondante sur l'écran de préparation

de mission : plus cette jauge est remplie, plus les compétences auxquelles a accès votre compagnon sont nombreuses. Le choix du coéquipier est essentiel d'un point de vue stratégique : faites par exemple appel au cheval (le seul disponible au début de l'aventure) pour gagner du temps lors de vos déplacements ; si vous devez vous infiltrer en territoire adverse, jetez plutôt votre dévolu sur un compagnon capable d'identifier les ennemis à l'avance. Notez que vous pouvez changer de coéquipier à tout moment en utilisant l'option Soutien coéquipier (accessible depuis l'onglet Missions du menu iDroid).

- **Véhicule** : Une fois que vous l'avez amélioré dans le menu de la Mother Base, le système Fulton permet d'exfiltrer des véhicules que vous pouvez ensuite redéployer sur le terrain. Montez par exemple à bord d'un 4x4 lorsque vous devez parcourir de longues distances, ou prenez les commandes d'un tank pour semer le chaos dans une base ennemie.

À mesure que vous progressez dans le jeu, vous élargirez peu à peu votre palette d'options. Avec l'expérience, vous identifierez certainement des configurations équilibrées et polyvalentes qui s'adaptent à la plupart des situations ; il vous suffira dès lors d'effectuer des ajustements mineurs pour répondre à des besoins spécifiques.

Notez que les armes munies d'un silencieux sont des ingrédients indispensables aux opérations d'infiltration – inutile en effet d'espérer passer longtemps inaperçu si le moindre de vos tirs s'entend à des kilomètres à la ronde. Dans la mesure du possible, vous devriez partir en mission avec au moins deux armes munies d'un silencieux : une arme de poing (de préférence pourvue de munitions tranquillisantes, ce qui vous permettra d'exfiltrer avec le système Fulton les ennemis que vous avez endormis), à laquelle s'ajoute un fusil de sniper ou un fusil d'assaut ; complétez votre arsenal avec un fusil à pompe ou un lance-grenades dont vous réserverez l'usage aux cas de force majeure.



Heure de largage

Lorsque vous êtes prêt à passer à l'action, il ne vous reste qu'à choisir le moment de la journée auquel vous souhaitez être largué sur le champ de bataille – votre déploiement peut s'effectuer sur-le-champ (« dès que possible »), à l'aube (06h00) ou au crépuscule (18h00). Notez également que le cigare fantôme vous donne la possibilité d'accélérer le temps une fois sur le terrain (voir à ce sujet la page 36).

Le choix de l'heure de largage a un impact important sur le déroulement de votre mission ; le tableau suivant résume les principales différences de gameplay observables selon que l'on s'infiltré dans une base ennemie en plein jour ou à la nuit tombée.

Différences de gameplay jour/nuit

JOUR



Reconnaissance : Dans le cadre d'une opération de repérage, il est plus facile d'identifier en plein jour les soldats d'une base ennemie.

Visibilité : La lumière du jour est un atout quand il s'agit de suivre les mouvements des ennemis et d'ajuster des tirs précis à la tête. En contrepartie, vous faites une cible facile pour les soldats, qui peuvent vous repérer de plus loin et vous traquer plus efficacement lors d'une phase d'alerte. Pour réussir une opération d'infiltration, avancez lentement (accroupi ou en rampant), en tâchant de rester dans l'ombre.

Orientation : La lumière du jour permet de repérer facilement son chemin, en particulier lorsque vous devez circuler dans un dédale de bâtiments et de ruelles étroites.

Présence ennemie : Les soldats d'une garnison sont en général plus nombreux en journée. Sur le qui-vive, ils suivent une routine bien précise dont ils ne sortent que si vous avez éveillé leur suspicion.

NUIT



Reconnaissance : Procéder à la reconnaissance d'un lieu peut s'avérer plus difficile à la nuit tombée – à moins d'être équipé de lunettes de vision nocturne, vous aurez du mal à repérer les ennemis qui ne sont pas proches d'une source de lumière.

Visibilité : Il est plus difficile d'ajuster des tirs à la tête et de suivre les déplacements des ennemis à la nuit tombée ; la lumière des projecteurs est en outre susceptible de gêner votre visibilité quand elle est dirigée vers vous. D'un autre côté, vous passez plus facilement inaperçu lors des séquences d'infiltration, ce qui vous permet d'avancer à découvert plus fréquemment. Si votre arme est équipée d'une lampe-torche, vous pouvez éblouir les soldats à courte distance, au risque toutefois de trahir votre présence.

Orientation : Vous aurez plus de mal à vous orienter dans l'obscurité, mais vous avez l'avantage de pouvoir plus aisément échapper à la surveillance des ennemis. Les sources de lumière comme les projecteurs font également office de points de repère lors de vos déplacements.

Présence ennemie : Les bases sont un peu moins bien gardées à la nuit tombée, notamment parce qu'il arrive à certaines sentinelles de piquer un somme – les soldats endormis ne se réveilleront que si vous faites du grabuge. La plupart des ennemis sont équipés de lampes-torches, qu'ils braquent dans votre direction si vous attirez leur attention.

Partir en repérage

Une fois sur le terrain, vous avez tout intérêt à effectuer un repérage des lieux avant de passer à l'action. Installez-vous en haut d'une colline, d'une tour de guet ou dans tout autre endroit surélevé qui offre une vue dégagée sur le théâtre des opérations, et accroupissez-vous immédiatement pour ne pas être repéré [02].



Depuis votre perchoir, observez attentivement les environs à l'aide des jumelles (touche **(RT)**/**(RB)**) de manière à identifier un maximum de soldats et de points d'intérêt (véhicule, bâtiment, tourelle...) ; balayez le secteur du regard avec **(D)**, et changez le niveau de zoom en appuyant sur **(C)** ou **(R3)**/**(L3)** afin de repérer les cibles les plus éloignées. Il vous suffit de garder un soldat dans votre champ de vision pendant une seconde pour le marquer, même si son corps est partiellement caché derrière les éléments du décor [03].

Identifier à l'avance un maximum d'ennemis avant de démarrer une opération d'infiltration procure de nombreux avantages :



■ Un triangle rouge apparaît de manière permanente au-dessus de la tête des ennemis marqués. Le nombre qui s'affiche au-dessus de l'icône indique la distance qui vous sépare de la cible en question. Notez que le triangle d'un soldat dont vous avez éveillé la suspicion se met à clignoter.

■ La silhouette des ennemis marqués clignote de manière intermittente, même quand ils disparaissent derrière un mur, ce qui vous permet de suivre facilement leurs mouvements – une aide bienvenue lorsque vous cherchez à les neutraliser d'un tir à la tête alors que vous souffrez d'un manque de visibilité. Avec un peu d'entraînement, il est même possible de déceler dans quelle direction regarde un ennemi marqué caché derrière le décor.

■ Les cibles que vous avez identifiées restent marquées même après un retour au dernier point de contrôle, ce qui vous facilite énormément la tâche lorsque vous retentez votre chance à la suite d'un échec.

UTILISATION DU GUIDE

PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

OPERATIONS SECONDAIRES

MOTHER BASE

ANALYSES & TACTIQUES

SUPPLÉMENTS

INDEX

CONTRÔLES

AFFICHAGE À L'ÉCRAN

STRUCTURE DU JEU

PRÉPARATIFS DE MISSION

FURTIVITE

COMBAT

NAVIGATION

RESSOURCES

GESTION DU TEMPS

GESTION DE L'INVENTAIRE

SOUTIEN AÉRIEN

JOKERS

MOTHER BASE

INTERDÉPENDANCE DES SYSTÈMES

SCORES

[📁] LEÇON N°03 : FURTIVITÉ & INFILTRATION

Plus encore que dans les précédents épisodes de la franchise, la clé du succès dans *Metal Gear Solid V* réside dans la furtivité. Si vous essayez de passer en force et d'affronter tous les soldats que vous croisez en chemin, vous allez très vite faire connaissance avec l'écran « Echec de mission ». En plus d'avoir l'avantage du nombre, les gardes font preuve d'une intelligence et d'une réactivité étonnantes lors des situations de conflit ouvert, ce qui place Big Boss en position très défavorable.

Même s'il vous faudra parfois en découdre – ne serait-ce que pour défendre votre peau lorsque vous avez malencontreusement donné l'alerte – vous avez donc intérêt à préférer l'infiltration à l'affrontement dans la grande majorité des missions. Cette section vous aide à adopter les bonnes habitudes et à prendre les meilleures décisions en fonction des situations auxquelles vous pouvez être confronté lorsque vous adoptez un style de jeu basé sur la furtivité.

Se déplacer

En matière d'infiltration, votre manière de vous déplacer joue un rôle crucial. S'il est régulièrement possible d'aller et venir en courant sans se préoccuper de quoi que ce soit, il est nécessaire de marcher accroupi ou même de ramper dès que des ennemis se trouvent à moins d'une centaine de mètres de votre position. Voici les différentes postures que vous pouvez adopter pour vous mouvoir.

■ **Sprinter** : Pour sprinter, inclinez **L** dans la direction voulue et appuyez à une reprise sur le stick en question (**R3**/**Y**). Le sprint est un mode de déplacement bruyant, susceptible d'attirer rapidement l'attention des ennemis : utilisez-le uniquement lorsque vous êtes absolument certain qu'aucune menace ne pèse sur vous – si vous soupçonnez une éventuelle présence de soldats dans les parages, ne prenez pas de risques inutiles et ralentissez l'allure. Cette commande peut également vous sauver la mise lorsque la fuite s'impose ou dans les situations d'urgence : si par exemple vous êtes repéré par un ennemi situé à seulement quelques mètres devant vous, vous pouvez lui foncer dessus pendant le ralenti du mode Réflexe, avant de le neutraliser avec une technique de CQC sans lui laisser le temps de donner l'alerte.

■ **Courir** : Inclinez fermement **L** dans la direction voulue pour courir. Ce mode de déplacement est moins bruyant que le sprint : utilisez-le quand vous pensez que la voie est libre, par exemple après avoir marqué ou neutralisé tous les soldats visibles dans une zone. En cas de doute ou si vous éveillez l'attention d'un ennemi (un arc de cercle blanc apparaît alors sur l'écran), appuyez aussitôt sur **X/A** ou **△/X** pour vous accroupir ou effectuer un Plongeon rapide, avant de vous éloigner discrètement.

■ **Marcher** : Inclinez légèrement **L** dans la direction de votre choix pour avancer sur la pointe des pieds. Quand il ralentit ainsi l'allure, Big Boss reste facilement repérable même s'il fait moins de bruit – à vitesse égale, il est préférable de s'accroupir pour passer inaperçu.

■ **Marcher accroupi** : Depuis la station debout, appuyez brièvement sur **X/A** pour vous accroupir, et inclinez **L** dans la direction voulue pour avancer dans cette position. Appuyez de nouveau sur la touche pour vous relever, ou maintenez-la enfoncée pour vous allonger. Ce mode de déplacement est idéal lors des phases d'infiltration, puisqu'il offre un bon compromis entre discrétion et rapidité **[01]**. Lorsque vous l'utilisez, vous avez peu de chances d'éveiller les soupçons des ennemis éloignés ; si néanmoins vous attirez leur attention **[02]**, allongez-vous immédiatement ou plongez au sol avant de partir en rampant. Marcher accroupi est également le meilleur moyen de se glisser en catimini dans le dos d'un ennemi que vous voulez interroger ou neutraliser à mains nues **[03]** – veillez simplement à ralentir le pas sur les derniers mètres (en inclinant le stick moins fermement) pour ne pas risquer d'alerter votre cible.



■ **Ramper** : Depuis la station debout ou accroupie, maintenez **X/A** pour vous allonger, puis inclinez **L** dans la direction voulue pour ramper. Allongé, appuyez brièvement sur la touche pour vous accroupir et longuement pour vous relever. Ce mode de déplacement est le plus lent mais également le plus sûr, puisque seuls les ennemis les plus proches sont susceptibles de détecter votre présence quand vous rampez, en particulier si vous vous dissimulez dans l'herbe [04]. Pour un maximum de discrétion, inclinez légèrement **L** tout en étant allongé pour ramper doucement – vous pouvez même faire le mort en vous immobilisant avant de maintenir **A/Y**.



- UTILISATION DU GUIDE
- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- OPERATIONS SECONDAIRES
- MOTHER BASE
- ANALYSES & TACTIQUES
- SUPPLEMENTS
- INDEX

! RÈGLE D'OR N°1

Si vous ne devez retenir qu'une seule chose au sujet de l'art de l'infiltration, la voici : le meilleur moyen de s'introduire furtivement dans une base ennemie est de se déplacer lentement, en marchant accroupi ou en rampant selon la situation. Ces mouvements peuvent sembler trop lents au premier abord, surtout aux yeux des joueurs habitués au rythme frénétique des jeux de tir, pourtant ils s'avèrent indispensables dans la majorité des cas. Dès lors que vous vous trouvez dans un lieu exigu et rempli de soldats, ne tentez pas le diable et restez allongé – la

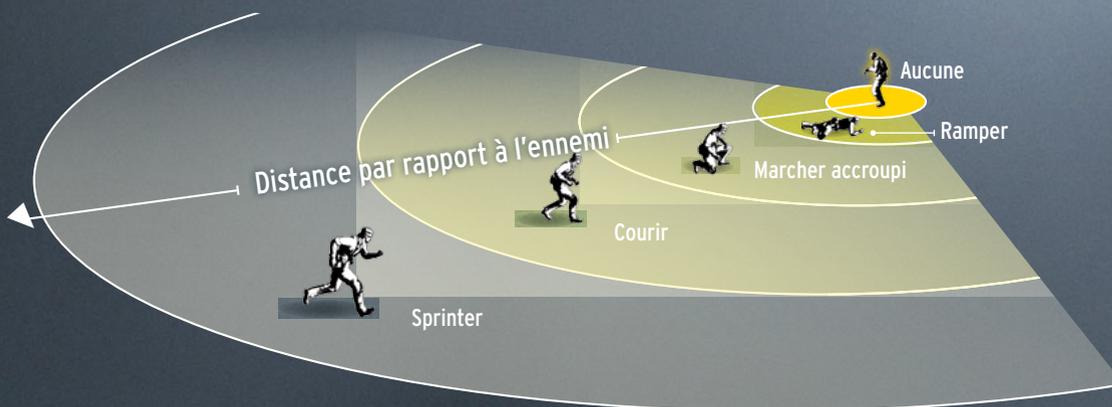
moindre imprudence de votre part risquerait de vous trahir.

De façon générale, tâchez de choisir votre mode de déplacement en fonction de la distance qui vous sépare des ennemis : plus ils sont éloignés et plus vous pouvez privilégier la vitesse au détriment de la discrétion. Fiez-vous à vos sens et notamment à votre ouïe : si vous entendez les pas de Big Boss sur un parquet, vos ennemis en feront autant. Ralentez et soyez par-dessus tout patient.

- CONTRÔLES
- AFFICHAGE À L'ÉCRAN
- STRUCTURE DU JEU
- PRÉPARATIFS DE MISSION
- FURTIVITE
- COMBAT
- NAVIGATION
- RESSOURCES
- GESTION DU TEMPS
- GESTION DE L'INVENTAIRE
- SOUTIEN AÉRIEN
- JOKERS
- MOTHER BASE
- INTERDÉPENDANCE DES SYSTEMES
- SCORES

! POSTURES DISCRÈTES EN FONCTION DE LA DISTANCE PAR RAPPORT À L'ENNEMI

Ce diagramme illustre les postures que doit adopter Big Boss pour passer inaperçu, en fonction de la distance qui le sépare d'un ennemi. Plus cette distance se réduit, plus vous devez vous déplacer lentement et discrètement.



Mouvements utiles

Il existe plusieurs mouvements, outils ou fonctionnalités susceptibles de vous aider à échapper à la vigilance de vos ennemis durant les phases d'infiltration.



Plongeon rapide : Appuyez sur **○/X** à tout moment pour que Big Boss se jette immédiatement au sol **[05]**. Vous pouvez utiliser ce mouvement pour échapper au regard d'un ennemi méfiant ou pour vous mettre à l'abri lorsque les balles sifflent autour de vous ; une fois à terre, avancez en rampant avec **○** ou appuyez sur **L3/⬅** pour vous relever et entamer un sprint.



Se mettre à couvert : Approchez-vous d'un mur ou d'un élément du décor approprié (comme une caisse ou une balustrade) et inclinez **○** dans sa direction pour que Big Boss se plaque contre la surface en question. Une fois à l'abri, vous pouvez vous déplacer latéralement et observer discrètement les environs à l'aide de **R3/⬅** **[06]**.



Franchir un obstacle : Lorsque vous êtes à couvert derrière un obstacle peu élevé, vous pouvez l'enjamber ou grimper dessus en appuyant sur **△/Y** **[07]** ; si vous maintenez la touche enfoncée quand Big Boss arrive devant l'obstacle en question, il le franchit sans marquer de temps d'arrêt. Notez que la même commande contextuelle sert à se hisser sur des rebords surélevés, comme le toit d'une cabane par exemple.



S'agripper à un rebord : Alors que Big Boss se tient sur un rebord surélevé, avancez lentement vers le vide pour qu'il se laisse tomber et s'accroche au rebord en question **[08]**. Une fois suspendu, vous pouvez longer le rebord à l'aide de **○** ; appuyez respectivement sur **○/A** et **△/Y** pour lâcher prise et vous hisser sur le rebord. Cette seconde touche sert également à se rattraper en catastrophe à un rebord à portée pendant une chute. Notez que vous pouvez vous laisser glisser le long d'une échelle en maintenant **○/A**.



Gadgets : En plus des jumelles, vous ferez l'acquisition de plusieurs autres gadgets au cours de l'aventure. Vous pouvez par exemple utiliser les lunettes de vision nocturne pour voir dans l'obscurité, ou vous glisser dans une boîte en carton afin d'échapper à la vigilance de vos ennemis **[09]**.



Portes verrouillées : Appuyez sur **△/Y** quand la commande correspondante s'affiche à l'écran pour crocheter une porte verrouillée **[10]** – une opération qui prend plusieurs secondes. Notez que les ennemis sont susceptibles d'ouvrir eux-mêmes une porte verrouillée, par exemple quand ils ont quitté leur poste pour se lancer à votre recherche ou parce que vous avez éveillé leur attention.

! RÈGLE D'OR N°2

Patience et observation sont les deux piliers de l'infiltration. Ne pas faire de bruit est une chose, mais encore faut-il ne pas se retrouver en plein sur le chemin de patrouille des soldats. Ouvrez grand vos yeux et vos oreilles lorsque vous utilisez les jumelles : le micro directionnel dont elles sont équipées peut vous aider à repérer un soldat caché derrière le décor ou à

l'intérieur d'un bâtiment. Une fois que vous avez marqué vos ennemis, prenez le temps d'étudier leurs rondes depuis un poste à couvert : vous saurez ainsi quand la voie est libre, et quand il vaut mieux rester à l'abri – à vous de voir ensuite si vous souhaitez neutraliser les gardes en silence ou simplement vous faufiler incognito dans leur dos.

Utilisation de l'environnement

L'environnement joue un rôle important dans le déroulement des missions.



Cycle jour/nuit : Le cycle jour/nuit est une fonctionnalité essentielle dans le jeu. Le tableau de la page 19 présente les avantages et les inconvénients d'une opération d'infiltration selon qu'elle est effectuée de jour ou de nuit – retenez notamment que les positions et les rondes des ennemis changent en fonction du moment de la journée [11] & [12]. Il peut être avantageux de s'infiltrer dans une base à la faveur de la nuit, dans la mesure où il est plus facile de passer inaperçu dans l'obscurité (à plus forte raison lorsque les gardes piquent un somme au lieu de surveiller les environs). Méfiez-vous toutefois : vos ennemis utiliseront régulièrement des lunettes de vision nocturne si vous attendez systématiquement le coucher du soleil pour passer à l'action. De façon générale, vous devriez prendre l'habitude de participer aux missions au moment où elles se présentent, et les mener à bien indifféremment de jour comme de nuit.



Tapi dans la pénombre : Le meilleur moyen de passer inaperçu consiste à se déplacer dans la pénombre, de préférence en rampant [13]. Pendant la nuit, veillez notamment à rester à l'écart des endroits éclairés par les lampadaires ou les faisceaux des projecteurs. Même si cet acte est susceptible d'éveiller la méfiance des gardes alentour, notez d'ailleurs que vous pouvez détruire les projecteurs avec une balle bien placée.



Se mettre à couvert : Une excellente méthode pour se soustraire au regard des ennemis consiste à se dissimuler dans la végétation [14] ; si vous rampez par exemple dans les hautes herbes au bord d'une route, les soldats qui patrouillent sur la chaussée ne devraient pas vous repérer quand ils passent à votre hauteur.



Choix de l'itinéraire : Une fois que vous vous serez familiarisé avec les environnements du jeu, vous apprendrez à identifier au premier coup d'œil les itinéraires qui se prêtent le mieux à la furtivité – coins d'ombre, passages étroits et végétation, sont autant de repères qui jalonnent les parcours d'infiltration [15].

UTILISATION DU GUIDE

PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

OPERATIONS SECONDAIRES

MOTHER BASE

ANALYSES & TACTIQUES

SUPPLÉMENTS

INDEX

CONTRÔLES

AFFICHAGE À L'ÉCRAN

STRUCTURE DU JEU

PRÉPARATIFS DE MISSION

FURTIVITE

COMBAT

NAVIGATION

RESSOURCES

GESTION DU TEMPS

GESTION DE L'INVENTAIRE

SOUTIEN AÉRIEN

JOKERS

MOTHER BASE

INTERDÉPENDANCE DES SYSTÈMES

SCORES

Créer des diversions

Au cours d'une opération d'infiltration, il est parfois nécessaire de détourner l'attention des ennemis pour s'ouvrir de nouveaux passages. Voici les différentes méthodes que vous pouvez utiliser pour faire diversion.



Se montrer : Aussi paradoxal que cela puisse paraître, vous pouvez souvent déjouer la surveillance des gardes... en vous montrant. La manœuvre requiert toutefois une certaine habileté : si vous restez trop longtemps à découvert, ou que l'ennemi concerné est trop proche, vous risquez tout simplement de vous trahir. Prenons un exemple concret : alors que vous êtes caché derrière un obstacle avec un soldat posté à une trentaine de mètres, redressez-vous brièvement puis remettez-vous aussitôt à l'abri dès que votre cible a mordu à l'hameçon – un arc de cercle s'affiche à l'écran quand vous avez attiré son attention [16]. Plusieurs possibilités s'offrent à vous lorsque le garde s'approche de votre position (avec son icône qui clignote) : vous pouvez par exemple le contourner en rampant tandis qu'il examine votre cachette, le neutraliser avec une fléchette tranquillisante, ou encore le maîtriser avec une technique de CQC dès qu'il arrive à portée. Il convient toutefois d'ajouter une mise en garde : si le soldat en question a appelé son QG avant de se déplacer, veillez à attendre qu'il ait fait son rapport avant d'éventuellement passer à l'action.



Lancer un chargeur ou un leurre : Accessibles depuis le menu des objets, les chargeurs et les leurres se lancent de la même façon que les grenades : maintenez **L2/L1** pour viser et jetez l'objet avec **R2/R1**. Le bruit de l'impact éveille les soupçons des gardes à portée – vous pouvez par exemple lancer un chargeur dans le dos d'un soldat pour le forcer à se retourner. Une fois déployés, les leurres s'activent à distance en appuyant sur **△/▽** tout en maintenant **L2/L1** – ce qui vous permet de détourner l'attention des ennemis au moment que vous jugez le plus opportun [18].



Tirer sur un mur : Vous pouvez également tenter une manœuvre délicate consistant à tirer une balle (avec une arme silencieuse, évidemment) sur une surface quelconque située près d'un garde [20]. Notez toutefois que ce dernier est susceptible de contacter son QG avant de se déplacer – pire encore, il risque même de donner l'alerte si la balle a atterri trop près de lui.



Laisser un corps : Vous pouvez créer une diversion en utilisant le corps d'un ennemi que vous avez neutralisé avec des balles tranquillisantes (ramassez et déposez un corps avec **○/Ⓑ**). Lorsqu'ils aperçoivent un camarade endormi, les gardes s'en approchent afin de le réveiller – ce qui vous laisse tout le loisir de les neutraliser à leur tour ou de poursuivre votre chemin en les contournant [17]. Notez en revanche que ce stratagème ne fonctionne pas si le soldat qui sert d'appât est assommé ou décédé, puisque ses collègues risquent de donner l'alarme en découvrant sa dépouille – pour éviter cette situation, vous devez donc veiller à dissimuler les corps des ennemis que vous avez tués ou mis KO.



Utiliser les coéquipiers : Les coéquipiers qui vous accompagnent sur le terrain sont susceptibles de distraire les ennemis par leur simple présence – vous pouvez par exemple préparer une embuscade en positionnant votre cheval au milieu de la route pour forcer un véhicule ou un convoi à s'arrêter [19].

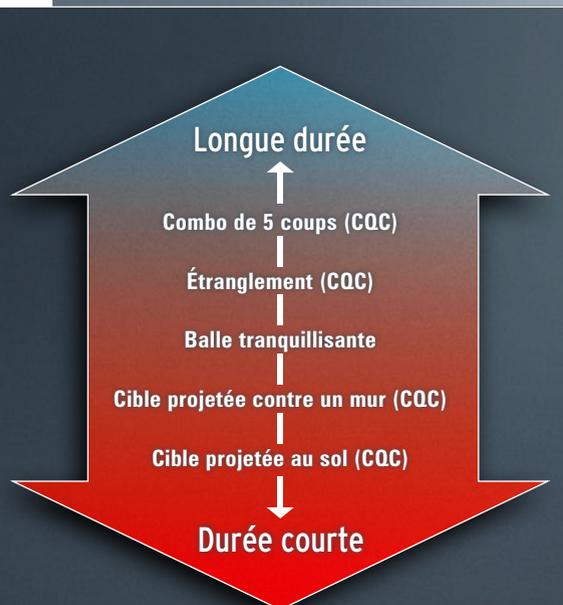


Provoquer une explosion : Les charges de C4 se prêtent également aux manœuvres de diversion, dans la mesure où il est possible de les faire exploser à distance – placez-les si possible sur un objet que vous avez intérêt à détruire, comme un radar antiaérien [21]. La déflagration, qui retentit dans un large périmètre, est susceptible d'engendrer d'importants mouvements de troupe si elle se produit au cœur d'une base ennemie – et ce faisant de vous libérer le passage vers un de vos objectifs.

Endormir et assommer les ennemis

Deux options s'offrent à vous lorsque vous voulez neutraliser les ennemis sans les tuer : vous pouvez les endormir avec une arme tranquillisante, ou les assommer avec une technique de CQC ou des balles étourdissantes.

! DURÉE D'INVALIDITÉ



Vous pouvez réveiller un soldat que vous avez endormi ou assommé en lui donnant un coup de pied (approchez-vous de lui et appuyez sur **R2**/**RT**). Il ne s'agit pas de violence gratuite : vous avez parfois intérêt à sortir un ennemi de sa léthargie, soit pour l'y replonger aussitôt en vue de réinitialiser la durée pendant laquelle il reste inconscient, soit par exemple parce que vous comptez l'interroger.

Gardez toujours à l'esprit qu'un ennemi que vous avez neutralisé avec une technique non létale finira par revenir à lui au bout de quelques instants (et, pire, qu'il donnera l'alerte s'il a été assommé). Évitez par conséquent de vous attarder trop longtemps dans un même secteur, sans quoi vous courez le risque de vous faire surprendre par une de vos précédentes victimes.

Le seul moyen de se débarrasser pour de bon d'un ennemi, sans pour autant le tuer, est de l'exfiltrer à l'aide du système Fulton. Vous faites ainsi d'une pierre deux coups, puisque vous récupérez une nouvelle recrue pour la Mother Base tout en éliminant définitivement une menace potentielle – vous avez donc tout intérêt à prendre l'habitude de régulièrement extraire les soldats que vous neutralisez. Notez toutefois que le ballon utilisé pour transporter la victime est susceptible d'éveiller la méfiance des soldats situés dans un rayon d'une quarantaine de mètres – si vous ne voulez prendre aucun risque, neutralisez tous les témoins potentiels avant d'utiliser le système Fulton.



Les armes tranquillisantes (telles que le pistolet avec lequel vous commencez l'aventure) servent à endormir les ennemis (**ZZZ**). Si vous les touchez à la tête, ils tombent instantanément dans les bras de Morphée ; la toxine met autrement plusieurs secondes à agir, le délai d'action étant réduit à chaque nouveau tir – notez que votre cible ne réagit pas quand elle est atteinte par ce type de projectile. À moins qu'elle n'ait été réveillée entre-temps par un de ses camarades, la victime sort automatiquement de son sommeil après quelques minutes (la durée exacte dépend de plusieurs facteurs, et notamment du stade de l'aventure) ; une fois qu'elle a repris ses esprits, elle retourne à son poste comme si de rien n'était. Notez que les balles tranquillisantes ne peuvent pas traverser les protections de corps ; si vous êtes confronté à un adversaire casqué, visez-le au niveau du visage [22].

Vous pouvez étourdir une cible (**ÉTO**) en utilisant une technique de CQC ou à l'aide de munitions spéciales que vous aurez débloquées au préalable dans le menu de la Mother Base. En ce qui concerne les armes, la cible tombe sur le coup si elle a été touchée à la tête, ou après un certain nombre de balles si vous l'avez visée ailleurs sur le corps. Lorsqu'elle reprend ses esprits (la durée exacte du KO dépendant de la méthode utilisée pour la neutraliser), la victime donne immédiatement l'alerte.

! LES SILENCIEUX



Certaines armes, comme le pistolet avec lequel vous débutez l'aventure, sont munies d'un silencieux. Une fois que vous aurez débloqué le menu de personnalisation de l'équipement, vous aurez la possibilité d'équiper d'autres pièces de votre arsenal avec cet accessoire. Les silencieux sont indispensables aux opérations d'infiltration, puisqu'ils vous permettent de faire usage d'une arme à feu en toute discrétion. Ils s'usent à chaque détonation, comme l'indique la barre qui s'affiche dans la fenêtre de l'arme concernée. Après un certain nombre de tirs, le dispositif cesse de fonctionner et vous devez le remplacer, soit en récupérant un nouvel exemplaire sur le terrain, soit en demandant à être ravitaillé en munitions via un largage d'approvisionnement.

- UTILISATION DU GUIDE
- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- OPERATIONS SECONDAIRES
- MOTHER BASE
- ANALYSES & TACTIQUES
- SUPPLÉMENTS
- INDEX
- CONTRÔLES
- AFFICHAGE À L'ÉCRAN
- STRUCTURE DU JEU
- PRÉPARATIFS DE MISSION
- FURTIVITÉ
- COMBAT
- NAVIGATION
- RESSOURCES
- GESTION DU TEMPS
- GESTION DE L'INVENTAIRE
- SOUTIEN AÉRIEN
- JOKERS
- MOTHER BASE
- INTERDÉPENDANCE DES SYSTÈMES
- SCORES

Dissimuler les corps

En cas de séjour prolongé dans une base ennemie, vous avez tout intérêt à effacer les traces de votre passage en dissimulant les corps de vos victimes si vous voulez rester incognito.

- Vous pouvez ramasser le corps d'un ennemi inconscient en appuyant sur **○/B** quand le message correspondant s'affiche à l'écran. Utilisez la même commande pour poser votre fardeau sur le sol.
- Si vous laissez traîner le corps d'une victime au bord d'une route ou dans un bâtiment ouvert aux quatre vents, ses camarades le

découvriront probablement tôt ou tard et donneront l'alerte. Pour ne pas être repéré, dissimulez les dépouilles des ennemis dans des lieux discrets, par exemple derrière un tas de caisses ou dans les hautes herbes. Évitez de regrouper les ennemis inconscients : le premier qui revient à lui aurait tôt fait de réveiller ses camarades.

- Il n'existe pas de meilleure cachette où dissimuler les corps de ses victimes que les toilettes **(☺)** et les conteneurs à ordures **(☑)** qui sont monnaie courante dans beaucoup de bases. Les soldats ne peuvent pas sortir de ces endroits une fois que vous les y avez installés à l'aide de la commande contextuelle correspondante.

Interroger les ennemis

Vous avez la possibilité de soutirer des informations aux soldats qui se dressent sur votre chemin en recourant aux méthodes d'interrogatoire suivantes.



Maîtriser la cible [23] : Glissez-vous dans le dos d'un soldat et maintenez enfoncée la touche **R2/RT** dès que vous arrivez à portée pour le maîtriser **[23]**. Notez que vous pouvez également réaliser ce mouvement en mode Réflexe aux dépens d'un ennemi qui vous regarde. Une fois la cible maîtrisée, maintenez **L1/LB** et sélectionnez l'une des deux options proposées à l'aide de **R3**, avant de valider votre choix en appuyant sur le stick. Chaque soldat répond au maximum une fois par question. Privilégiez la commande : « Allez, crache ». Elle conduit la victime à révéler des informations tactiques.



Braquer la cible [24] : Approchez-vous incognito d'un soldat et mettez-le en joue pour le désarmer **[24]**. Une fois qu'il a levé les bras en signe de reddition, utilisez les mêmes commandes que celles indiquées plus haut pour mener votre interrogatoire. Vous pouvez également ordonner à votre cible de se mettre à plat ventre, une position dans laquelle elle restera figée sauf en cas d'alerte générale. Notez qu'il est possible de braquer les ennemis que vous avez endormis ou assommés – il vous suffit de les sortir au préalable de leur léthargie en leur donnant un coup de pied. La manœuvre fonctionne même lorsqu'ils sont couchés.

Les interrogatoires constituent de précieuses sources de renseignements, vos ennemis étant susceptibles de révéler l'emplacement de points d'intérêt (ressources, pièces d'équipement...) ou d'objectifs de mission (prisonnier, convoi...), voire de révéler des indices sur une tâche secondaire par exemple ; ils vous indiqueront également la position d'autres soldats si vous leur demandez « Où sont les autres ? ». Dès qu'un soldat se met à table, l'information correspondante est aussitôt répercutée sur la carte. Notez que vous recevez également des bonus de score (voir à ce sujet la dernière leçon du chapitre) chaque fois que vous conduisez un interrogatoire.

Les réactions des ennemis

Lorsqu'ils ne constatent rien d'anormal, les gardes suivent une routine bien précise, mais leur comportement change si vous attirez leur attention. Voici dans l'ordre les différentes réactions que votre présence peut susciter chez eux.



Simple soupçon [25] : Un ennemi qui vous a à peine entraperçu ne quitte pas son poste – l'arc de cercle blanc qui trahit sa brève inquiétude disparaît après quelques secondes. Les gardes que vous avez frappés par surprise avec une balle tranquilisante réagissent de cette façon quand ils se réveillent.



État de vigilance [26] : Lorsque vous avez réellement éveillé la méfiance d'un ennemi, il appelle généralement son QG avant de venir examiner votre dernière position connue – l'arc de cercle qui traduit sa préoccupation brille et reste affiché à l'écran, en même temps que clignote le triangle rouge qui le surplombe. Si vous le neutralisez dans l'intervalle, le QG risque de donner l'alerte : éloignez-vous discrètement ou attendez qu'il ait fait son rapport avant de passer à l'action.



Situation d'alerte [27] : Lorsqu'un ennemi découvre quelque chose d'anormal (le corps d'un camarade inconscient, un prisonnier qui manque à l'appel, un générateur électrique mis hors tension, une caméra détruite...) ou qu'il retrouve ses esprits après un KO, il alerte ses collègues. Les soldats les plus proches quittent leur poste et inspectent les environs ; dans ces circonstances, il est préférable de se cacher et d'attendre qu'ils relâchent leur surveillance, ce qui se produit après une bonne minute – sauf s'ils découvrent dans l'intervalle d'autres traces de votre passage, auquel cas le délai est prolongé.



Situation de combat [28] : Lorsqu'un ennemi vous a identifié (et que vous avez échoué à le neutraliser pendant le mode Réflexe), une alarme retentit et tous les soldats alentour se ruent à l'assaut ; à ce stade, vous devez prendre la fuite ou riposter en sortant l'artillerie lourde. Notez que le mode Réflexe est désactivé tant que vous vous trouvez en situation de combat.



Lancement des recherches [29] : Si vous prenez la poudre d'escampette pendant une situation de combat, les ennemis cessent le feu et passent au peigne fin le secteur qui s'étend autour de votre dernière position connue – ils se tiennent prêts à reprendre les hostilités au moindre signe de votre présence. Au bout d'un moment, ils abandonnent les recherches et reviennent en situation d'alerte.

De manière générale, prêtez une oreille attentive aux communications radio des ennemis, et référez-vous aux messages qui s'affichent à gauche de l'écran pour savoir où en est le processus de détection.

N'oubliez pas que votre réussite dans *Metal Gear Solid V* repose sur votre capacité à vous rendre invisible aux yeux de vos ennemis. Chaque fois que vous trahissez votre présence, vous perdez un temps précieux à combattre ou à vous cacher, en plus de subir des pénalités en termes de score (voir à ce sujet la page 45).

Le mode Réflexe



Selon la position de l'ennemi, vous avez la possibilité de le neutraliser au corps à corps avec une technique de CQC, ou à distance avec une arme à feu.

CQC : Si vous vous trouvez à quelques mètres de la cible, vous pouvez foncer directement vers elle en appuyant sur **[L3]/[RT]** – notez qu'il est possible de démarrer un sprint même en étant allongé. Dès que vous arrivez à sa portée et que la commande correspondante s'affiche à l'écran, appuyez sur **[R2]/[R1]** pour assommer l'ennemi en le jetant au sol – ou saisissez-vous de lui en maintenant la touche enfoncée avant de l'étrangler si vous voulez qu'il reste inconscient plus longtemps.

Arme : Pointez votre arme sur votre cible en appuyant sur **[L2]/[LT]** et visez-la au niveau de la tête pour l'abattre sur le coup **[30]** – si vous la touchez ailleurs sur le corps, vous ne pourrez sans doute pas la neutraliser à temps. Au besoin, ajustez la position de Big Boss à l'aide du stick gauche.

À moins que vous n'ayez désactivé cette option dans le menu de pause, un mode Réflexe s'enclenche automatiquement dès que vous avez été identifié par un ennemi. L'action ralentit alors pendant quelques secondes, ce qui vous donne l'occasion de neutraliser la menace dans un geste de la dernière chance. Si vous ne parvenez pas à saisir cette opportunité, l'alerte générale est déclenchée et tous les ennemis des environs se ruent à l'attaque.

Votre priorité dans cette situation est de déterminer avec précision l'emplacement de l'ennemi en question. Vous pouvez pour cela vous fier à la position de l'icône de détection, mais vous disposez également d'une aide inestimable sous la forme d'un système de visée automatique : quand vous appuyez sur **[L2]/[LT]** pendant le mode Réflexe, Big Boss braque directement son arme sur sa cible.

L'erreur que vous risquez de commettre lorsque s'active le mode Réflexe est de confondre vitesse et précipitation ; avec un peu d'expérience et de sang-froid, vous parviendrez toutefois à exploiter au mieux cette fonctionnalité, qui constitue une dernière chance de rattraper vos erreurs quand vous en commettez lors des phases d'infiltration.

- UTILISATION DU GUIDE
- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- OPERATIONS SECONDAIRES
- MOTHER BASE
- ANALYSES & TACTIQUES
- SUPPLÉMENTS
- INDEX
- CONTRÔLES
- AFFICHAGE À L'ÉCRAN
- STRUCTURE DU JEU
- PRÉPARATIFS DE MISSION
- FURTIVITÉ
- COMBAT
- NAVIGATION
- RESSOURCES
- GESTION DU TEMPS
- GESTION DE L'INVENTAIRE
- SOUTIEN AÉRIEN
- JOKERS
- MOTHER BASE
- INTERDÉPENDANCE DES SYSTÈMES
- SCORES

LEÇON N°04 : LE COMBAT

Même les spécialistes de l'infiltration ont parfois besoin de faire parler la poudre durant les missions. Cette section présente les principes fondamentaux du combat dans *Metal Gear Solid V*.

Viser et tirer

L'efficacité de vos tirs dépend de l'endroit auquel vous atteignez vos cibles. Si les tirs à la tête neutralisent instantanément la victime, vous aurez besoin de plusieurs balles pour venir à bout d'un ennemi dont vous visez le buste ou les membres. De façon générale, le meilleur moyen d'accélérer l'issue d'un affrontement est d'abattre froidement vos cibles les unes après les autres en les touchant à la tête.

Lorsque vous maintenez enfoncée la touche **L2/LT**, vous faites apparaître un réticule de visée et la caméra se place au-dessus de l'épaule de Big Boss. Ajustez alors votre tir avec **R3**. Notez que vous pouvez changer la caméra d'épaule en appuyant sur **R3/RT** [**01** & **02**] – une fonctionnalité très appréciable notamment quand vous souhaitez tirer depuis un angle.

Le réticule devient rouge lorsqu'il survole une cible à portée, ce qui signifie que vous ferez mouche si vous appuyez sur la détente. Si la correction de visée est activée (le réglage proposé par défaut), Big Boss pointe automatiquement son arme sur le corps d'une cible proche quand vous appuyez sur **L2/LT**, même si la caméra n'était pas parfaitement alignée sur ladite cible – rendez-vous dans le menu de pause si vous souhaitez désactiver cette option.

Appuyez sur **R2/RT** pendant que vous visez pour ouvrir le feu. Avec une arme automatique, vous pouvez tirer en continu en maintenant la touche enfoncée, mais vous perdrez beaucoup en précision ; vous obtiendrez de meilleurs résultats en lâchant de courtes rafales.

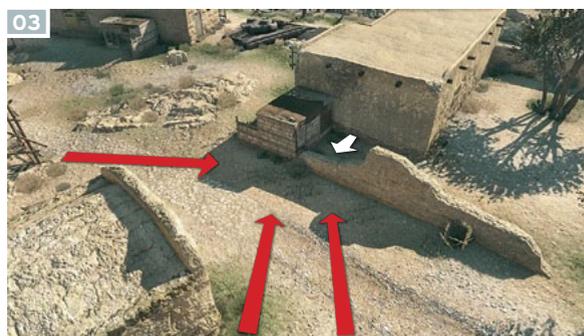
Pendant que vous visez, vous avez la possibilité de passer en vue subjective en appuyant sur **R1/RB** pour plus de précision – si votre arme est équipée d'une lunette, modifiez le grossissement du zoom avec **R3/RT**. Big Boss peut toujours se déplacer en vue à la première personne, mais à une vitesse fortement réduite.

Lorsque vous avez dégainé votre arme alors que vous êtes couché sur le sol, maintenez **L3/LT** tout en inclinant **PS** vers la gauche ou la droite afin de rouler par terre – un mouvement bienvenu pour éviter les balles adverses lors d'une fusillade, ou pour se décaler rapidement sur le côté quand vous cherchez un meilleur angle de tir.

Se mettre à couvert

Mettez-vous à couvert dès que les balles commencent à fuser, sans quoi vous ferez une cible facile – évitez simplement de vous cacher derrière des caisses en bois, et restez à distance des barils explosifs. Essayez dans la mesure du possible de vous réfugier dans un lieu peu exposé, l'idéal étant par exemple d'être adossé à un mur [**03**] : si vous êtes encerclé par vos ennemis, vous courez le risque d'être submergé et de perdre le contrôle de la situation.

Une fois que vous avez trouvé un abri, plaquez-vous contre la surface en question en vue de riposter : maintenez enfoncé **L2/LT** pour épauler votre arme, et relâchez la touche pour vous remettre à couvert. Essayez de mettre à terre au moins une cible à chacune de vos sorties, en visant en priorité la plus proche de vous ; entre deux rafales, marquez une pause



pour soigner d'éventuelles blessures, rechargez avec **C/B**, et observez les mouvements des ennemis – s'ils tentent de vous déloger en vous prenant à revers ou en lançant une grenade (l'icône  s'affiche alors à l'écran), changez aussitôt de cachette.

Recharger

Big Boss recharge automatiquement son arme une fois qu'il a vidé un chargeur, mais la manœuvre dure quelques secondes pendant lesquelles vous êtes totalement vulnérable.

Pour éviter que Big Boss effectue de lui-même cette opération au beau milieu d'une fusillade (ou pendant une séquence de mode Réflexe), prenez l'habitude de recharger manuellement votre arme en appuyant sur **C/B** dès que vous bénéficiez d'un instant de répit. Dans l'absolu, vous devriez recharger votre arme après chaque utilisation durant une phase d'infiltration, et dès que votre chargeur est à moitié vide lors d'un affrontement.

CQC

Les techniques de CQC (pour « close quarters combat ») permettent de neutraliser les ennemis au corps à corps – et donc d'économiser vos précieuses munitions tranquilisantes et vos silencieux. Vous pouvez utiliser ces mouvements en combat rapproché ou lors d'une séquence d'infiltration après vous être discrètement approché de votre cible.

Voici une présentation des principaux mouvements de CQC :



Projeter [04] : Appuyez sur **R2/RT** tout en inclinant **L** dans une direction quelconque pour projeter un ennemi au sol ou contre une paroi et le mettre KO ; notez que la victime restera inconsciente plus longtemps si elle a été lancée contre un mur. Il est possible d'exécuter cette technique en mode Réflexe à condition que la cible soit suffisamment proche de vous (piquez un sprint avant de passer à l'action). Vous pouvez également neutraliser plusieurs ennemis à la suite avec ce mouvement : appuyez simplement à plusieurs reprises sur la touche tout en inclinant le stick dans la direction de vos cibles successives – Big Boss projette chaque nouvel individu plus violemment que le précédent, ce qui prolonge d'autant la durée de leur KO. Gardez toutefois en tête que les ennemis assommés avec cette technique reprennent leurs esprits après un délai relativement court.



Combo poings/pieds [05] : Appuyez à plusieurs reprises sur **R2/RT** sans vous déplacer afin de donner une série de coups. Un ennemi qui encaisse de plein fouet un combo de cinq attaques reste inconscient plus longtemps que s'il avait été endormi avec une balle tranquilisante.



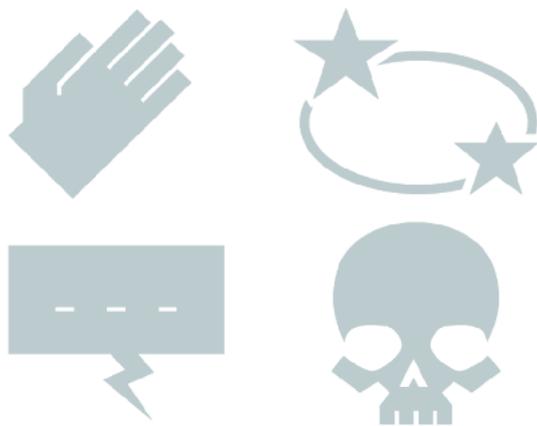
Maîtriser/Bouclier humain [06] : Maintenez enfoncée la touche **R2/RT** quand la commande correspondante s'affiche à l'écran (☞) pour vous saisir d'un ennemi. Lorsque vous maîtrisez un garde, vous avez la possibilité de marcher debout ou en position accroupie en traînant son corps. En situation de combat, vous pouvez utiliser la victime comme bouclier humain et faire usage de votre arme de poing ; dans ce type de scénario, les autres ennemis sont susceptibles d'essayer de vous frapper au corps à corps pour vous forcer à lâcher prise et à libérer votre otage.



Etrangler [07] : Alors que vous maîtrisez une cible, appuyez à plusieurs reprises sur **R2/RT** pour l'étrangler jusqu'à lui faire perdre conscience. Cette technique est une excellente solution de rechange lorsque vous souhaitez économiser le silencieux de votre arme tranquilisante, dans la mesure où les ennemis que vous étouffez restent inconscients plus longtemps encore que ceux qui ont été endormis.



Egorger [08] : Alors que vous maîtrisez une cible, appuyez sur **△/Y** pour l'égorger. Vous pouvez opter pour cette solution radicale en cas d'urgence (pour éviter par exemple que votre victime ne puisse être réveillée par d'éventuels poursuivants), mais n'oubliez pas que le fait de tuer les ennemis vous pénalise en termes de score.



- UTILISATION DU GUIDE
- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- OPERATIONS SECONDAIRES
- MOTHER BASE
- ANALYSES & TACTIQUES
- SUPPLEMENTS
- INDEX
- CONTRÔLES
- AFFICHAGE À L'ECRAN
- STRUCTURE DU JEU
- PREPARATIFS DE MISSION
- FURTIVITE
- COMBAT
- NAVIGATION
- RESSOURCES
- GESTION DU TEMPS
- GESTION DE L'INVENTAIRE
- SOUTIEN AERIEN
- JOKERS
- MOTHER BASE
- INTERDEPENDANCE DES SYSTEMES
- SCORES

Les pièces d'artillerie

La plupart des bases ennemies abritent des pièces d'artillerie lourde, qui peuvent aller de la modeste tourelle au mortier en passant par le canon anti-aérien [09]. Vous avez la possibilité de prendre le contrôle de ces armes en appuyant sur /.

Naturellement, l'utilisation de tels engins de guerre n'est pas compatible avec une stratégie basée sur la furtivité. Rien ne vous empêche de vous en servir à l'occasion pour remplir un objectif bien spécifique (par exemple, détruire un hélicoptère ou un tank) ou dans une situation d'urgence, mais c'est à vos risques et périls – malgré leur force de frappe, ces armes ne font pas le poids face aux assauts répétés de toute une garnison. Par ailleurs, n'oubliez pas que le fait de déclencher des alertes et de tuer des soldats a un impact négatif sur votre score final lorsque vous êtes engagé dans une mission.



Les types d'armes

Les armes se divisent en plusieurs catégories, chacune dotée de ses propres spécificités. En accumulant de l'argent et des ressources, vous aurez l'occasion de débloquer de nouveaux modèles tout au long de votre progression dans le jeu.



Les **armes de poing** sont parfaites pour les opérations d'infiltration, à condition qu'elles soient munies d'un silencieux. D'une portée limitée, ces pistolets conviennent essentiellement au combat rapproché.



Les **pistolets-mitrailleurs** bénéficient d'une cadence de tir élevée, ce qui en fait des instruments très efficaces lors des combats qui vous opposent à plusieurs ennemis à la fois.



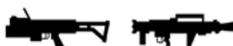
Les **fusils d'assaut** et les **mitrailleuses** jouissent d'une portée supérieure aux pistolets-mitrailleurs. Vous pouvez utiliser un fusil d'assaut (muni d'un silencieux) en complément du pistolet lors des opérations d'infiltration.



Les **fusils de sniper** se distinguent par une puissance et une portée hors du commun – utilisez-les pour vous débarrasser de loin des cibles gênantes.



Les **fusils à pompe** offrent une force de frappe incomparable, mais leur faible portée limite leur utilisation au combat rapproché.



Les **lance-grenades** et **lance-roquettes** peuvent terrasser instantanément des groupes entiers de soldats ; ils servent également à détruire les véhicules et les infrastructures des ennemis. Notez que vous subirez des dégâts si vous êtes pris dans le rayon d'action des explosions provoquées par ces armes.



Les **armes de jet** (parmi lesquelles figurent les grenades et les leurres) se lancent avec les mêmes commandes que les armes classiques – l'objet en question suit la trajectoire parabolique dessinée à l'écran une fois que vous appuyez sur la touche de visée.



Les **armes placées** regroupent des bombes ou des mines qui n'explorent qu'au contact d'une cible ou lorsque vous les activez à distance – des outils parfaits pour tendre une embuscade, créer une diversion ou détruire certaines installations.

De façon générale, réservez l'usage des pistolets aux opérations d'infiltration, en vous servant d'un modèle pourvu d'un silencieux et de munitions tranquillisantes. Lorsqu'une fusillade éclate, optez pour des instruments plus puissants et dotés d'une meilleure cadence de tir, comme les mitraillettes et les fusils d'assaut ; un fusil à pompe ou un lance-grenade vous aidera au besoin à accélérer l'issue du combat.

Quand vous choisissez votre matériel au début d'une mission, sélectionnez des outils adaptés à vos objectifs. Assurez-vous par exemple qu'un lance-missile ou un stock de C4 figure dans votre inventaire quand vous devez détruire un véhicule ; si la configuration du terrain le permet, installez-vous avec un fusil de sniper (de préférence équipé d'un silencieux) sur un poste d'observation en vue de neutraliser à distance les ennemis de la base dans laquelle vous devez vous infiltrer.



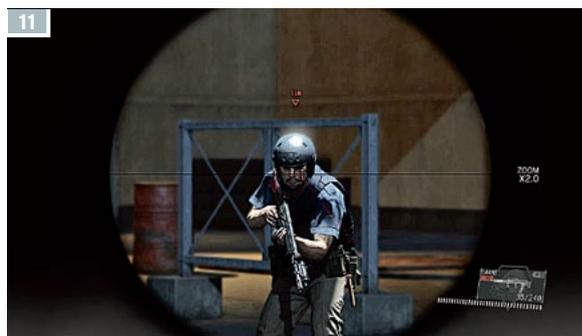
Pénétration des munitions

En progressant dans l'aventure, vous vous heurterez parfois à des ennemis en armure [10], dont la cuirasse résiste non seulement aux munitions tranquillisantes mais aussi aux balles des armes classiques. Le point faible de ces soldats se situe au niveau de la figure lorsque celle-ci n'est pas protégée [11] ; vous pouvez également vous débarrasser d'eux en utilisant des explosifs.

Toutes les armes ne se valent pas du point de vue de la force de frappe. Imaginons par exemple que vous vouliez détruire le projecteur d'un mirador pour faciliter une opération d'infiltration ou créer une diversion. Les balles tranquillisantes seront incapables de briser la plaque de verre qui protège le projecteur ; en revanche, n'importe quelle arme fera l'affaire si vous utilisez des munitions standard ; avec un tir de fusil sniper, vous pourriez non seulement détruire le projecteur, mais aussi tuer le soldat qui le dirige pour peu qu'il se trouve dans la trajectoire de la balle ; enfin, vous mettriez directement à bas la tour de guet avec un projectile de lance-grenades ou de lance-roquettes.

En matière de pouvoir pénétrant, les armes de poing et les pistolets-mitrailleurs sont les plus mal lotis : ils n'ont par exemple aucun effet sur les ennemis en armure (sauf si vous visez les parties exposées de leur corps, évidemment) ; les balles des fusils d'assaut et des mitrailleuses peuvent traverser les parois en bois ou arracher le casque d'un ennemi ; les munitions des fusils sniper bénéficient du pouvoir pénétrant le plus important, puisqu'elles peuvent transpercer les corps des ennemis et différents matériaux.

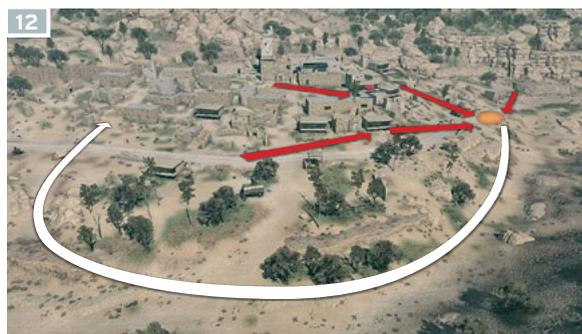
Les armes à feu classiques ne font pas le poids face aux chars et autres véhicules blindés, mais vous pouvez en revanche les détruire avec des projectiles de lance-grenades et des charges de C4 – vous aurez généralement besoin de trois ou quatre explosifs pour venir à bout de votre cible. Une fois que vous aurez débloqué l'amélioration « Charge 2 » du dispositif Fulton, vous serez à même d'exfiltrer n'importe quel véhicule ennemi en vous approchant discrètement d'eux avant de valider la commande d'extraction.



Éviter les combats

En situation de conflit ouvert, les chances de survie de Big Boss diminuent rapidement à mesure que ses adversaires reçoivent des renforts. Dans la grande majorité des cas, la meilleure façon de mettre un terme à un conflit armé est de prendre la fuite en fonçant d'un abri à un autre pour éviter les tirs des ennemis. Une fois qu'ils ont perdu votre trace, vos poursuivants inspectent la zone qui s'étend autour de votre dernière position connue (sa surface est délimitée en orange sur la carte de l'iDroid) ; il vous suffit ensuite de trouver refuge dans une cachette et d'attendre que l'alerte soit levée.

Une autre option quand vous avez été repéré consiste à contourner les positions ennemies, en neutralisant discrètement (avec une technique de CQC ou un tir à la tête) les sentinelles isolées que vous rencontrez en chemin. À condition de ne pas vous faire détecter de nouveau, vous serez alors en position de force pour la suite de l'opération : la plupart des soldats du secteur étant regroupés autour de votre dernière position connue, vous aurez le champ libre pour les prendre à revers ou pour remplir votre objectif du moment en toute impunité [12].



- UTILISATION DU GUIDE
- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- OPERATIONS SECONDAIRES
- MOTHER BASE
- ANALYSES & TACTIQUES
- SUPPLEMENTS
- INDEX
- CONTRÔLES
- AFFICHAGE À L'ECRAN
- STRUCTURE DU JEU
- PREPARATIFS DE MISSION
- FURTIVITE
- COMBAT
- NAVIGATION
- RESSOURCES
- GESTION DU TEMPS
- GESTION DE L'INVENTAIRE
- SOUTIEN AERIEN
- JOKERS
- MOTHER BASE
- INTERDEPENDANCE DES SYSTEMES
- SCORES

[A] LEÇON N°05 : LA NAVIGATION

Après les premières missions, vous serez confronté à l'un des enjeux cachés de *Metal Gear Solid V* : la navigation. Si vous n'apprenez pas à optimiser vos déplacements, vous perdrez un temps précieux à parcourir les vastes étendues du jeu.



Utilisation de la carte iDroid

Vous pouvez accéder à tout moment à la carte des lieux en ouvrant le terminal iDroid. Notez cependant que vous êtes vulnérable aussi longtemps que vous consultez l'iDroid, car son activation ne met pas le jeu en pause. Si vous avez besoin de consulter la carte lors d'une opération d'infiltration, veuillez par conséquent à ne marquer que de courtes pauses pour ne pas vous exposer au danger.

■ **Contrôles** : Vous pouvez déplacer le curseur à l'aide de **LB**, faire tourner la carte avec **RB**, et modifier le niveau de grossissement avec **R3/RT** ou **L2 & R2/LT & RT**. Pour connaître la signification d'un symbole, positionnez simplement le curseur sur l'icône en question. Utilisez enfin **LB** pour changer le mode d'affichage de la carte (vue standard ou photo aérienne) et son orientation.

■ **Marqueurs** : Le menu iDroid propose un outil très pratique d'aide à la navigation sous la forme de marqueurs personnalisés, que vous êtes libre de positionner où bon vous semble en appuyant sur la touche **X/A** (vous pouvez également les placer directement depuis le terrain en appuyant sur **L2/LT** lorsque vous regardez à travers les jumelles). Une fois disposés sur la carte, les icônes en question apparaissent directement à l'écran – une aide bienvenue lorsque vous voulez vous rendre à un endroit précis ou situer l'emplacement d'un point d'intérêt. Vous pouvez désactiver un marqueur à tout moment, et il disparaît automatiquement une fois que vous atteignez la destination correspondante.

■ **Orientation de la carte** : À l'aide des touches **LB** et **RB** vous pouvez régler l'orientation de la carte selon deux modes possibles : dans l'un, la carte reste fixe avec le haut qui pointe toujours vers le nord ; dans l'autre, le haut correspond à la direction dans laquelle regarde Big Boss et la carte tourne librement.

■ **Mode Navigation** : Appuyez sur **Y/B** pour activer le mode Navigation, qui permet de se déplacer sur le terrain avec la carte affichée dans un coin de l'écran. Cette vue vous prive de la possibilité de courir ou de vous servir de vos armes, mais elle peut avoir son intérêt lorsque vous cherchez un point spécifique [01] ; voyez-la comme une sorte d'aide à la navigation.

■ **Icones des cartes** : Les ennemis et objets marqués, les points d'interactivité et les objectifs en cours sont tous représentés par des icônes spécifiques sur la carte.

Légende des principaux symboles

	Le personnage que vous contrôlez		Secteur d'une opération secondaire
	Trace de vos derniers pas		Secteur d'une opération importante
	Allié/Prisonnier		Zone de dernière position connue
	Ennemi marqué		Marqueur personnalisé
	Objet marqué		Ressource
	Objectif de mission		Zone d'atterrissage

Optimiser ses déplacements

Compte tenu de la taille de l'aire de jeu, les voyages d'un point de la carte à un autre peuvent prendre un temps considérable ; heureusement, plusieurs outils sont mis à votre disposition pour faciliter vos allées et venues.

Planifier son itinéraire

Même si vous aurez la possibilité de vous appuyer sur les cartes du guide pour optimiser vos déplacements, le fait de consulter l'iDroid avant de s'embarquer dans un long périple vous fera économiser de précieuses minutes.

Le premier facteur à prendre en compte est la topographie du terrain. Si par exemple vous devez traverser une vaste étendue désertique, vous pourrez rejoindre directement votre objectif en suivant une trajectoire rectiligne. En revanche, si vous vous trouvez dans un paysage montagneux, il vous faudra étudier attentivement la carte pour choisir le meilleur itinéraire. L'examen du relief permet également de repérer les lieux surélevés susceptibles de vous offrir une vue privilégiée sur les positions des ennemis.

La carte montre les moindres détails de votre environnement, ce qui vous permet d'identifier d'éventuelles impasses et raccourcis [02]. Lorsque vous traversez une zone montagneuse par exemple, le fait de s'engager dans un défilé ou dans un canyon peut vous éviter un long détour – il n'est d'ailleurs pas rare de pouvoir prendre à revers un groupe de soldats en empruntant de tels chemins de traverse.

La carte propose également un outil de mesure des distances sous la forme de marqueurs personnalisés – placez-en un à l'emplacement voulu, et un compteur indiquant la distance qui vous sépare de la destination correspondante s'affiche directement sur le terrain. Si votre objectif se trouve à plusieurs kilomètres de votre point de départ, et que vous ne souhaitez pas vous lancer dans un long périple à pied ou à cheval, notez que vous pouvez raccourcir la durée du voyage en recourant à une des deux méthodes de « voyage rapide ».

Choix du coéquipier

En matière de déplacement, le choix du coéquipier a également son importance. Le cheval est un moyen de locomotion très commode (n'oubliez pas d'appuyer régulièrement sur **Ⓜ**/**ⓧ** pour le faire galoper à bride abattue), mais vos autres compagnons ont également des atouts à faire valoir.

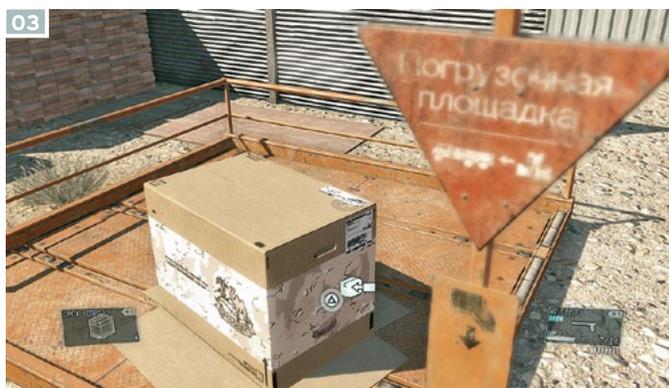
Par exemple, le second coéquipier dont vous ferez l'acquisition est capable de détecter à l'avance la présence des ennemis, ce qui vous donne l'opportunité de contourner leurs positions si vous souhaitez rallier au plus vite votre destination – un parcours à cheval marqué par deux rencontres avec des soldats sera certainement plus long qu'un autre effectué à pied mais sans interruption. Notez que vous pouvez changer de compagnon à tout moment via l'option Soutien coéquipier accessible depuis le menu Missions (voir page 38).

Voyage rapide

Les plateformes de livraison orange situées dans certains avant-postes ennemis font office de stations de déplacement rapide. Pour utiliser cette fonctionnalité, vous devez vous

installer sur un tel emplacement et vous cacher dans un carton jusqu'à l'arrivée d'un camion de transport [03] – vous serez ensuite instantanément conduit au point de livraison de votre choix. La liste des destinations potentielles s'agrandit à mesure que vous découvrez de nouvelles plateformes – plus précisément, vous devez interagir avec elles en vous emparant de la « facture » correspondante. En progressant dans l'aventure, vous débloquentez ainsi l'accès à de nouvelles stations de déplacement rapide qui faciliteront grandement vos déplacements.

Il existe une autre méthode susceptible de vous faire gagner du temps lorsque vous devez parcourir de très longues distances : il s'agit tout simplement de monter dans l'hélicoptère pour retourner au Centre de commandement aérien, avant de vous faire déposer au plus près de votre objectif. En tenant compte des trajets depuis et vers les zones d'atterrissage, ainsi que des temps d'embarquement et de débarquement, notez tout de même que l'opération prend plusieurs minutes au total.



Le déplacement libre

Ne soyez pas trop pressé d'enchaîner les missions pour avancer dans l'histoire au plus vite : *Metal Gear Solid V* récompense généreusement les joueurs qui sortent des sentiers battus. Concrètement, vous trouverez les ressources nécessaires pour faire tourner à plein régime l'économie du jeu si vous prenez le temps d'explorer les points d'intérêt que vous découvrez en chemin, tandis que vous menez à bien les missions et les opérations secondaires.

Les environnements du jeu sont conçus de telle sorte que vous rencontrerez au moins un poste de garde ennemi entre deux zones de mission. Les opportunités ne manquent pas de s'enrichir en récupérant des matériaux, diamants et autres ressources que vous pourrez ensuite investir dans les activités liées à la Mother Base. Si vous ne prenez pas la peine de vous impliquer dans la gestion de votre OG, vous serez dans l'incapacité de développer votre arsenal, et vous vous heurterez rapidement à des difficultés lors de vos opérations sur le terrain.

- UTILISATION DU GUIDE
- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- OPERATIONS SECONDAIRES
- MOTHER BASE
- ANALYSES & TACTIQUES
- SUPPLÉMENTS
- INDEX
- CONTRÔLES
- AFFICHAGE À L'ÉCRAN
- STRUCTURE DU JEU
- PRÉPARATIFS DE MISSION
- FURTIVITÉ
- COMBAT
- NAVIGATION
- RESSOURCES
- GESTION DU TEMPS
- GESTION DE L'INVENTAIRE
- SOUTIEN AÉRIEN
- JOKERS
- MOTHER BASE
- INTERDÉPENDANCE DES SYSTÈMES
- SCORES

[] LEÇON N°06 : LES RESSOURCES

Les ressources sont au cœur du système économique du jeu. Vous pouvez les obtenir directement sur le terrain, en récompense à l'issue des missions, mais également par l'intermédiaire des fonctionnalités liées à la gestion de la Mother Base. Elles servent essentiellement à se procurer de nouvelles pièces d'équipement, mais aussi à agrandir les infrastructures du quartier général des Diamond Dogs.

Au début de l'aventure, vos ressources proviendront essentiellement de vos activités sur le terrain. À cet égard, notez que l'embauche de nouvelles recrues par le biais du système Fulton est l'un des moteurs essentiels de la croissance économique de la Mother Base.

Voici une description des différentes ressources disponibles dans le jeu :



Argent (PIM) [01] : La monnaie ayant cours dans le jeu est le PIM. Vous pouvez gagner de l'argent en remplissant des missions, en envoyant vos recrues en Déploiement de combat, et en récupérant des diamants bruts sur le terrain. L'argent sert, avec les matériaux, à acheter de nouvelles pièces d'équipement et à développer les infrastructures de la Mother Base. Vous dépensez également une petite somme d'argent chaque fois que vous recourez au système Fulton ou que vous effectuez un ravitaillement via un largage de matériel.



Recrues [02] : Vous rallierez de nouvelles recrues en exfiltrant à l'aide du système Fulton les soldats ennemis (après les avoir au préalable assommés ou endormis), et leurs prisonniers. Des recrues viennent également grossir vos rangs à l'issue de certaines missions. Vous aurez parfois l'occasion de recruter des « spécialistes » qui bénéficient de compétences particulières (par exemple, un traducteur qui permet à Big Boss de comprendre le russe, ou un ingénieur qui donne accès à de nouvelles armes dans le menu R&D). Une fois affectées aux différentes unités de la Mother Base, les recrues contribuent au développement de votre économie.



Matériaux [03] : Les matériaux (carburant, métal et ressources biologiques) s'obtiennent directement sur le terrain, sous forme de petites valises, ainsi qu'à l'issue des missions virtuelles de Déploiement de combat. Ces ressources servent à financer l'achat de nouvelles pièces d'équipement et l'agrandissement de la Mother Base. Une fois que vous aurez amélioré le système Fulton, vous aurez la possibilité d'exfiltrer des conteneurs renfermant des matériaux sous leur forme brute – ces matériaux ne pourront être utilisés comme ressources qu'après avoir été raffinés sur la Mother Base par une équipe dédiée.



Plantes médicinales [04] : Les plantes se ramassent directement sur le terrain, ou s'obtiennent en récompense à l'issue des missions virtuelles de Déploiement de combat. Ces ressources entrent dans la fabrication de divers objets, tels que les balles tranquillisantes ou le gaz soporifique.



Véhicules & Tourelles [05] : Après avoir été suffisamment amélioré, le système Fulton permet de transporter des charges aussi lourdes que des tourelles, des camions et même des tanks. Le matériel que vous volez aux ennemis sert notamment à renforcer les défenses de votre base ; il peut également être utilisé dans le cadre du Déploiement de combat, et même être redéployé sur le terrain en ce qui concerne les véhicules – si vous en utilisez un lors d'une mission, n'oubliez pas de le rapatrier à l'issue de l'opération.



Coéquipiers [06] : À mesure que vous passez du temps en leur compagnie et qu'ils s'attachent à vous, les coéquipiers ont accès à de nouvelles compétences et pièces d'équipement – des bonus dont ils bénéficieront une fois que vous les aurez débloqués moyennant finance.

- UTILISATION DU GUIDE
- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- OPERATIONS SECONDAIRES
- MOTHER BASE
- ANALYSES & TACTIQUES
- SUPPLEMENTS
- INDEX
- CONTROLES
- AFFICHAGE A L'ECRAN
- STRUCTURE DU JEU
- PREPARATIFS DE MISSION
- FURTIVITE
- COMBAT
- NAVIGATION
- RESSOURCES
- GESTION DU TEMPS
- GESTION DE L'INVENTAIRE
- SOUTIEN AERIEN
- JOKERS
- MOTHER BASE
- INTERDEPENDANCE DES SYSTEMES
- SCORES

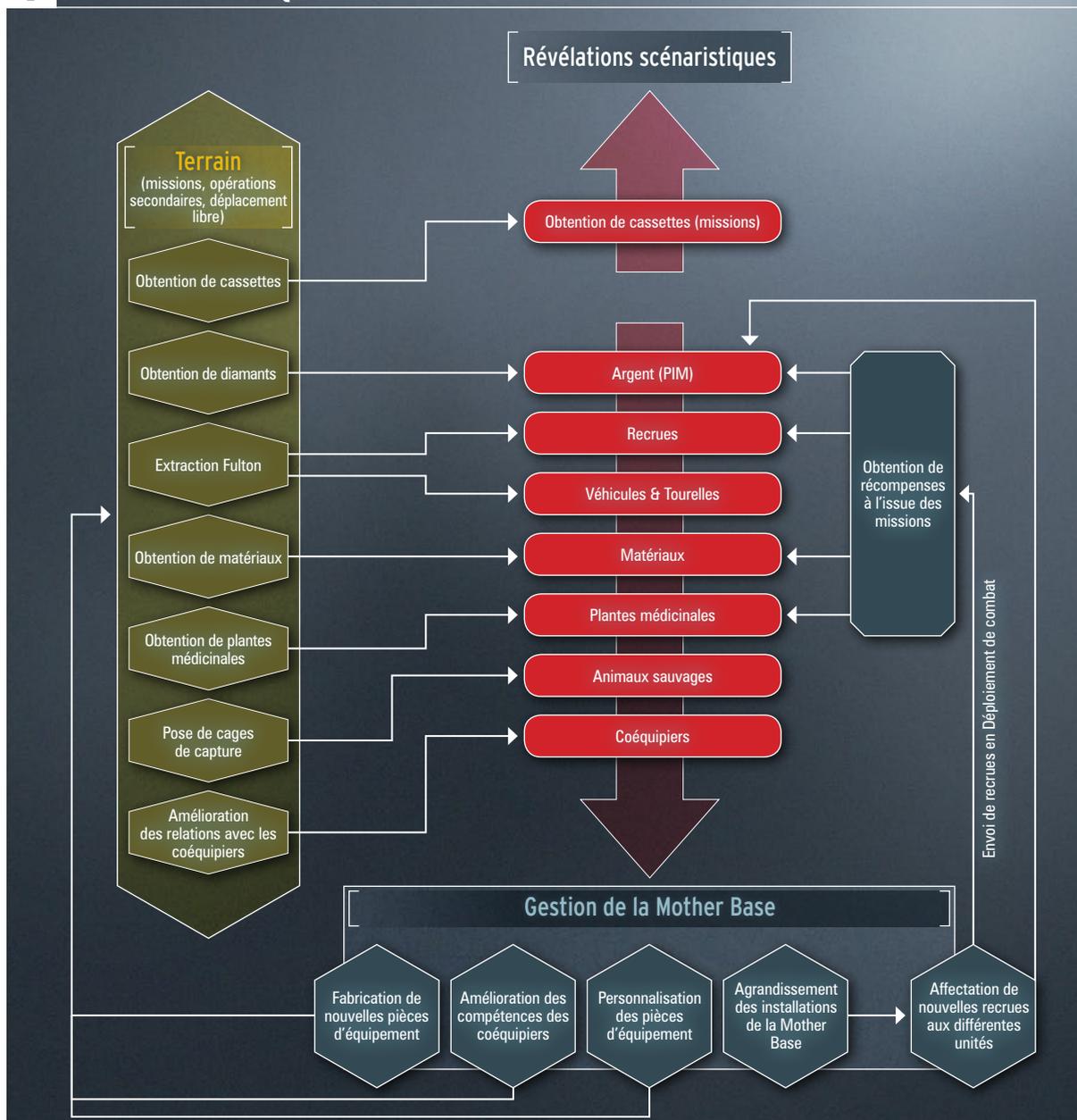


07 Animaux sauvages : Vous pouvez fonder votre propre ménagerie sur la Mother Base en capturant des animaux sur le terrain. Les petits animaux peuvent être attrapés à l'aide de pièges, tandis que les créatures les plus grosses doivent être exfiltrées via le système Fulton après avoir été endormies.



08 Cassettes : Au cours de l'aventure, vous aurez l'occasion de mettre la main sur de nombreuses cassettes que vous êtes libre d'écouter en toile de fond pendant que vous vaquez à d'autres activités (rendez-vous dans le menu Missions pour lire une bande). Celles que vous récupérez sur le terrain contiennent en général des morceaux de musique, mais les cassettes obtenues en récompense à l'issue des missions servent à enrichir l'histoire du jeu – des révélations importantes sont faites dans certains enregistrements. Vu qu'elles représentent une précieuse source d'informations, prenez l'habitude d'écouter les cassettes au fur et à mesure que vous en faites l'acquisition.

SYSTÈME ÉCONOMIQUE DU JEU



[→] LEÇON N°07 : GESTION DU TEMPS

Le temps est un facteur important dans *Metal Gear Solid V*, puisqu'il s'agit d'une ressource que vous pouvez exploiter dans le cadre de vos activités sur le terrain et dans les menus de la Mother Base.

- **Passage du temps** : Sauf lorsque vous ouvrez le menu de pause, l'horloge du jeu tourne en permanence, au rythme d'une minute pour trois secondes dans la vie réelle (une journée de 12 heures dans le jeu dure ainsi 36 minutes). N'oubliez pas que l'utilisation de l'iDroid (que vous consultez la carte ou que vous naviguez dans les menus) n'interrompt pas l'action – attendez par conséquent d'être en lieu sûr avant d'activer le terminal. Lorsque vous vous cachez dans un coin en attendant qu'une alerte soit levée, vous pouvez profiter de ce temps mort pour ouvrir l'iDroid et gérer les affaires courantes de la Mother Base.
 - **Cycle jour/nuit** : Les positions des soldats changent à chaque relève de la garde, soit à l'aube et au crépuscule (à 06h00 et 18h00 respectivement). Notez que vous recevez un message de l'iDroid vous informant de l'imminence du lever ou du coucher du soleil. Il est généralement plus simple de se faufiler entre les ennemis sous le couvert de l'obscurité, à condition d'éviter soigneusement la lumière des projecteurs (notez toutefois que vous vous heurterez à des soldats munis de lunettes de vision nocturne si vous attendez systématiquement la nuit pour passer à l'action). Vous en saurez plus sur l'influence du cycle jour/nuit sur le gameplay en vous référant à la page 19.
 - **Conditions climatiques** : Les caprices de la météo peuvent avoir un impact sur le déroulement de la mission. Si par exemple vous êtes bloqué dans votre progression par une tempête de sable, vous pouvez envisager de profiter de cette pause forcée pour gérer les activités de la Mother Base (ou écouter une cassette) jusqu'à ce que les vents se calment.
 - **Cigare fantôme** : Le cigare fantôme vous donne la possibilité d'accélérer le temps [01], tant que vous n'êtes pas activement
- recherché par les ennemis. Sélectionnez-le avec **[B]** dans le menu des objets (**[G]**) pour commencer à faire tourner l'horloge ; appuyez de nouveau sur **[G]** pour reprendre le cours normal du jeu.
- **Déplacements** : Se déplacer sur les cartes du jeu (même à cheval) peut vite devenir une activité très chronophage. Vous avez tout intérêt à mettre à profit les moments de pause entre deux missions pour explorer les environs, mais il existe également des méthodes qui permettent de réduire la durée des voyages si vous trouvez le temps long – voir à ce sujet la page 33.
 - **Déploiement de combat** : À partir du moment où cette option devient disponible dans le menu iDroid, prenez l'habitude d'envoyer régulièrement en mission un maximum de recrues : d'une durée de quelques minutes seulement pour la plupart, ces opérations virtuelles peuvent se révéler très lucratives. Si vous devez arrêter de jouer pendant quelques instants, laissez le jeu tourner (après vous être assuré que Big Boss ne risque rien, évidemment) au lieu de le mettre en pause ; lorsque vous reviendrez devant votre écran, vous n'aurez plus qu'à empêcher les récompenses correspondant aux missions remplies en votre absence par vos soldats.
 - **Cassettes** : Chaque fois que vous devez consacrer quelques minutes à une tâche routinière, qu'il s'agisse de traverser une étendue désertique ou de gérer les affaires courantes dans les menus de l'iDroid, vous pouvez profiter de ce moment creux pour écouter en arrière-plan les cassettes obtenues au cours de l'aventure. Le jeu compte des dizaines d'enregistrements audio qui servent à enrichir l'histoire – certains d'entre eux apportent même des révélations essentielles d'un point de vue narratif.



[!] LEÇON N°08 : GESTION DE L'INVENTAIRE



Une fois que vous avez été déployé sur le terrain, vous devez gérer votre inventaire en tenant compte d'un certain nombre de contraintes.

■ **Capacité maximale** : Vous pouvez porter un maximum de deux armes principales, deux armes secondaires (en comptant la prothèse de bras), huit armes de soutien, et huit objets à la fois. Vous avez la possibilité d'échanger les armes actuellement en votre possession avec celles que vous trouvez sur le terrain.

■ **Armes des ennemis** : Lorsque vous neutralisez un ennemi, son arme tombe à terre. Si vous détenez une arme de la même catégorie, il vous suffit de passer dessus pour récupérer ses munitions. Vous avez également la possibilité de ramasser l'arme en question en maintenant enfoncée **○/ⓑ** – elle viendra alors remplacer une pièce de votre inventaire, comme le montre la commande qui s'affiche à l'écran [02]. Avant de procéder à un échange, comparez le nombre de munitions de chaque arme, et prenez en compte vos objectifs du moment – à quoi bon par exemple vous emparer d'un lance-grenades si vous avez l'intention de faire profil bas ? En règle générale, veillez à conserver au moins une arme munie d'un silencieux pour les phases d'infiltration, et une autre puissante pour les situations d'urgence.

■ **Changer d'arme** : Lorsque le temps presse, n'oubliez pas que vous pouvez changer d'arme rapidement en appuyant brièvement sur **ⓐ** dans la direction appropriée (**ⓐ** pour les armes principales, **ⓐ** pour les armes secondaires, **ⓐ** pour les armes de soutien et **ⓐ** pour les objets). Une autre méthode consiste à maintenir **ⓐ** avant de choisir la pièce de son choix dans le menu à l'aide de **ⓑ**.

■ **Transport des corps** : Big Boss ne peut utiliser que ses armes secondaires et n'a pas accès aux techniques de CQC lorsqu'il porte un corps [03]. Tenez compte de ce facteur lors des missions durant lesquelles vous devez libérer et exfiltrer des prisonniers : si la situation dégénère, il est préférable de poser votre fardeau dans un endroit sûr, et de ne le récupérer qu'une fois que vous avez sécurisé le secteur.

■ **Largage d'approvisionnement** : Si vous arrivez à court de munitions ou que vous voulez changer d'équipement en cours d'opération, vous avez la possibilité de vous faire livrer du nouveau matériel via l'option correspondante de l'iDroid – le sujet de la leçon suivante.

- UTILISATION DU GUIDE
- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- OPERATIONS SECONDAIRES
- MOTHER BASE
- ANALYSES & TACTIQUES
- SUPPLEMENTS
- INDEX
- CONTRÔLES
- AFFICHAGE À L'ÉCRAN
- STRUCTURE DU JEU
- PRÉPARATIFS DE MISSION
- FURTIVITE
- COMBAT
- NAVIGATION
- RESSOURCES
- GESTION DU TEMPS
- GESTION DE L'INVENTAIRE
- SOUTIEN AÉRIEN
- JOKERS
- MOTHER BASE
- INTERDÉPENDANCE DES SYSTEMES
- SCORES

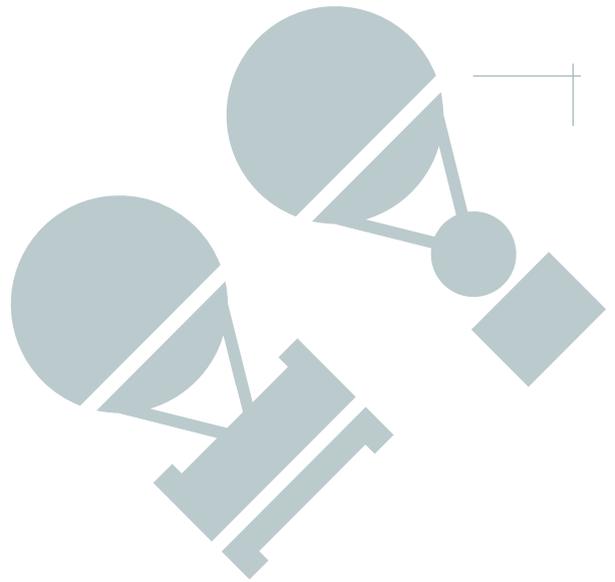
LEÇON N°09 : SOUTIEN AÉRIEN

Big Boss n'est pas tout à fait laissé à lui-même sur le terrain : en plus de l'aide apportée par son coéquipier, il peut à tout moment recevoir le soutien logistique de son hélicoptère ou de la Mother Base, moyennant un coût modique. Accessibles depuis l'onglet Missions de l'iDroid, les différentes options proposées sont susceptibles de vous procurer un avantage décisif sur le champ de bataille.

■ **Largage d'approvisionnement** : Vous avez la possibilité de vous faire livrer du nouveau matériel à tout moment sur le champ de bataille. Vous pouvez ainsi être ravitaillé en munitions (une commande indispensable en cas de séjour prolongé sur le terrain), mais également faire acheminer une nouvelle arme (utile quand vous devez faire face à un imprévu), voire même remplacer votre panoplie d'équipement par une autre. De toutes les options disponibles, la livraison de munitions est celle que vous utiliserez le plus souvent : en plus de reconstituer les réserves de balles de toutes vos armes, elle vous permet de renouveler votre stock d'objets consommables, qu'il s'agisse des ballons Fulton ou des dispositifs de silencieux. La caisse contenant le chargement demandé se pose à l'endroit que vous avez spécifié sur la carte quelques minutes après votre commande – si vous êtes en mouvement, tenez compte de ce délai et sélectionnez un point de chute situé à quelques centaines de mètres de votre position actuelle, sur votre trajet. Notez que vous pouvez renverser Big Boss ou assommer un ennemi immobile si vous faites coïncider le lieu d'atterrissage de la caisse avec leur emplacement [01] .



■ **Soutien coéquipier** : Sélectionnez cette option lorsque vous souhaitez changer de coéquipier. Une fois que vous avez validé la commande, votre compagnon actuel est immédiatement exfiltré avec un ballon Fulton, et son remplaçant entre en lice après un bref délai d'environ une minute. Notez que votre compagnon sera automatiquement rapatrié sur la Mother Base s'il subit de graves



blessures lors d'un combat ; le cas échéant, vous êtes libre de faire appel ou non aux services d'un autre coéquipier.

■ **Extraction par hélicoptère** : Lorsque des prisonniers ne peuvent pas être exfiltrés avec le système Fulton, ou quand vous devez quitter précipitamment une zone de mission à l'issue d'une opération, vous devez procéder à une évacuation par hélicoptère [02] . Dans ce type de scénario, le choix du lieu d'atterrissage est primordial. L'appareil risque d'être endommagé, voire détruit, s'il arrive au beau milieu d'un champ de bataille (en particulier si vos ennemis ont accès à des pièces d'artillerie lourde) – notez néanmoins qu'il est possible d'améliorer le blindage de l'hélicoptère et que ce dernier est susceptible d'offrir un appui aérien. À moins que vous ne preniez le temps de sécuriser le secteur, il est souvent préférable de choisir un site situé un peu à l'écart des positions ennemies pour éviter d'éventuelles complications – quitte à devoir parcourir quelques centaines de mètres supplémentaires.

■ **Appui feu** : Si vous vous trouvez en difficulté, vous pouvez demander à la Mother Base de vous fournir un soutien aérien, sous la forme d'une frappe d'artillerie ou de l'envoi d'un gaz. Ce type d'intervention peut faire basculer en votre faveur une situation mal engagée, mais il vous pénalise en termes de score (vous ne pourrez pas obtenir un rang supérieur à « A » à l'issue de la mission). Lorsque vous ordonnez un bombardement, prenez soin de quitter la zone visée ou de vous réfugier à l'intérieur d'un bâtiment, sans quoi vous serez blessé ou tué dans l'explosion.

■ **Délai** : Chaque fois que vous sollicitez un appui aérien ou le soutien de la Mother Base, vous devez tenir compte du délai d'intervention – il s'écoule environ une minute ou plus entre le moment où vous validez la commande et celui où vous bénéficiez de l'aide demandée. Un éventuel manque d'anticipation de votre part peut avoir de fâcheuses conséquences. Si vous épuisez par exemple votre stock de roquettes ou d'explosifs au beau milieu d'un combat avec un tank, la minute de délai sera peut-être celle de trop ; dans le même ordre d'idées, vous ferez une cible facile si vous déboulez sur un site d'atterrissage avec une nuée d'ennemis sur les talons et plusieurs secondes d'avance sur l'hélicoptère qui vient vous exfiltrer.



LEÇON N°10 : LES JOKERS



Le jeu met à votre disposition plusieurs fonctionnalités susceptibles de vous sortir d'un mauvais pas lorsque vous êtes confronté à des difficultés.

■ **Coéquipier [03]** : L'aide fournie par votre coéquipier peut faire la différence dans les situations délicates. Le second compagnon dont vous ferez l'acquisition apporte par exemple un précieux secours lors des missions de sauvetage, dans la mesure où il détecte à distance la présence de tout individu, ennemi comme allié. Au cours de l'aventure, vous vous attacherez les services d'autres coéquipiers aux compétences tout aussi utiles – le guide vous en dira plus à leur sujet dans les chapitres Cheminement et Analyses & Tactiques.



■ **Cagoule de poulet [04]** : Si vous connaissez plusieurs échecs successifs (avec pour conséquence un retour au dernier point de contrôle), le jeu vous proposera automatiquement de revêtir la cagoule de poulet (vous pouvez également activer manuellement cette option dans les Paramètres de jeu du menu de pause). Lorsque vous portez ce déguisement ridicule, les ennemis peinent à vous détecter – l'artifice pouvant fonctionner à trois reprises au plus. Notez que l'utilisation de cet accessoire au cours d'une mission vous prive de la possibilité d'obtenir un score supérieur à A.



■ **Appui aérien [05]** : Si vous êtes submergé par le nombre de vos ennemis lors d'une fusillade, ou si vous ne parvenez pas à vous infiltrer dans un périmètre placé sous très bonne garde, le salut peut venir du ciel : vous avez par exemple la possibilité d'ordonner une frappe aérienne pour raser une base ennemie (voir la leçon précédente), ou même de modifier les conditions climatiques. Notez que l'utilisation de cette fonctionnalité lors d'une mission vous empêche d'obtenir un score supérieur à A.

□ UTILISATION DU GUIDE

■ PRINCIPES DU JEU

□ CHEMINEMENT

□ OPERATIONS SECONDAIRES

□ MOTHER BASE

□ ANALYSES & TACTIQUES

□ SUPPLÉMENTS

□ INDEX

□ CONTRÔLES

□ AFFICHAGE À L'ÉCRAN

□ STRUCTURE DU JEU

□ PRÉPARATIFS DE MISSION

□ FURTIVITÉ

□ COMBAT

□ NAVIGATION

□ RESSOURCES

□ GESTION DU TEMPS

□ GESTION DE L'INVENTAIRE

■ SOUTIEN AÉRIEN

■ JOKERS

□ MOTHER BASE

□ INTERDÉPENDANCE DES SYSTÈMES

□ SCORES

[] LEÇON N°11 : MOTHER BASE

Plusieurs cinématiques importantes se déroulent sur la Mother Base au cours de l'aventure ; vous êtes libre de retourner à tout moment dans votre quartier général en montant dans l'hélicoptère (sélectionnez cette destination depuis le menu Missions). Les différentes plateformes de la base servent de théâtre à des scènes optionnelles ainsi qu'à une poignée d'opérations secondaires. Parmi les autres points d'intérêt potentiels figurent les cabines de douche, les récompenses cachées dans le décor, ou les recrues avec lesquelles vous pouvez interagir pour leur regonfler le moral.

Mais la Mother Base est surtout un espace virtuel, accessible par le biais du terminal iDroid, qui concentre la plupart des fonctionnalités liées à l'économie du jeu ; les paragraphes suivants présentent les différents menus auxquels vous avez accès dans le cadre de la gestion de la Mother Base.

Gestion du personnel

Vous aurez l'occasion de rallier des centaines de recrues tout au long de l'aventure, en exfiltrant les soldats ennemis à l'aide du système Fulton ou en remplissant des missions de Déploiement de combat ; des volontaires viendront également grossir vos rangs à mesure que grandit la renommée de Big Boss. Chaque nouveau membre des Diamond Dogs est directement intégré dans l'une des unités de la Mother Base en fonction de son profil ; si certains effectifs sont déjà au complet, les nouveaux arrivants sont placés dans la salle d'attente.

Une fois que vous avez ouvert le menu Gestion du personnel de la Mother Base, vous pouvez utiliser une des deux méthodes suivantes pour assigner un rôle aux recrues de la salle d'attente :

- **Assignement automatique** : Appuyez sur **[R3]/[T]** et choisissez de répartir uniquement les soldats placés dans la salle d'attente, ou de réaffecter l'ensemble du personnel – dans les deux cas, l'ordinateur effectue le tri selon les compétences de chaque individu.
- **Assignement manuel** : Sélectionnez individuellement vos recrues à l'aide de **[X]/[A]** et transférez-les dans les unités de votre choix – ou mettez-les à la porte à l'aide de l'option « Renvoyer ». À moins de vouloir temporairement augmenter le niveau d'une équipe (par exemple pour débloquent une arme spécifique dans le menu R&D), vous n'avez pas besoin de gérer votre personnel de la sorte, la méthode d'assignation automatique donnant d'excellents résultats.

Lorsque tous vos effectifs sont au complet, le fait d'intégrer dans vos équipes les recrues de la salle d'attente entraîne un jeu de chaises musicales, à l'issue duquel les moins doués de vos employés sont mécaniquement poussés vers la sortie. Si vous tenez, pour une raison ou une autre, à conserver certains individus, sélectionnez-les et offrez-leur un contrat qui protégera leur statut (appuyez pour cela sur **[L2]/[L1]**). Pensez enfin à réaffecter régulièrement l'ensemble du personnel pour maximiser le potentiel de vos équipes.

Les membres de votre personnel sont évalués par des lettres qui reflètent leurs affinités avec chacune des six unités principales de la Mother Base, E correspondant au niveau de compétence le plus faible, et S au plus élevé – par ordre de mérite croissant, le classement des rangs est E-D-C-B-A-S. Les recrues sont naturellement affectées aux équipes correspondant à leurs meilleurs attributs.

Voici une brève description des différentes unités qui deviennent disponibles à mesure que vous développez les infrastructures de la Mother Base :

- ✂ **Unité de combat** : Regroupe les soldats qui participent aux missions de Déploiement de combat.
- 🔧 **Equipe Recherche&Développement** : Débloquent de nouvelles pièces d'équipement que vous pouvez ensuite développer dans le menu correspondant moyennant finance.
- 📶 **Unité de renseignement** : Fournit des informations sur les positions des ennemis ou l'emplacement de points d'intérêt sur le terrain.
- 🩹 **Equipe médicale** : Prodigue des soins aux mercenaires blessés ou malades.
- 📦 **Unité de soutien** : Améliore l'efficacité des opérations de soutien aérien et les délais de livraison des largages d'approvisionnement.
- 🏠 **Unité de développement de la base** : Gère le processus de raffinage des matériaux bruts et les opérations d'agrandissement de la Mother Base.
- 🛡 **Unité de sécurité** : Protège les installations contre les menaces extérieures. Cette unité devient disponible beaucoup plus tard que les autres.

Le degré de performance de chaque unité dépend de son niveau ; plus les membres d'une équipe sont nombreux et compétents dans le domaine concerné, plus le niveau de celle-ci augmente. Notez que l'accès à certaines fonctionnalités est conditionné par le niveau de plusieurs équipes à la fois.

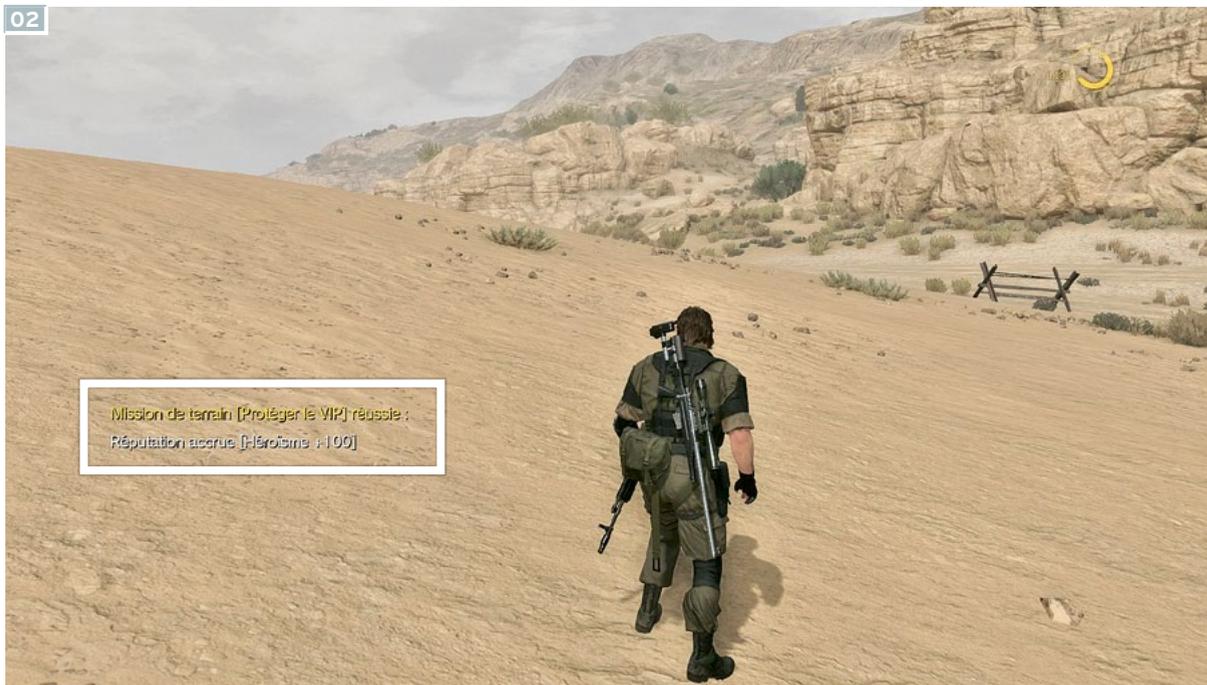


Une fois que vous aurez débloquent la fonction d'analyse des jumelles, vous serez en mesure de déterminer directement depuis le terrain les aptitudes de chaque recrue potentielle – une ou deux secondes d'observation à l'aide des jumelles suffisant à « scanner » une cible **[01]**. Appuyez-vous sur ces informations pour faire le tri entre les ennemis dignes d'être exfiltrés et les autres – notez que le niveau moyen des soldats augmente à mesure que vous progressez dans l'aventure.

Le nombre de places disponibles dans chaque équipe est limité, mais la capacité maximale des différentes unités augmente à mesure que vous agrandissez la Mother Base (voir la section « Gestion de la base » sur la double page suivante). Dans un premier temps, il vous faut mener une campagne de recrutement privilégiant la quantité à la qualité. Lorsque vos effectifs sont au complet, vous pouvez procéder à un recrutement plus sélectif en exploitant la fonction d'analyse des jumelles – à ce stade, ne sont dignes d'intérêt que les individus les plus performants.

En plus de la salle d'attente et des unités présentées plus haut, il existe trois autres endroits où vos recrues sont susceptibles de trouver place : l'infirmerie est le lieu où sont soignés les malades et blessés ; les individus récalcitrants et les prisonniers sont détenus en cellule ; enfin, une liste des mercenaires morts en service ou qui ont été renvoyés est disponible.

02



Mission de terrain [Protéger le VIP] réussie :
Réputation accrue [Héroïsme +100]



Déploiement de combat

Accessible depuis l'onglet Missions du terminal iDroid, l'option de Déploiement de combat vous permet de confier aux membres de l'unité de combat des missions virtuelles potentiellement très lucratives. Cette fonctionnalité est l'un des principaux moteurs de l'économie du jeu.

La marche à suivre est simple comme bonjour : sélectionnez dans la liste une mission dont vous remplissez les conditions d'accès, puis formez votre équipe de combat avant de valider votre choix. Le critère essentiel dont vous devez tenir compte est la probabilité de succès : si l'opération échoue, vous ne recevez aucune récompense et les agents concernés peuvent mourir ou revenir blessés. Si vous ne voulez rien (ou presque) laisser au hasard, vous devriez viser un taux de réussite de 95%, le seuil maximal que vous puissiez atteindre.

Pour la plupart des contrats, vous pouvez directement envoyer en mission l'une des équipes présélectionnées en choisissant simplement le grade le mieux approprié. En ce qui concerne les opérations les plus délicates, il est parfois préférable de composer manuellement la meilleure équipe possible : ouvrez le menu dédié en appuyant sur **△/▽**, puis choisissez vos recrues avec **⊙/×**.

Une fois que vous avez lancé une mission, vous êtes libre de vaquer à d'autres occupations. Après un certain temps (la durée précise de chaque contrat est spécifiée dans le menu), un message vous informe de la fin de l'opération [02]. Par défaut, il n'est possible d'activer que deux missions à la fois, mais ce nombre augmente à mesure que vous construisez des bases avancées ou « FOB » (voir la section Gestion de la base sur la double page suivante). Pour maximiser vos revenus, veillez à faire travailler vos équipes en flux tendu.

Les récompenses que vous obtenez par le biais du Déploiement de combat ne tombent pas immédiatement dans votre escarcelle. Afin de vous les approprier, vous devez faire un détour par le menu éponyme de l'onglet Mother Base (vous pouvez les sélectionner une à une ou toutes à la fois en appuyant sur **⊙/×**).

- UTILISATION DU GUIDE
- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- OPERATIONS SECONDAIRES
- MOTHER BASE
- ANALYSES & TACTIQUES
- SUPPLEMENTS
- INDEX
- CONTRÔLES
- AFFICHAGE À L'ÉCRAN
- STRUCTURE DU JEU
- PRÉPARATIFS DE MISSION
- FURTIVITÉ
- COMBAT
- NAVIGATION
- RESSOURCES
- GESTION DU TEMPS
- GESTION DE L'INVENTAIRE
- SOUTIEN AÉRIEN
- JOKERS
- MOTHER BASE
- INTERDÉPENDANCE DES SYSTÈMES
- SCORES

Recherche et développement

Accessible depuis l'onglet Mother Base du terminal iDroid, ce menu vous permet de fabriquer de nouvelles pièces d'équipement et d'améliorer celles en votre possession, en échange des ressources que vous accumulez sur le terrain et par le biais du Déploiement de combat notamment.

Vous devez remplir un certain nombre de conditions avant de pouvoir faire l'acquisition des pièces d'équipement qui figurent dans ce menu. La première contrainte est liée au niveau de vos unités, et plus particulièrement à celui de l'équipe R&D – le niveau des équipes de la Mother Base augmentant à mesure que vous recrutez du personnel compétent. Pour débloquer certaines armes, vous devez également vous procurer le « plan » correspondant ; ces documents se trouvent en général dans des bases servant de théâtre à d'importantes missions, ou s'obtiennent dans le cadre du Déploiement de combat. Chaque pièce nécessite en outre un investissement en argent et éventuellement en ressources. Si vous satisfaites tous les critères pour un objet donné, sa fabrication est instantanée ou requiert quelques minutes selon sa complexité.

Votre inventaire initial, qui se résume à un pistolet tranquillisant, deux mitraillettes et quelques objets, peut ainsi se transformer au fil de l'aventure en un véritable arsenal, dans lequel figurent en bonne place fusils sniper, lance-grenades, armes non létales, mines et autres explosifs. De nouvelles possibilités de gameplay s'offrent à vous à mesure que votre panoplie d'outils s'enrichit : avec des armes puissantes, vous pouvez par exemple vous amuser à forcer le passage à grand renfort d'explosions et de fusillades ; avec des fusils sniper dotés de balles tranquillisantes, il est possible de prendre le contrôle d'une base ennemie sans même y poser les pieds.

Les outils débloqués dans ce menu vous aideront à progresser dans l'histoire principale, mais vous pouvez également vous en servir pour rejouer les précédentes missions en expérimentant de nouvelles stratégies. Par exemple, les leurres (des faux soldats gonflables destinés à détourner l'attention des gardes), le camouflage furtif (qui vous rend momentanément invisible), ou des objets aussi exotiques que les bouteilles grigri (des fioles qui attirent les animaux sauvages), sont autant de gadgets qui laissent une large place à l'improvisation.

Les attributs des armes s'affichent dans une fenêtre sur le côté droit de l'écran, sous forme de jauges bleues. Un code de couleur permet de comparer facilement les armes du menu avec celles de même catégorie figurant dans votre inventaire : si vous apercevez un segment de barre rouge, cela signifie que l'arme en question a une statistique inférieure à celle dont vous êtes équipé (le segment rouge correspond à la perte que vous subirez si vous intervertissez les deux armes) ; si vous apercevez un segment de barre jaune, cela signifie que l'arme en question a une statistique supérieure à celle dont vous êtes équipé (le segment jaune correspond au gain dont vous profiterez si vous intervertissez les deux armes). Pour autant, ne mettez pas en balance deux armes de catégories différentes : par exemple, le fait que les lance-roquettes souffrent d'une Pénétration médiocre par rapport aux fusils de sniper n'est pas significatif – ils n'en restent pas moins des armes redoutables.

Plusieurs fonctionnalités essentielles peuvent être améliorées par l'intermédiaire de ce menu, à commencer par le système Fulton. Au début du jeu, cette technologie vous permet uniquement d'exfiltrer les soldats ennemis ; en la développant, vous aurez la possibilité de transporter des charges beaucoup plus lourdes, telles que des pièces d'artillerie légères dans un premier temps, puis des conteneurs et des véhicules [03]. En plus de pouvoir être redéployés sur le terrain, les véhicules donnent notamment accès à de nouvelles missions de Déploiement de combat.

Les jumelles sont une autre pièce d'équipement que vous avez intérêt à améliorer au plus vite. Une fois dotées de la fonction d'analyse, elles permettent de scanner les ennemis pour découvrir leurs affinités avec les différentes unités de la Mother Base – ces informations essentielles vous aideront à choisir les soldats qui méritent d'être exfiltrés et de rejoindre les rangs des Diamond Dogs. En prenant la peine d'analyser la plupart de vos cibles, vous serez sûr de ne pas passer à côté de recrues de choix [04] : intégrées par exemple dans l'unité de combat, les mercenaires hautement qualifiés seront capables de mener à bien

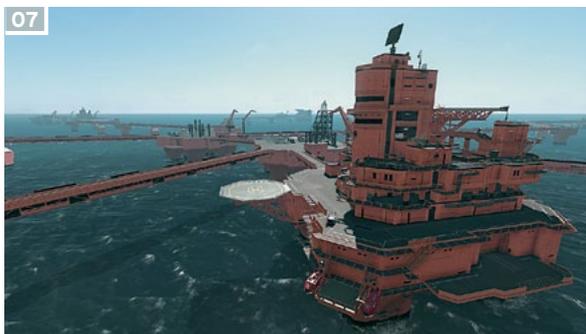


les opérations de Déploiement de combat les plus délicates (et donc les plus lucratives), donnant ainsi un véritable coup d'accélérateur à votre progression dans les activités de la Mother Base.

Pour finir, vous pouvez également améliorer l'équipement de vos coéquipiers. En fabriquant par exemple des armes non létales pour les compagnons susceptibles de se battre à vos côtés, vous veillerez à ce qu'ils épargnent la vie des recrues potentielles (et leurs interventions ne vous pénalisent pas en termes de score). Si D-Horse et D-Dog sont régulièrement blessés dans des accrochages qui vous opposent aux soldats, vous pouvez envisager, à des fins autant utilitaires qu'esthétiques, de leur confectionner une armure [05 & 06].

Gestion de la base

Au fur et à mesure de votre progression, vous aurez l'occasion d'agrandir la Mother Base en édifiant de nouvelles installations autour de la plateforme de commandement [07]. Chaque plateforme que vous ajoutez débloque une nouvelle unité à laquelle vous pouvez affecter une partie de votre personnel. Les extensions supplémentaires ont pour effet d'augmenter la capacité maximale, et donc le potentiel, de vos équipes – cerise sur le gâteau, vous avez accès à de nouvelles pièces d'équipement dans le menu Recherche et développement à mesure que le niveau des unités augmente.



La construction de nouvelles infrastructures pour la Mother Base revêt un caractère primordial. Au début de l'aventure, tâchez d'épargner une partie de vos ressources en prévision de ces travaux d'agrandissement, dont le coût (en PIM et en matériaux) est très élevé. Consacrer l'intégralité de vos ressources à l'acquisition de nouvelles pièces d'équipement lors des premières heures de jeu ralentirait considérablement votre progression.

FOB

Plus tard dans l'aventure, vous aurez la possibilité de bâtir des bases avancées désignées par le sigle FOB (pour « Forward Operating Bases »), à condition de jouer en ligne. Vous pouvez construire votre première FOB gratuitement, mais les acquisitions éventuelles de nouvelles bases se font par le biais de micro-paiements avec de l'argent réel.

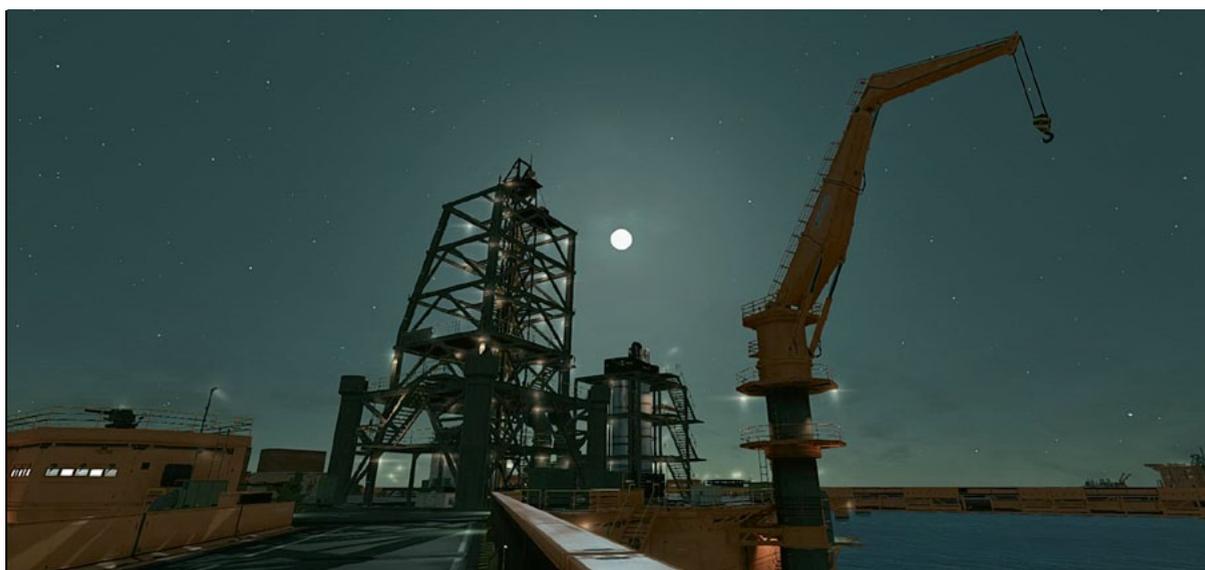
Ces bases constituent des extensions de la Mother Base, qui permettent de générer des revenus supplémentaires. Notez toutefois

que vous ne pouvez pas visiter physiquement vos propres FOB : en ce qui vous concerne, il s'agit uniquement d'espaces virtuels.

La principale caractéristique de cette fonctionnalité est d'offrir aux joueurs la possibilité de se mesurer indirectement les uns aux autres. Vous pouvez en effet vous infiltrer dans les FOB des autres joueurs dans le but de leur voler du matériel : concrètement, vous devez exfiltrer un maximum de soldats et d'équipement tout en progressant vers un objectif donné – la propriété des biens étant acquise une fois que vous arrivez à destination. Attendez-vous évidemment à ce que les victimes de ces razzias vous rendent la monnaie de votre pièce...

Personnaliser l'équipement

En progressant dans l'aventure, vous débloquentez un menu (accessible depuis l'onglet Mother Base uniquement quand vous vous trouvez à bord du centre de commandement aérien) qui vous offre la possibilité de personnaliser chacune des pièces de votre arsenal. Silencieux, lampe-torches, lunettes, chargeurs de plus grande capacité... une multitude d'accessoires peuvent être ajoutés à vos armes favorites [08]. Ces améliorations sont susceptibles de grandement vous faciliter la tâche sur le terrain – imaginez par exemple les ravages que vous pourriez causer en munissant votre meilleur fusil sniper d'un silencieux, en dotant votre mitrailleuse fétiche d'une lunette ou en augmentant la capacité du chargeur de votre fusil à pompe le plus puissant.



- UTILISATION DU GUIDE
- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- OPERATIONS SECONDAIRES
- MOTHER BASE
- ANALYSES & TACTIQUES
- SUPPLÉMENTS
- INDEX
- CONTRÔLES
- AFFICHAGE À L'ÉCRAN
- STRUCTURE DU JEU
- PRÉPARATIFS DE MISSION
- FURTIVITÉ
- COMBAT
- NAVIGATION
- RESSOURCES
- GESTION DU TEMPS
- GESTION DE L'INVENTAIRE
- SOUTIEN AÉRIEN
- JOKERS
- MOTHER BASE
- INTERDÉPENDANCE DES SYSTÈMES
- SCORES

[] LEÇON N°12 : INTERDÉPENDANCE DES SYSTÈMES

Le but de cette section est de vous aider à optimiser votre progression en mettant en lumière les liens multiples qui existent entre les fonctionnalités de *Metal Gear Solid V*. Le système économique du jeu s'articule grosso modo autour de deux axes :

■ **Récolter des ressources**, via l'une des méthodes suivantes :

- remplir des missions et des opérations secondaires sur le terrain ;
- explorer librement les environnements du jeu ;
- agrandir la Mother Base ;
- envoyer les recrues en mission de Déploiement de combat.

■ **Dépenser ces ressources** dans les menus de la Mother Base.

Les PIM, matériaux et autres ressources s'accumulent peu à peu dans votre inventaire au fil de votre progression ; vous pouvez les investir dans l'achat de nouvelles pièces d'équipement (par le biais du menu Recherche et développement), ou dans la construction d'installations pour la Mother Base (par l'intermédiaire du menu Gestion de la base).

En achetant de nouvelles pièces d'équipement, vous élargissez votre palette d'options tactiques et devenez à ce titre plus performant sur le terrain ; vous êtes alors en mesure de vous procurer plus facilement de nouvelles ressources, que vous pouvez ensuite réinvestir dans les menus de la Mother Base.

En agrandissant la Mother Base, vous créez de nouveaux débouchés pour vos recrues tout en augmentant la capacité maximale de vos différentes unités, ce qui améliore d'autant leur rendement ; les revenus supplémentaires ainsi générés peuvent ensuite être réinvestis dans les menus de la Mother Base.

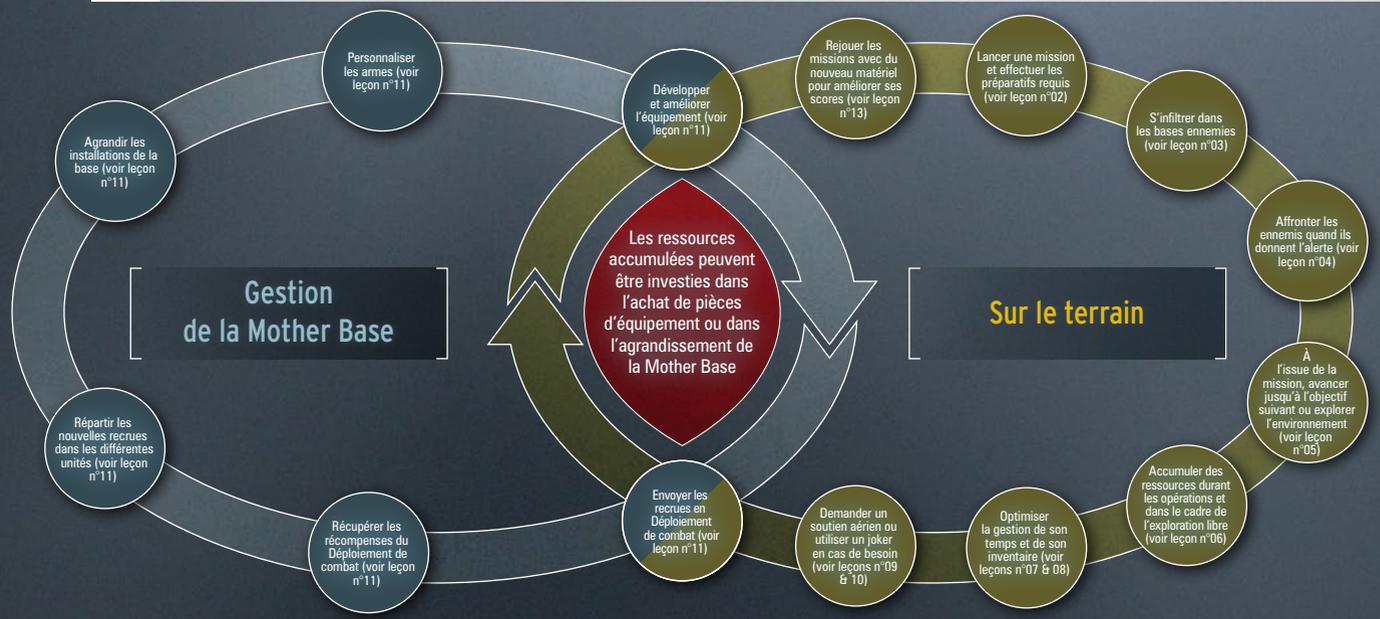
Ces liens d'interdépendance entre les différents systèmes sont représentés sur le diagramme suivant. En l'observant, on constate de

quelle façon les fonctionnalités se nourrissent mutuellement pour contribuer à faire tourner l'économie du jeu ; le fait de se concentrer uniquement sur la réalisation des missions vous empêche d'enclencher ce cercle vertueux, ce qui à terme vous condamne à vous heurter à des difficultés.

Voici concrètement comment pourrait se traduire ce diagramme en matière de rythme de progression dans le jeu :

- Vous remplissez des missions et vous explorez librement la carte pour récupérer de l'argent, des matériaux ainsi que des nouvelles recrues à l'aide du système Fulton.
- En parallèle, vous envoyez régulièrement en Déploiement de combat les recrues affectées à l'unité correspondante – engagez-les dans un maximum d'opérations à la fois, et veillez à leur confier de nouveaux contrats dès qu'ils ont terminé ceux en cours.
- Lors de vos opérations sur le terrain, vous vous faites ravitailler quand vous arrivez à court de munitions et vous demandez un soutien aérien en cas de besoin – en tenant compte dans chaque cas du délai d'intervention impart.
- Entre deux missions, vous faites un rapide détour dans le menu de la Mother Base afin de récupérer les récompenses obtenues dans le cadre du Déploiement de combat. Depuis le menu Gestion du personnel, vous affectez vos nouvelles recrues à vos différentes unités.
- Vous vérifiez régulièrement dans les menus de la Mother Base si vous avez les moyens de vous offrir une nouvelle arme digne d'intérêt (qui vous accompagnera ensuite sur le terrain), ou si vous pouvez financer la construction de nouvelles installations.

! INTERDÉPENDANCE DES DIFFÉRENTS SYSTÈMES



[🏆] LEÇON N°13 : LES SCORES

Fin de partie

Une fois que vous aurez fait l'acquisition des meilleures armes et pièces d'équipement du jeu, notamment grâce à une gestion efficace de la Mother Base, vous serez prêt à rejouer les missions pour obtenir les scores les plus élevés.

■ **Les rangs** : À l'issue d'une mission, vos performances sont évaluées selon plusieurs critères et vous obtenez un score traduit sous forme de lettre [01] – E étant le plus mauvais résultat possible, et S le meilleur. Par ordre de mérite croissant, les rangs se classent ainsi : E-D-C-B-A-S.

■ **Calcul du score** : Le score de fin de mission est le résultat d'un calcul complexe (dont les détails sont expliqués dans le chapitre Analyses & Tactiques à la page 296), dans lequel entrent notamment les paramètres suivants :

- Le temps que vous avez mis pour terminer la mission (plus la durée est courte, plus vous marquez de points) ;
- Le nombre de tâches optionnelles que vous avez accomplies en plus des objectifs principaux (leur intitulé apparaît sur la page Missions de l'iDroid) ;
- Votre degré de discrétion et de violence (moins vous déclenchez d'alerte et tuez de soldats, plus vous marquez de points).

Pour obtenir le rang le plus élevé à l'issue d'une mission, vous aurez besoin d'un équipement parfaitement adapté à la situation mais également d'une excellente connaissance des systèmes du jeu – deux choses dont vous ferez progressivement l'acquisition à mesure que vous avancez dans l'aventure.

Le score n'est donc pas une question dont vous devriez vous préoccuper lorsque vous participez à une opération pour la première fois ; ce n'est

qu'après avoir développé votre arsenal et accumulé de l'expérience que vous pourrez tenter d'obtenir les plus hautes distinctions en rejouant les missions. Jusque-là, profitez simplement du jeu tel que vous le découvrez : familiarisez-vous avec ses fonctionnalités, explorez votre environnement, expérimentez de nouvelles approches... sans vous soucier des rangs qui vous seront décernés à la fin.



- UTILISATION DU GUIDE
- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- OPERATIONS SECONDAIRES
- MOTHER BASE
- ANALYSES & TACTIQUES
- SUPPLEMENTS
- INDEX
- CONTRÔLES
- AFFICHAGE À L'ÉCRAN
- STRUCTURE DU JEU
- PRÉPARATIFS DE MISSION
- FURTIVITÉ
- COMBAT
- NAVIGATION
- RESSOURCES
- GESTION DU TEMPS
- GESTION DE L'INVENTAIRE
- SOUTIEN AÉRIEN
- JOKERS
- MOTHER BASE
- INTERDÉPENDANCE DES SYSTÈMES
- SCORES

01

SCORE

Épisode 3 : LA VOIE DU HÉROS

CLASSEMENT JEU			BONUS	
TEMPS DE JEU TOTAL	65:16:19.636		---	
TEMPS	1:49:340	139439	Vous avez extrait le comr 5000	
ALERTE ENNEMIES DÉCLANCHÉES	0	0	PAS D'ESSAIS	0
BLESSURES REÇUES	0	0	PAS DE MORTS	5000
ÉLIMINATIONS TACTIQUES	2	2000	PAS DE MODE RÉFLEXE	10000
TIRS À LA TÊTE	0	0	PAS D'ALERTE ENNEMIES DÉCLANCHÉES	5000
PRÉCISION	(-/-)	0	DISCRÉTION TOTALE, ZÉRO MORT	20000
NEUTRALISATIONS	2	400		
MARQUAGES	1	30		
INTERROGATOIRES EFFICACES	0	0		
PRISONNIERS SAUVÉS	0	0		
TOTAL		141869	TOTAL	45000
SCORE				186869

Niveau de lien

D-HORSE

D-DOG

QUIET

NOM DE CODE

FOX-HOUND

TOP SECRET

RANG

S

ⓧ Suivant



- UTILISATION DU GUIDE
- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- OPERATIONS SECONDAIRES
- MOTHER BASE
- ANALYSES & TACTIQUES
- SUPPLEMENTS
- INDEX

OGS



CHEMINEMENT

Le cheminement vous accompagne tout au long de l'aventure principale. Une fois que vous avez terminé le prologue, vous vous retrouvez sur la carte de l'Afghanistan, qui sert de cadre aux premières missions de **Metal Gear Solid V** ; vous êtes libre d'explorer à votre rythme cette immense aire de jeu et de mener les opérations qui s'y déroulent quand et comme vous le souhaitez.

Metal Gear Solid V offre un degré de liberté rarement vu dans un jeu de son genre. Pour partir du bon pied dans l'aventure, nous vous recommandons vivement de lire le chapitre Principes du jeu (voir page 8) : il vous aidera à vous familiariser avec les principales fonctionnalités, depuis les commandes essentielles aux règles d'or de l'infiltration, en passant par la gestion de la Mother Base et l'interdépendance des systèmes.

[V] INTRODUCTION

Où que vous alliez et quoi que vous fassiez dans le jeu, gardez bien à l'esprit qu'une multitude de facteurs sont susceptibles d'influer sur le déroulement des missions et donc sur votre expérience :

- Le comportement normal des ennemis est loin d'être aussi prévisible que ce à quoi vous pourriez vous attendre ; ils peuvent changer leur routine à l'improviste, ce qui vous oblige à rester sur le qui-vive lors des opérations d'infiltration.
- Le cycle jour/nuit a une influence importante sur le gameplay – indépendamment de la problématique de la visibilité, il affecte notamment les positions et les rondes des ennemis.
- Vos actions ont un impact sur l'environnement et la difficulté des missions. Si vous êtes détecté, par exemple, les ennemis vont quitter leur poste et il sera beaucoup plus difficile d'anticiper leurs faits et gestes. Lorsqu'une fusillade éclate, attendez-vous à ce que tous les soldats des environs (y compris ceux qui se trouvent dans des bases voisines) soient placés en état d'alerte.
- Plusieurs objectifs sont disponibles dans chaque mission, mais seuls un ou deux d'entre eux sont obligatoires. Le fait d'accomplir les tâches optionnelles peut totalement modifier le cours d'une mission, et permet d'obtenir de nouvelles récompenses ainsi que d'améliorer son score final.
- Si vous recourez encore et toujours aux mêmes stratégies, l'IA du jeu ajustera automatiquement certains paramètres pour vous inciter à changer votre fusil d'épaule. Vous croiserez ainsi de plus en plus d'ennemis casqués, pour peu que vous cherchiez en permanence à les neutraliser avec des tirs à la tête ; dans le même ordre d'idées, le fait d'attendre systématiquement la nuit pour passer à l'action poussera les soldats à se munir de lunettes de vision nocturne.

Ces différents facteurs font qu'il n'existe pas de méthode « parfaite » pour mener à bien un objectif – mais plutôt une multitude d'approches différentes en fonction du style de jeu de chaque joueur et de son équipement du moment.

Une des clés de la réussite dans *Metal Gear Solid V* réside ainsi dans votre capacité à observer votre environnement et à vous adapter à de nouvelles situations. Le chapitre Cheminement a été conçu en conséquence : plutôt que de présenter des solutions pas à pas, il s'appuie sur des conseils ciblés et des cartes annotées pour vous aider à prendre vos propres décisions en connaissance de cause.

Quand bien même nous aurions voulu vous donner des directives plus précises, cette volonté se serait heurtée à la structure même du jeu : à quoi bon vous suggérer de frapper un garde spécifique avec une fléchette tranquilisante, alors que la cible en question porte peut-être un casque (et une armure) dans votre partie... à moins qu'elle n'ait quitté son poste suite à une alerte déclenchée un peu plus tôt, ou qu'elle se soit tout simplement endormie parce qu'il fait nuit.

En vous confrontant constamment à de nouveaux défis, *Metal Gear Solid V* fait sans cesse appel à votre créativité. La raison d'être de ce guide, et de ce chapitre en particulier, est précisément de vous donner les clés pour vous permettre de faire face à tous les scénarios possibles.

Le Cheminement vous aidera à terminer chaque mission avec un minimum de difficultés lors de votre première participation, en préconisant toujours une stratégie basée sur la furtivité et l'infiltration. Dans un second temps, vous pourrez de nouveau vous appuyer sur ce chapitre pour tenter d'obtenir les plus hautes distinctions et remplir les tâches optionnelles que vous aviez laissées de côté à l'occasion de votre premier passage.



! LÉGENDE DES CARTES ET DES IMAGES

Le tableau suivant donne la signification des principaux symboles et annotations utilisés dans le Cheminement. Vous ne trouverez sur les cartes de ce chapitre que des informations relatives aux objectifs de mission : l'emplacement des ressources et autres objets que vous pouvez ramasser à tout moment sur le terrain (et pas seulement durant les missions) est indiqué sur le poster fourni avec le guide. Notez que les cartes du Cheminement sont toujours orientées vers le nord.

ANNOTATION	SIGNIFICATION
	Itinéraire conseillé (images)
	Itinéraire conseillé (cartes)
	Étape du cheminement
	Zone d'atterrissage/Position de départ
	Mouvement ennemi

[!] POINTS D'INTÉRÊT

Vos allées et venues sur les cartes du jeu vous emmèneront à interagir avec une multitude de points d'intérêt, soit par le biais d'une commande contextuelle soit en mettant à contribution votre équipement. Cette section examine les principaux points d'intérêt que vous rencontrerez durant les premières heures de jeu.



- UTILISATION DU GUIDE
- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- OPERATIONS SECONDAIRES
- MOTHER BASE
- ANALYSES & TACTIQUES
- SUPPLEMENTS
- INDEX

- INTRODUCTION
- POINTS D'INTÉRÊT

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



Lumières : Vous pouvez détruire les projecteurs et la plupart des autres sources de lumière avec des tirs ou des explosions – notez toutefois que les balles tranquilisantes sont inefficaces en la matière. En règle générale, l'obscurité joue en votre faveur, mais n'oubliez pas que de tels actes de vandalisme sont susceptibles d'éveiller l'attention des ennemis.



Matériel de communication : Vous priveriez vos ennemis de la possibilité d'appeler des renforts extérieurs si vous détruisez à coups d'explosifs chacune des antennes de communication présentes dans leur base.



Emetteur radio : Une autre méthode pour isoler vos ennemis du reste du monde consiste à saboter leur émetteur radio – quelques balles suffisent à démolir cet équipement, qui est en général installé à l'intérieur d'un bâtiment au cœur de la base.



Générateur électrique : En désactivant le générateur, vous mettez hors service les équipements électriques de la base (comme le système d'éclairage et les caméras de surveillance). Vous pouvez pour ce faire utiliser des explosifs, ou simplement actionner l'interrupteur – si vous optez pour la seconde méthode, notez que les soldats erreront un des leurs pour rétablir le courant.

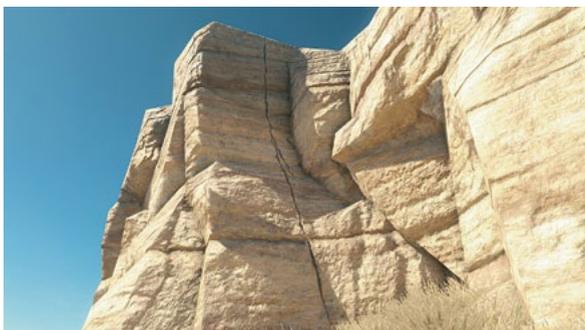
[!] POINTS D'INTÉRÊT [SUITE]



Radar antiaérien : Le fait de détruire un radar antiaérien permet d'ouvrir une nouvelle zone d'atterrissage pour votre hélicoptère. Cet acte de sabotage, comme tous ceux qui impliquent l'usage des explosifs, est évidemment susceptible d'alerter les ennemis de la base.



Portes verrouillées : Big Boss est capable de crocheter les portes verrouillées (appuyez sur **△**/**Y** quand la commande correspondante s'affiche à l'écran) – une opération qui prend toutefois plusieurs secondes. Notez que vous pouvez inciter un soldat à déverrouiller une porte en attirant son attention, ou même forcer le passage avec des explosifs.



Fissures : Vous pouvez escalader les parois rocheuses ou les murs de pierre en avançant le long des fissures qui apparaissent parfois sur les surfaces en question. Ces passages sont autant de raccourcis susceptibles de déboucher directement dans une base (vous donnant ainsi l'occasion de prendre ses occupants à revers), ou sur un lieu surélevé pouvant faire office de poste d'observation.



Barils explosifs : Remplis d'essence ou de substances chimiques, les barils de couleur rouge explosent quand on leur tire dessus avec des munitions standard. Veillez à vous tenir à distance de ces objets lorsque les balles fument autour de vous ; notez que les soldats pris dans le rayon d'action de l'explosion meurent sur le coup.



Caisses en bois : Les caisses en bois peuvent être détruites d'un coup de pied (appuyez simplement sur **R2**/**RT**), avec des explosifs ou des décharges de fusil à pompe. Dans la mesure où la plupart des munitions sont capables de traverser le bois, évitez de recourir à ces objets comme abris lors d'une fusillade.



Plateformes de livraison : Les plateformes de livraison dont vous avez récupéré la « facture » font office de stations de déplacement rapide ; pour utiliser cette fonctionnalité, il vous suffit de vous cacher dans une boîte en carton jusqu'à l'arrivée d'un camion de transport ; vous serez ensuite instantanément conduit au point de livraison de votre choix. Récupérez de façon méthodique les factures à mesure que vous explorez la carte : vous développerez ainsi rapidement ce système très utile de voyage rapide.



Diamants bruts : Reconnaisables à leur éclat caractéristique, des diamants bruts sont dissimulés un peu partout dans le décor, et notamment dans les bases ennemies. Les diamants que vous ramassez sont aussitôt convertis en PIM (la monnaie ayant cours dans le jeu) – selon que vous avez récupéré une « petite » ou une « grosse » pierre, vous empochez respectivement 10 000 ou 100 000 PIM. Les soldats sont susceptibles de révéler l'emplacement de caches de diamants lorsque vous les interrogez.



Conteneurs : Une fois que vous aurez amélioré le système Fulton, vous pourrez vous emparer des conteneurs qui se trouvent dans certaines bases. Ces caisses renferment des matériaux en grande quantité, mais inutilisables tels quels. Pour qu'ils soient comptés comme de véritables ressources, ces matériaux « bruts » doivent être raffinés au préalable – une opération dont se charge automatiquement, et de façon progressive, l'unité de développement de la Mother Base.



Cassettes : Au fil de vos pérégrinations sur le terrain, il vous arrivera parfois d'entendre des morceaux de musique ; laissez-vous guider par le bruit jusqu'au lecteur afin de vous emparer de la cassette (📻). Vous obtiendrez également des cassettes à l'issue des missions : celles-ci contiennent des monologues ou des conversations qui permettent d'en savoir plus sur l'histoire du jeu. Une fois que vous avez lancé la lecture d'une cassette depuis l'onglet Missions de l'iDroid, vous êtes libre de vaquer à d'autres activités.



Matériaux : Le carburant, le métal et les ressources biologiques sont autant de « matériaux » que vous pouvez récupérer directement sur le terrain (où ils se présentent sous la forme de petites valises), ou obtenir en récompense dans le cadre du Déploiement de combat. Ces ressources sont nécessaires à la fabrication de nouvelles pièces d'équipement et à l'agrandissement de la Mother Base.



Plantes médicinales : Les plantes se ramassent directement sur le terrain et s'obtiennent parfois en récompense dans le cadre du Déploiement de combat. Ces ressources sont nécessaires à la fabrication de certaines pièces d'équipement, comme les balles tranquillisantes, le gaz soporifique ou les recharges de cigare fantôme.



Plans : Certaines pièces d'équipement du menu R&D ne peuvent être développées qu'à condition d'avoir mis la main sur les plans correspondants. Ces documents s'obtiennent en récompense dans le cadre du Déploiement de combat, ou se trouvent sur le terrain dans les bases ennemies (où ils se présentent sous la forme de valises).

- UTILISATION DU GUIDE
- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- OPERATIONS SECONDAIRES
- MOTHER BASE
- ANALYSES & TACTIQUES
- SUPPLEMENTS
- INDEX

- INTRODUCTION
- POINTS D'INTERÊT
- PRECEDEMMENT...
- PROLOGUE
- MISSIONS 01-03
- MISSIONS 04-06
- MISSIONS 07-09
- MISSIONS 10-12
- MISSIONS 13-15
- MISSIONS 16-18
- MISSIONS 19-21
- MISSIONS 22-24
- MISSIONS 25-27
- MISSIONS 28-30
- MISSIONS 31-33
- MISSIONS 34-36
- MISSIONS 37-39
- MISSIONS 40-42
- MISSIONS 43-45
- MISSIONS 46-48
- MISSIONS 49-50

[!] POINTS D'INTÉRÊT [SUITE]



Posters : Vous avez l'occasion de vous emparer des posters que les soldats ennemis affichent ça et là dans leurs bases.



Soldats ennemis : Les soldats font partie des ressources nécessaires au bon fonctionnement de l'économie du jeu. Chaque ennemi que vous avez assommé ou endormi peut être envoyé dans votre quartier général à l'aide du système Fulton : après un éventuel séjour dans la prison ou l'infirmerie, il est alors affecté à l'une des unités de la Mother Base. Notez par ailleurs que le fait de ne pas tuer de soldat lors d'une mission a un impact bénéfique sur votre score final.



Corps : Lorsque vous vous frayez un chemin dans une base ennemie, la prudence recommande parfois d'effacer les traces de votre passage en dissimulant les corps de vos victimes. Le nec plus ultra en la matière est de les enfermer dans une cabine de toilettes (🚽) ou dans une benne à ordures (🗑️) – cerise sur le gâteau, les soldats endormis ou assommés resteront définitivement coincés à l'intérieur.



Caméras : Les caméras de sécurité surveillent un périmètre restreint (l'entrée d'une salle par exemple), en tournant lentement autour de leur axe vertical. Le système de détection utilisé pour les ennemis s'applique également aux caméras – le traditionnel arc de cercle blanc s'affiche ainsi à l'écran dès que vous entrez dans leur champ de vision. Si vous devez traverser la zone scrutée par une caméra, attendez simplement qu'elle soit tournée du côté opposé avant d'avancer ; vous pouvez également vous cacher dans leur angle mort, juste sous leur emplacement. Il est possible de détruire une caméra en lui tirant dessus, mais attendez-vous le cas échéant à ce que les soldats dépêchent l'un des leurs sur les lieux de l'incident et sonnent l'alerte.



Véhicules & Tourelles : Le matériel militaire auquel ont accès vos ennemis comprend des véhicules (camions, 4x4 et chars d'assaut) et des pièces d'artillerie lourde (mitrailleuses, mortiers et canons antiaériens). Lorsque vous les observez avec les jumelles, ces équipements sont marqués par un icône rouge ou blanc, selon qu'ils sont ou non utilisés par les soldats. Une commande contextuelle vous permet de prendre les commandes d'un véhicule ou d'une tourelle. Une fois que vous aurez développé le système Fulton, vous serez en mesure d'exfiltrer ce type de matériel ; les véhicules que vous vous appropriez peuvent être utilisés sur le terrain ou dans le cadre du Déploiement de combat.



Dossier de renseignements : Lors de certaines missions, vous pouvez récupérer des dossiers contenant des informations relatives à vos objectifs du moment, comme l'emplacement d'un prisonnier ou d'une cible. L'acquisition de ces documents est susceptible de constituer une tâche de mission en soi.



Armes et munitions : Vous pouvez vous emparer d'une arme en maintenant **C**/**B** – la commande qui s'affiche à l'écran montre les deux pièces impliquées dans l'échange. Si vous détenez une arme de la même catégorie que celle posée à terre ou sur un râtelier, il vous suffit de vous approcher d'elle pour récupérer ses munitions ; notez que les munitions sont parfois rangées dans des boîtes dont Big Boss s'empare directement.



Abris : Approchez-vous d'un mur ou d'un obstacle et inclinez **L** dans sa direction pour que Big Boss se plaque contre la surface en question. Lors d'une fusillade, maintenez **L2**/**L1** pour sortir de votre abri en vue de riposter, et relâchez la touche pour vous remettre à couvert.



Végétation : Vous pouvez également vous soustraire au regard des soldats en rampant dans la végétation ; si l'herbe est suffisamment haute, envisagez de marcher accroupi pour améliorer votre visibilité ou bénéficier d'un meilleur angle de tir.



Repères & marqueurs : Un rectangle jaune indique à l'écran l'emplacement approximatif des objectifs de mission ; pour faciliter vos déplacements, vous pouvez également positionner où bon vous semble des marqueurs personnalisés de couleur blanche, soit depuis la carte iDroid (appuyez sur **X**/**A**), soit directement sur le terrain en regardant à travers les jumelles (appuyez sur **L2**/**L1**). Les repères disparaissent automatiquement une fois que vous atteignez les destinations correspondantes (vous pouvez également enlever les marqueurs personnalisés à tout moment).



Animaux sauvages : Vous avez la possibilité de capturer des animaux sauvages avec des pièges (uniquement pour les plus petites créatures), ou en les exfiltrant à l'aide du système Fulton après les avoir endormis. Vous recevez des récompenses à mesure que vous accueillez des nouveaux pensionnaires dans votre ménagerie sur la Mother Base.



Conditions météo : Les conditions climatiques changent en temps réel et sont susceptibles d'affecter le déroulement des missions. Par exemple, les tempêtes de sable qui surviennent régulièrement sur la carte de l'Afghanistan réduisent fortement la visibilité – ce qui peut jouer en votre faveur quand vous savez où aller, mais vous complique la tâche lorsque vous vous trouvez en territoire inconnu. Les autres phénomènes météo sont moins spectaculaires, mais ont néanmoins un impact sur votre environnement : la pluie couvre les bruits de pas et le brouillard gêne la visibilité. Notez également que les mauvaises conditions météo peuvent nuire à la réussite des opérations d'extraction par ballon Fulton.

- UTILISATION DU GUIDE
- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- OPERATIONS SECONDAIRES
- MOTHER BASE
- ANALYSES & TACTIQUES
- SUPPLEMENTS
- INDEX

- INTRODUCTION
- POINTS D'INTERÊT
- PRECEDEMENT...
- PROLOGUE
- MISSIONS 01-03
- MISSIONS 04-06
- MISSIONS 07-09
- MISSIONS 10-12
- MISSIONS 13-15
- MISSIONS 16-18
- MISSIONS 19-21
- MISSIONS 22-24
- MISSIONS 25-27
- MISSIONS 28-30
- MISSIONS 31-33
- MISSIONS 34-36
- MISSIONS 37-39
- MISSIONS 40-42
- MISSIONS 43-45
- MISSIONS 46-48
- MISSIONS 49-50



PRÉCÉDEMMENT...

L'histoire de la saga *Metal Gear* couvre pas moins d'une centaine d'années, depuis les origines du groupement appelé « Les Philosophes » jusqu'au dénouement de l'intrigue en 2014. *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, qui se déroule en 1984, reprend le récit interrompu neuf ans auparavant à l'issue des événements de *Ground Zeroes*. Cette section vous aide à resituer le contexte dans lequel prend place le dernier épisode de la série ; une fois que vous aurez terminé l'aventure (mais pas avant, sans quoi vous vous gâcheriez complètement le plaisir de la découverte), vous pourrez vous rendre dans le chapitre Suppléments, où vous attend un résumé complet de la série *Metal Gear*.



BIG BOSS

(alias Punished "Venom" Snake, Naked Snake)



MAJOR ZÉRO



OCELOT



THE BOSS

1900

Début des années 1900 : Création des Philosophes

Point d'origine de toute la saga, la création des Philosophes date du début du 20^{ème} siècle. Il s'agissait d'une organisation comprenant quelques éminentes personnalités des trois puissances qui allaient dominer le siècle : les États-Unis, la Russie et la Chine. Ensemble, elles réunirent une fantastique somme d'argent, l'Héritage des Philosophes, un fonds pratiquement inépuisable, mis au service d'un idéal de maintien de la paix.

Avec le temps et la mort des membres originaires, la raison d'être de ce comité finit par se perdre et ne passa pas à la postérité. Dans la confusion consécutive à la deuxième guerre mondiale, c'est finalement un officier de l'armée soviétique, le colonel Volgin, qui récupéra l'Héritage.

1964

1964 : L'Héritage des Philosophes

En 1964, les États-Unis mettent sur pied l'opération Snake Eater pour tenter de récupérer l'Héritage des Philosophes : ils envoient en territoire soviétique leur meilleur agent, *Naked Snake*, soutenu à distance par une équipe dirigée par le *Major Zéro*. Maître dans l'art du camouflage et de la survie, Naked Snake parvient à empêcher l'ambitieux Colonel Volgin de briser le fragile équilibre de la guerre froide. Avec l'aide d'*Ocelot*, un agent double au service des américains, il récupère l'Héritage des Philosophes pour le compte de son pays.

La réussite de la mission doit beaucoup au rôle de *The Boss*, soldat américain de légende et mentor de Naked Snake, qui avait feint de passer dans le camp adverse en s'associant à Volgin. En réalité, sa trahison n'était qu'une immense tromperie destinée à lui permettre d'infiltrer l'entourage du colonel pour mieux servir les intérêts de son pays. Son ultime devoir consistait à se couvrir de honte et à périr des mains mêmes de son apprenti afin que les soviétiques croient au stratagème.

Tel était le prix de l'idéal de The Boss, le coût de son engagement. Elle était prête à mourir pour la voie qu'elle avait choisie en toute liberté, à savoir l'amour et la loyauté envers sa patrie. Son sacrifice allait laisser une empreinte durable chez les principaux protagonistes de l'opération.

Reprenant le rôle qui s'avéra fatal à celle qu'il chérissait plus que tout, Naked Snake est élevé au rang de « *Big Boss* » par ses supérieurs.

1970

1970 : Création de Cipher

Les héritiers spirituels de The Boss, Major Zéro et Big Boss, ont à cœur de reprendre le flambeau de ses idéaux. Pour se donner les moyens d'accomplir leur tâche, ils fondent avec Ocelot et quelques autres l'organisation Cipher. Financée par l'Héritage des Philosophes, cette agence de renseignements indépendante a pour ambition première d'assurer la protection des États-Unis.

Sous l'influence de Zéro, Cipher envisage de remplir cet objectif à l'aide d'une solution radicale : imposer au monde entier le modèle politique, économique et social des États-Unis dans le but d'asseoir leur suprématie. En uniformisant les autres pays à l'image du sien, Zéro pense empêcher de facto toute possibilité d'opposition ou de menace extérieure.

- UTILISATION DU GUIDE
- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- OPERATIONS SECONDAIRES
- MOTHER BASE
- ANALYSES & TACTIQUES
- SUPPLEMENTS
- INDEX

- INTRODUCTION
- POINTS D'INTERET
- PRECEDEMENT...
- PROLOGUE
- MISSIONS 01-03
- MISSIONS 04-06
- MISSIONS 07-09
- MISSIONS 10-12
- MISSIONS 13-15
- MISSIONS 16-18
- MISSIONS 19-21
- MISSIONS 22-24
- MISSIONS 25-27
- MISSIONS 28-30
- MISSIONS 31-33
- MISSIONS 34-36
- MISSIONS 37-39
- MISSIONS 40-42
- MISSIONS 43-45
- MISSIONS 46-48
- MISSIONS 49-50



KAZUHIRA MILLER

(alias Benedict Miller, Kaz)

Réalisant que Zéro se trompe complètement sur les véritables valeurs de The Boss, Big Boss prend alors le chemin strictement opposé. Là où le Major ne rêve que de contrôle des consciences et de maîtrise des informations, Big Boss aspire au contraire à s'affranchir de toute forme de contrainte.

La rupture entre les deux hommes intervient en 1972 : Big Boss disparaît dans la nature pour former sa propre armée de mercenaires en dehors de toute tutelle gouvernementale, laissant à Zéro le champ libre pour affermir sa mainmise sur le pouvoir.

1974 : Incident Peace Walker

Désormais à la tête d'un petit groupe de mercenaires qu'il dirige aux côtés de *Kazuhira Miller*, son commandant en second, Big Boss se retrouve plongé en 1974 dans une crise impliquant la CIA et le KGB – les deux agences se disputent le contrôle du Peace Walker, une arme révolutionnaire dotée d'une ogive nucléaire.

Ces événements ne font que renforcer Big Boss dans l'idée que les gouvernements ne sont pas dignes de confiance. Plus que jamais impliqué dans son projet d'émancipation, il s'attache les services de deux éminents scientifiques, *Dr. Emmerich* et *Dr. Strangelove*, à qui il demande de concevoir une arme dissuasive sous la forme d'un tank bipède baptisé Metal Gear ZEKE, très vite doté d'une tête nucléaire.

Big Boss finit néanmoins par comprendre qu'il a été manipulé par Zéro depuis le début de la crise – l'objectif du chef de Cipher était notamment de permettre à un de ses agents, une jeune femme appelée Paz, d'infiltrer l'armée de Big Boss. Après avoir pris le contrôle de Metal Gear ZEKE, Paz intime à Big Boss l'ordre de se rallier à la cause de Cipher ; refusant de céder à ses menaces, Big Boss prend les armes et défait son adversaire au terme d'un violent combat.

Doté d'une véritable armée, d'un quartier général (la « Mother Base ») et d'une force de frappe nucléaire, Big Boss est en passe de réaliser son rêve de bâtir une nation pour lui et ses hommes – un rêve qui va pourtant vite tourner au cauchemar, comme le révèlent les événements de *Ground Zeroes* en 1975.



DR. EMMERICH

1975 : Incident Ground Zeroes

Alors qu'elle a miraculeusement survécu à son combat contre Big Boss, Paz est finalement récupérée par des agents de Cipher, qui l'interrogent dans une base militaire américaine située à l'extrémité sud de Cuba. Peu après, le groupe de Big Boss est contacté par des membres de l'Agence internationale de l'énergie atomique qui exigent de procéder à une inspection de la Mother Base.

Au même moment, Big Boss reçoit un message l'informant de la capture de Paz. Désireux d'en savoir plus sur ses liens avec Cipher, il s'infiltré dans la base cubaine à quelques heures de l'arrivée des inspecteurs pour exfiltrer la prisonnière.

Au terme d'une opération réussie, Big Boss découvre dans l'hélicoptère qui les ramène à la Mother Base que le corps de la jeune femme a été piégé avec une bombe. L'officier médical à bord a à peine le temps d'extraire l'explosif que les passagers sont confrontés à un nouveau danger : ravagée par les flammes, la Mother Base subit l'assaut du XOF, un commando des forces spéciales de Cipher dirigé par le sinistre *Skull face* – l'inspection de l'ONU n'était en fait qu'un écran de fumée destiné à masquer l'attaque surprise de cet homme qui nourrit une haine pathologique contre Big Boss.

Big Boss réussit à faire monter Miller dans l'hélicoptère au moment où la base s'enfonce dans l'océan, mais l'explosion d'une seconde bombe dissimulée dans le corps de Paz provoque le crash de l'appareil. Grièvement blessé dans l'accident malgré le sacrifice de l'officier médical qui s'est interposé entre lui et l'explosion, Big Boss est plongé dans un coma dont il ne sortira que neuf ans plus tard.

L'histoire de *The Phantom Pain* commence au moment où Big Boss se réveille dans une chambre d'hôpital, en 1984...



SKULL FACE