

WWW.PIGGYBACK.COM



# METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

LA GUIDA UFFICIALE COMPLETA

Questa è un'anteprima. Viene visualizzato un numero di pagine limitato.



# PREFAZIONE



「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の演出ができるようになった。「MGS2」ではハードがPS2となり、雨や風などの環境をプラス。潜入の臨場感が格段に増した。「MGS3」では施設外であるジャングルから潜入プロセスを楽しめるようにサバイバルという要素も追加した。「MGS4」では動的に変化する戦場を経ての潜入が可能になった。「MGSPW」ではマザーベースというバックアップ機能の成長要素も付加された。このようにこの28年間、テクノロジーや時代と共に進化してきた「MGS」ではあるが、どれもリニアなゲームであったことに違いはない。今回、オープンワールドを可能とする「FOXエンジン」を開発、ようやくリニアではない、28年前に本来やりたかった「自由潜入」を実現出来たのが、「MGSV」なのだ。自分でマップを睨みながら、どういふ移動手段で、どんなルートで潜入するか?時間帯は?装備は?ミッションの完遂方法は?目的達成後はどうやってホットゾーンを離脱するのか?そして、自分の基地をどう運営するのか?これら冒険小説や冒険アクション映画での要素と醍醐味が全て網羅されている。まさに「MGSV」は「メタルギア」が始めた「潜入ゲーム」の集大成であるといえる。

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

28年を経て「自由潜入」の完成系、リニアではない「自由潜入」と、その中での、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

*Metal Gear* ha debuttato 28 anni fa sull'MSX2. Era l'epoca degli "sparatutto", un genere in cui si sconfiggevano ondate infinite di nemici grazie a riflessi fulminei. Ai tempi, però, volevo creare un nuovo tipo di gioco d'azione strategico, in cui ci si infiltrasse da soli dietro le linee nemiche.

*Metal Gear* è ormai universalmente riconosciuto come il precursore del genere "stealth", ma il mio obiettivo iniziale era diverso. Il concetto principale non era solo avanzare nel gioco senza essere scoperto, ma progettare un "simulatore d'infiltrazione" in cui entrare da soli in territorio nemico e pianificare ogni mossa per portare a termine la missione. La trama simile a quella di un romanzo di avventura aveva il preciso scopo di rendere più coinvolgente l'esperienza.

Purtroppo, la tecnologia e l'hardware disponibili ai tempi non consentivano di creare un titolo simile. Non esistevano caricamenti in background e sull'MSX2 non c'era nemmeno lo scrolling dello schermo. Così, ho introdotto il concetto di

"campo visivo" nel sistema di gioco: un semplice algoritmo che spingeva i nemici ad attaccare appena individuavano il giocatore. Fu un momento storico: il genere "stealth" era nato.

Tuttavia, il mio vero obiettivo era offrire la possibilità di "infiltrarsi liberamente" e la furtività era solo un aspetto. In termini matematici, potremmo esprimere il concetto con la formula "infiltrazione libera stealth". Sotto questo punto di vista, il primo *Metal Gear* fu solo il primo passo di un percorso molto più lungo.

*Metal Gear Solid* su PS1 è stato il primo episodio della serie a usare i poligoni e a offrire ambientazioni tridimensionali, una colonna sonora e il doppiaggio. È stato inoltre possibile introdurre filmati in real time. *Metal Gear Solid 2* uscì su PS2 con effetti meteorologici come vento e pioggia, rendendo ancora più reali le ambientazioni e le missioni d'infiltrazione. In *Metal Gear Solid 3* ho aggiunto alla formula l'aspetto di sopravvivenza in ambiente ostile per consentire ai giocatori di operare su diversi tipi di terreno, dalle giungle agli ambienti urbani. *Metal Gear Solid 4* si è spinto ancora più in là introducendo cambiamenti in tempo reale al campo di battaglia. Con *Metal Gear Solid: Peace Walker* è entrata nell'equazione la Mother Base e la gestione del supporto logistico.

La serie si è evoluta molto in questi 28 anni grazie alle nuove tecnologie, anche se finora tutti i titoli della saga erano lineari. Così, abbiamo sviluppato il FOX Engine per *Metal Gear Solid V*, che ha reso possibile la creazione di un mondo aperto. Finalmente, ho potuto rielaborare il mio concetto originale di "infiltrazione libera".

Il risultato è un gioco dove guardando la mappa viene naturale pensare: "Come raggiungo il mio obiettivo? È meglio agire di giorno o di notte? Con quale equipaggiamento? Come completo la missione? Come abbandono la zona calda una volta conclusa la missione? E come si gestisce la mia base?" *Metal Gear Solid V* rappresenta il culmine della serie di "giochi d'infiltrazione" iniziata tanti anni fa.

*Metal Gear* è anche considerato uno dei primi titoli d'azione lineari con una trama approfondita e con ambienti esplorabili, due caratteristiche che sono da sempre una parte integrante della serie. Tuttavia, in *Metal Gear Solid V* abbiamo ridotto il numero dei filmati durante le missioni, perché è un gioco di "infiltrazione libera". Questo non influisce sulla lunghezza della storia: si tratta semplicemente di un nuovo stile narrativo, che offre un'enorme libertà d'azione e che farà avanzare gradualmente nella trama completando una missione dopo l'altra. Se immaginiamo gli episodi precedenti come un film, *Metal Gear Solid V* è senza dubbio una serie TV.

Ho impiegato 28 anni per perfezionare la formula che unisce un gioco di infiltrazione non lineare con una narrazione degna di un romanzo d'avventura: il risultato è *MGSV*. È un gioco che offre una libertà d'azione e un approccio narrativo mai visti prima d'ora. E una guida completa è fondamentale per un'esperienza tanto profonda e complessa. Gli amici di Piggyback e il nostro team hanno riversato mesi di passione e impegno per creare questo libro. Buon divertimento!

Hideo Kojima  
Direttore, *Metal Gear Solid V*

# [ ! ] CONTENUTI



Questo capitolo è strutturato in modo da insegnarti a usare bene i sistemi base che incontrerai nelle prime ore di gioco. Troverai introduzioni concise e facilmente comprensibili su tutte le funzioni più importanti.



Una guida visiva per completare tutte le missioni principali, sia al primo tentativo sia in quelli successivi. Questo capitolo contiene grandi mappe ricche di annotazioni, che evidenziano i punti d'interesse e i vantaggi tattici essenziali per completare le missioni.



Una guida a tutte le missioni opzionali, con immagini commentate e consigli pratici.

## PER INIZIARE SUBITO 6

Missione 14	108
Missione 15	110

## NOZIONI DI BASE 8

Comandi	10
Interfaccia	12
Struttura del gioco	14
Preparare le missioni	18
Furtività e infiltrazione	20
Combattimenti	28
Navigazione	32
Risorse e oggetti collezionabili	34
Gestire il tempo	36
Gestire l'inventario	37
Supporto tattico	38
Jolly	39
Mother Base	40
Interconnessione dei sistemi	44
Punteggi	45

Missione 16	112
Missione 17	118
Missione 18	120
Missione 19	126
Missione 20	128
Missione 21	136
Missione 22	138
Missione 23	140
Missione 24	144
Missione 25	146
Missione 26	150
Missione 27	152
Missione 28	154
Missione 29	158
Missione 30	162
Missione 31	164
Missione 32	166

## SOLUZIONE 46

Introduzione	48
Punti d'interesse	49
La storia	54
Prologo	56
Missione 01	58
Missione 02	63
Missione 03	64
Missione 04	66
Missione 05	68
Missione 06	70
Missione 07	76
Missione 08	78
Missione 09	80
Missione 10	82
Missione 11	90
Missione 12	94
Missione 13	102

Missione 33	168
Missione 34	170
Missione 35	172
Missione 36	174
Missione 37	176
Missione 38	178
Missione 39	180
Missione 40	182
Missione 41	184
Missione 42	186
Missione 43	189
Missione 44	190
Missione 45	192
Missione 46	324
Missione 47	194
Missione 48	196
Missione 49	198
Missione 50	200



<b>MOTHER BASE</b>	<b>244</b>
CCA	246
Mother Base	246
Strutture della base	252
Sviluppo	256
Missioni esterne	266
Gestione staff	270
Personalizzazione	276
FOB	280
Risorse	283
Eventi della storia	284



Questo capitolo analizza in dettaglio tutti gli aspetti della Mother Base: sia le strutture fisiche che puoi visitare quando vuoi, sia lo spazio virtuale dell'incredibile metagioco gestionale di *MGSV*.

**MISSIONI OPZIONALI 202**

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

**RIFERIMENTI E ANALISI 286**

Sistema di reazione	288
Checkpoint	289
Nemici	290
Veicoli	292
Boss	294
Sistema di punteggio	296
Eroismo	300
Spalle	302
Oggetti collezionabili	306
Animali	311
Nomi in codice	316
Stemmi	316
Mimetizzazione	320
Trofei e obiettivi	321



Una capitolo ricco di riferimenti che studia i diversi concetti alla base del gioco: da un'analisi dettagliata dei nemici ai sistemi e alle meccaniche nascoste del titolo.

**AGGIORNAMENTI**

Abbiamo fatto tutto il possibile per garantire che i contenuti della guida fossero corretti al momento della pubblicazione. Tuttavia, gli aggiornamenti successivi di *Metal Gear Solid V* potrebbero contenere modifiche, calibrazioni del gioco e persino nuove funzioni che al momento non siamo in grado di prevedere.

**EXTRA 322**

Segreti	324
Riassunto della serie	330
Cronologia: eventi principali	352
Biografie	354



Questo capitolo **(pieno di spoiler)** contiene segreti, Easter egg e curiosità su *Metal Gear Solid V*, nonché un'analisi completa della saga di *Metal Gear*.

**PER INIZIARE SUBITO**

Più avanti troverai una sezione "Per iniziare subito", che ti spiegherà come sfruttare al meglio la guida.

# [ ! ] PER INIZIARE SUBITO

*Metal Gear Solid V* è un'avventura non lineare in cui l'azione stealth che ha contraddistinto la serie è stata spostata in giganteschi ambienti aperti estremamente variabili. Il gioco è davvero enorme, te lo garantiamo. Potrebbero essere necessarie più di 40 ore solo per completare la storia principale. Inoltre, ci sono moltissime missioni opzionali, l'affascinante metagioco gestionale della Mother Base e molte altre attività da scoprire e con cui divertirsi.

È normale sentirsi un po' smarriti in *Metal Gear Solid V* se non hai mai giocato a un titolo simile o hai provato solo gli episodi più lineari. È innegabile che l'estrema libertà di movimento possa spaventare. Ecco perché abbiamo preparato un capitolo per aiutarti a comprendere il ritmo di gioco e i vari sistemi, Nozioni di base (vedi oltre).

Ti consigliamo di leggerlo con calma, anche se sei un giocatore di *Metal Gear* esperto. Potrai poi proseguire come mostrato nel diagramma seguente. Usalo per identificare quali capitoli t'interessano di più in base al punto raggiunto nel gioco.

## [ ! ] DIFFICOLTÀ DINAMICA

*Metal Gear Solid V* utilizza un sistema di difficoltà dinamico, in cui le tue azioni e il tuo stile di gioco portano a cambiamenti sottili ma significativi. Usa costantemente colpi alla testa e i nemici inizieranno a indossare elmetti; infiltrati usando percorsi senza guardie e i nemici piazzeranno delle mine in punti critici del perimetro. Usa gas e fumogeni e verranno distribuite maschere antigas; entra sempre in missione di notte e i comandanti doteranno le sentinelle di visori notturni; usa armi letali e i nemici indosseranno una corazza completa. In poche parole, gli avversari controllati dall'IA si adatteranno e si evolveranno costantemente in risposta alle tue azioni.

Il capitolo Soluzione è stato enormemente influenzato da questa caratteristica. Anche se abbiamo utilizzato molti schemi convenzionali, abbiamo preferito evitare l'approccio "vai là e fai questa cosa" a favore di osservazioni e tattiche basate sulle mappe. Ti forniamo gli strumenti necessari per seguire la storia e completare gli obiettivi facilmente la prima volta che affronti una missione. Quando sarai più esperto, potrai consultare le stesse pagine per ottenere una valutazione più alta e completare i compiti opzionali che prima ti sembravano troppo difficili (o persino impossibili). Non forniamo soluzioni "passo dopo passo" per il semplice motivo che non possiamo: le funzioni di adattamento della difficoltà di *MGSV* e il comportamento in continuo mutamento dell'IA lo rendono un compito impossibile. Quello che ti offriamo, invece, sono informazioni e analisi che ti aiuteranno a prendere le decisioni giuste.

## [ ! ] STRUMENTI DI RICERCA E NAVIGAZIONE

### Indice

Se vuoi giocare con il minimo aiuto indispensabile, usa l'indice della guida per trovare solo gli argomenti rilevanti quando ti serve un consiglio o un'informazione specifica.

### Segnalibri laterali

I segnalibri sul margine destro di ogni doppia pagina ti aiuteranno a orientarti nella guida. La parte superiore elenca i singoli capitoli, mentre quella inferiore evidenzia i paragrafi principali del capitolo che stai leggendo. Puoi usare anche la sezione Contenuti all'inizio della guida per trovare gli argomenti che t'interessano di più.

## CAPITOLO EXTRA – PAGINA 322

Un capitolo (pieno di spoiler) che contiene segreti, Easter egg e curiosità su *Metal Gear Solid V*, nonché un'analisi completa della saga di *Metal Gear*.

## 6

## CAPITOLO SOLUZIONE – PAGINA 46

Grazie a tutto quello che hai imparato e all'esperienza accumulata, potrai consultare di nuovo queste pagine per stabilire punteggi più alti e completare tutti i compiti missione rimasti.

# GUIDA

- PER INIZIARE SUBITO
- NOZIONI DI BASE
- SOLUZIONE
- MISSIONI OPZIONALI
- MOTHER BASE
- RIFERIMENTI E ANALISI
- EXTRA
- INDICE

# 1

## CAPITOLO NOZIONI DI BASE – PAGINA 8

"Lezioni" semplici sugli elementi di gioco fondamentali che incontrerai all'inizio del gioco: una lettura indispensabile per tutti i giocatori, anche quelli che hanno completato alla perfezione gli episodi.

# 2

## CAPITOLO SOLUZIONE – PAGINA 46

Ideato per guidarti la prima volta che affronti il gioco, contiene grandi mappe ricche di annotazioni che evidenziano i punti d'interesse e i vantaggi tattici essenziali per completare le missioni.

# 3

## CAPITOLO MISSIONI OPZIONALI – PAGINA 202

Una guida per tutte le missioni opzionali, che contiene immagini con annotazioni e consigli pratici per completarle senza problemi.

# 4

## CAPITOLO MOTHER BASE – PAGINA 244

Uno studio approfondito di tutti gli aspetti della Mother Base: sia le strutture fisiche che puoi visitare quando vuoi sia lo spazio virtuale dell'incredibile metagioco gestionale di MGSV.

# 5

## CAPITOLO RIFERIMENTI E ANALISI – PAGINA 286

I sistemi più complessi del gioco analizzati e spiegati nei minimi dettagli per permetterti di comprendere meglio cosa accade quando entri in azione.





AMOND D

- PER INIZIARE SUBITO
- NOZIONI DI BASE
- SOLUZIONE
- MISSIONI OPZIONALI
- MOTHER BASE
- RIFERIMENTI E ANALISI
- EXTRA
- INDICE

OGS

# NOZIONI DI BASE



Completato l'emozionante e adrenalinico prologo (che funge anche da tutorial per le funzioni e i comandi base), scoprirai che *Metal Gear Solid V* offre una libertà mai vista prima d'ora: puoi esplorare il mondo a tuo piacimento, agire quando trovi qualcosa d'interessante e completare le missioni nell'ordine, e soprattutto nel modo, che preferisci.

Nuovi sistemi, caratteristiche gestionali, opzioni di personalizzazione introdotte gradualmente: *MGSV* offre un'esperienza enorme, complessa e strabiliante. Ricorda, però, di imparare sin dall'inizio a usare le abilità a tua disposizione o finirai travolto dall'immensità del gioco.

Lo scopo di questo capitolo è insegnarti a usare bene i sistemi fondamentali che incontrerai nelle prime dodici ore circa, attraverso sezioni introduttive concise e facili da comprendere sulle caratteristiche più importanti (e su molte altre meno importanti ma non meno divertenti). Il capitolo è suddiviso in "lezioni" sugli elementi base del gioco, che potrai consultare in qualsiasi momento in base alle tue necessità. Tuttavia, se vuoi cominciare nel modo migliore, ti consigliamo di leggerlo tutto per essere il più avvantaggiato possibile nelle prime missioni.



# CONCETTI BASE: COMANDI

Gli schemi seguenti descrivono tutti i comandi eseguiti con lo Stile Azione predefinito. Se vuoi, puoi modificarlo nel menu Opzioni → Seleziona stile comandi → Impostazioni comandi.

Nella guida utilizzeremo le stesse icone del gioco e, per non creare confusione con elenchi complicati, ci riferiremo sempre solo ai comandi delle console. Se giochi su PC, consigliamo l'utilizzo di un controller con levette analogiche, è il modo migliore per giocare a *Metal Gear Solid V*. I controller per PlayStation 4, Xbox One o Xbox 360 sono un'ottima scelta. Ricorda che i tasti dorsali sono normalmente invertiti sul controller per PlayStation 3 rispetto a quello per PlayStation 4: **L2** e **R2** sui controller per PlayStation 4 corrispondono a **L1** e **R1** rispettivamente sui controller per PlayStation 3. In questa guida diamo la priorità alle icone per i tasti di PlayStation 4. Tienilo a mente se stai giocando su PlayStation 3.

## Comandi base predefiniti

PS4/PS3	XBOX ONE/ XBOX 360	DINAMICA DI GIOCO	MENU
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Muovi Big Boss (leggermente per farlo spostare piano e silenziosamente o con movimento più deciso per farlo correre facendo però rumore)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Spostati nei menu e nella mappa iDroid</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Sposta visuale</li> <li>Reticolo di mira</li> <li>Seleziona l'equipaggiamento (quando cambi l'arma o l'oggetto equipaggiato)</li> <li>Scegli un'opzione (per i comandi e le interazioni della spalla o quando interroghi un nemico immobilizzato o collaborativo)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Con iDroid, puoi usare la levetta per guardarti intorno con la visuale in prima persona senza chiudere l'interfaccia. È utile soprattutto se non vuoi che il nemico ti scopra</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Premi per equipaggiare l'arma primaria; premi di nuovo per scorrere le due opzioni disponibili</li> <li>Tieni premuto per vedere le armi primarie disponibili (ed equipaggiane una con <b>R</b>)</li> <li>Modifica il livello d'ingrandimento quando usi il binocolo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Spostati nei menu</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Tocca per equipaggiare l'arma secondaria; premi di nuovo per scorrere le due opzioni disponibili</li> <li>Tieni premuto per vedere le armi secondarie disponibili (ed equipaggiane una con <b>R</b>)</li> <li>Modifica il livello d'ingrandimento quando usi il binocolo</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Premi per equipaggiare l'oggetto selezionato</li> <li>Tieni premuto per vedere tutti gli oggetti disponibili (ed equipaggiane una con <b>R</b>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Spostati nei menu</li> <li>Cambia visuale oppure orientamento della mappa in iDroid</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Premi per equipaggiare l'arma di supporto</li> <li>Tieni premuto per vedere le armi di supporto disponibili (ed equipaggiane una con <b>R</b>)</li> <li>Accendi la torcia tattica (mentre miri)</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Cambia postura (premi per accovacciarti o rialzarti dalla posizione accovacciata; tieni premuto per strisciare o rialzarti dalla posizione sdraiata)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conferma la selezione</li> <li>Posiziona/Rimuovi un indicatore sulla mappa iDroid</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Ricarica l'arma (premi)</li> <li>Raccogli l'arma o un corpo/una persona (tieni premuto)</li> <li>Posa a terra un corpo/una persona (tieni premuto)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Torna indietro</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Schivata rapida</li> <li>Cambia tra l'arma primaria e secondaria (mentre miri)</li> <li>Aggancia/Sgancia il silenziatore nel menu Equipaggiamento</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Azioni contestuali</li> <li>Recupera il bersaglio con il dispositivo per il recupero Fulton (tieni premuto)</li> <li>Fingiti morto (mentre sei sdraiato)/modalità furtiva (mentre sei sdraiato)</li> <li>Aggancia/Sgancia la torcia tattica nel menu Equipaggiamento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Attiva/Disattiva la modalità bussola in iDroid</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Tieni premuto per interagire con la spalla o dare un colpo per attirare il nemico (seleziona con <b>R</b>, conferma con <b>R3</b>/<b>RT</b>)</li> <li>Interroga (dopo aver immobilizzato o costretto alla resa un nemico)</li> <li>Attiva le info radio (disponibile anche mentre usi il binocolo e ti soffermi sui punti d'interesse specifici)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cambia scheda nei menu iDroid</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mira</li> <li>Posiziona/Rimuovi un indicatore e richiedi supporto tattico mentre usi il binocolo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ingrandisci la mappa iDroid</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Tieni premuto per usare il binocolo</li> <li>Mentre miri: premi per attivare/disattivare la visuale in prima persona e usare il mirino telescopico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cambia scheda nei menu iDroid</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Spara (mentre miri)</li> <li>CQC (premi per sferrare un pugno; tieni premuto per afferrare il nemico)</li> <li>Lancia il corpo che trasporti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Riduci la mappa iDroid</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Scatta (premi mentre ti muovi con <b>L1</b>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Centra la mappa iDroid su Big Boss</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Scorri rapidamente i livelli di zoom mentre usi il binocolo o il mirino telescopico</li> <li>Sposta la visuale da una spalla all'altra</li> <li>Tieni premuto per ingrandire la visuale in terza persona</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Regola il livello di ingrandimento della mappa iDroid</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mostra il menu di pausa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Riprendi a giocare (quando sei nel menu di pausa)</li> <li>Mostra l'aiuto nei menu iDroid</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mostra il menu iDroid</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Riprendi a giocare (quando sei nel menu iDroid)</li> </ul>

## Comandi D-Horse e veicoli

PS4/PS3	XBOX ONE/ XBOX 360	D-HORSE	VEICOLI	PS4/PS3	XBOX ONE/ XBOX 360	D-HORSE	VEICOLI
		Muovi il D-Horse	Sterza			Galoppa alla massima velocità	-
		Muovi la visuale	Muovi la visuale/Mira con l'arma montata sul veicolo (se disponibile)			Sali/Scendi da cavallo	Entra/Esci veicolo
		-	Scegli l'arma primaria montata sul veicolo (se disponibile)			Tieni premuto per interagire con il cavallo (seleziona l'opzione con <b>R</b> )	Spara con l'arma montata sul veicolo (se disponibile)
		-	Scegli l'arma secondaria montata sul veicolo (se disponibile)			-	Freno/Retromarcia
		-	Accendi/Spegni i fanali			-	Cambia visuale
		Nasconditi/Rialzati	Nasconditi/Rialzati			-	Acceleratore
		Scatto	-			Cambia posizione nascondiglio	-

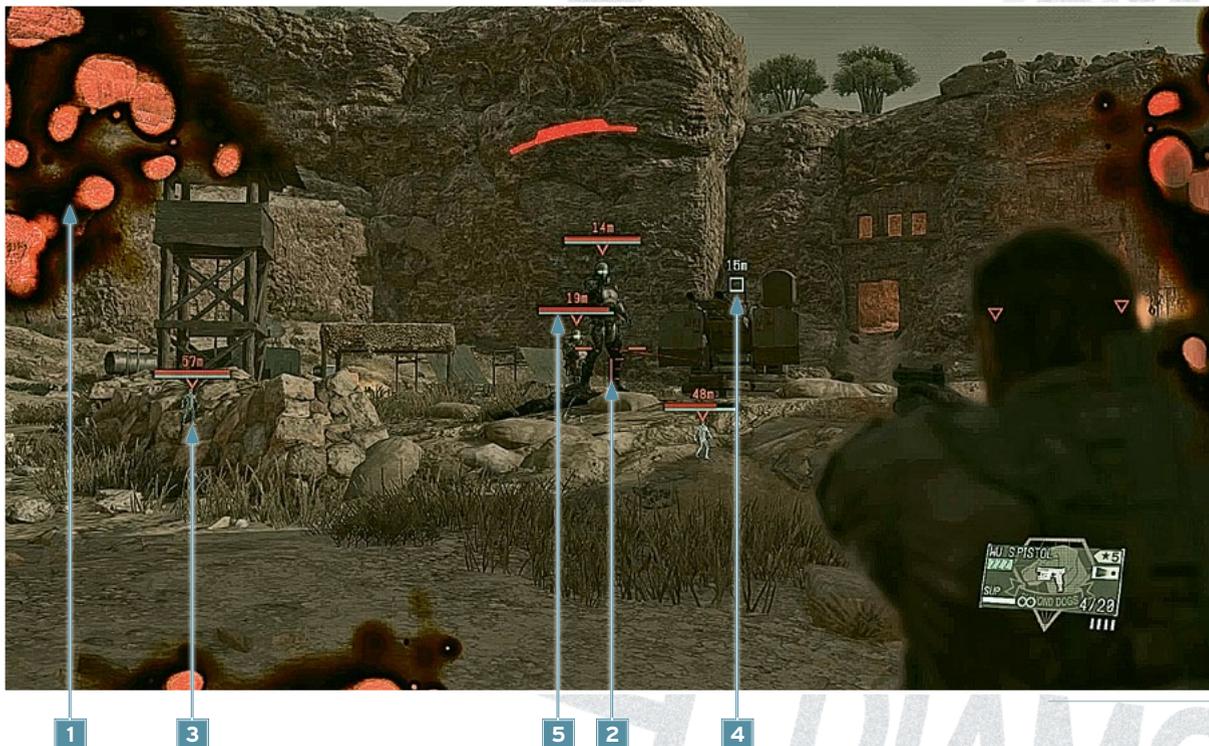
# Elenco azioni

	MOVIMENTO	COMANDI	NOTE
AZIONE	Cammina/Corri/Muoviti furtivamente/Striscia	L	Muovi leggermente per spostarti piano (silenziosamente) o con più decisione per correre (facendo rumore).
	Scatta	L3 /	Mentre ti muovi, premi L3 /  per scattare. Puoi interrompere lo scatto rilasciando la levetta, cambiando postura o eseguendo una schivata rapida.
	Cambia postura	X / A	Premi una volta quando sei in piedi per accovacciarti o tieni premuto per sdraiarti. Premi una volta quando sei accovacciato per alzarti in piedi o tieni premuto per sdraiarti. Premi una volta quando sei sdraiato per accovacciarti o tieni premuto per alzarti in piedi.
	Rotola	L2 / B (tieni premuto) + L3 /  (tieni premuto) + L	Tieni premuto L3 /  e muovi L destra o sinistra mentre sei sdraiato per rotolare lateralmente.
	Schivata rapida	C / X	Schivata rapida in avanti, che puoi usare per sfuggire allo sguardo di nemici sospettosi (mettendoti subito in posizione sdraiata) o per spostarti velocemente dietro una copertura.
	Sali/Scendi	A / Y	Premi per scavalcare o salire/scendere da determinati oggetti (pareti, recinzioni, scale) in base alle indicazioni sullo schermo.
	Muovi la visuale	R	Muovere la visuale è molto utile per osservare l'ambiente circostante.
	Azioni contestuali	C / B (tieni premuto)	Quando sei vicino a più oggetti interattivi (armi e corpi, per esempio), muovi la visuale finché non compare l'icona corrispondente all'azione che t'interessa.
	FURTIVITÀ	Usa il binocolo	R1 / R2 (tieni premuto)
Marca nemici e oggetti		R3 /	Mentre usi il binocolo, puoi marcare un bersaglio inquadrandolo per qualche secondo (aumenta l'ingrandimento se necessario); in alternativa, puoi farlo mantenendolo al centro dello schermo a distanza ravvicinata.
Fingiti morto/modalità furtiva		A / Y	Mentre sei sdraiato e non ti muovi, puoi fingerti morto per essere ancora meno visibile dal nemico.
Riparati contro una superficie/dietro una copertura		L	Posizionati davanti a una superficie e muovi L nella sua direzione per usarla come copertura.
Spara uscendo dalla copertura		L2 / B (tieni premuto) + R2 / R1	Mentre ti ripari contro una superficie, usa il comando standard per abbandonare la copertura e sparare. Rilascialo per tornare al riparo.
Raccogli/Lascia corpo		C / B (tieni premuto)	Tieni premuto questo comando per raccogliere un corpo a cui sei vicino. Serve per nascondere a eventuali pattuglie o per spostare qualcuno in un posto preciso. Tieni premuto di nuovo il comando mentre trasporti un corpo per posarlo a terra.
Lancia corpo		R2 / R1	Premi R2 / R1 per lanciare un corpo.
Usa l'arma di supporto		L2 / B (tieni premuto) + R2 / R1	I comandi sono più o meno gli stessi usati per sparare
Bussa per attirare i nemici		L1 / L2 (tieni premuto) + R + R3 /	Se tieni premuto L1 / L2, puoi sfruttare dare un colpo per attirare i nemici vicini verso la tua posizione.
Usa il dispositivo per il recupero della Fulton		A / Y (tieni premuto)	Stando vicino a un bersaglio recuperabile (come un soldato colpito con un tranquillante), tieni premuto il comando per inviare la persona o l'oggetto alla Mother Base con un pallone Fulton (la percentuale indica la probabilità di successo). Gli oggetti pesanti (come i veicoli) possono essere recuperati solo dopo aver sviluppato i potenziamenti necessari. Ricorda, inoltre, che i palloni possono mettere in allerta le guardie vicine. Quando ci sono più bersagli pronti al recupero vicini, tieni premuto il comando mentre ti sposti tra di loro per inviarti uno dopo l'altro.
SPOSTAMENTI AVANZATI	Salta	L + A / Y	Possibile solo quando sullo schermo è mostrata l'icona contestuale. Usa questo comando per saltare tra due punti vicini.
	Appendi	A / Y	Premi vicino alle sporgenze quando appare l'icona per calarti rimanendo aggrappato al bordo.
	Movimento laterale da appeso	L	Mentre sei appeso, puoi spostarti lateralmente.
	Lasciati cadere	X / A	Mentre sei appeso, premi per lasciarti cadere da una sporgenza.
	Afferra l'appiglio	A / Y	Premi mentre cadi per afferrare appigli o scale.
	Risali	A / Y	Premi per risalire mentre sei appeso.
COMBATTIMENTI	Mira	L2 / B (tieni premuto)	Mentre miri, puoi spostare il reticolo con R e muoverli normalmente con L. Puoi farlo anche quando lanci oggetti come caricatori e granate.
	Cambia modalità di mira	R1 / R2	Mentre miri con un'arma, premi questo comando per attivare/disattivare la visuale in prima persona o per passare al mirino telescopico (se disponibile).
	Spara/Scaglia arma da lancio	R2 / R1	Premi mentre miri per sparare o scagliare un'arma da lancio
	Torcia tattica		Premi  per accendere/spengere la torcia tattica mentre miri con un'arma che ne è dotata (tenendo premuto L2 / B). Puoi usarla per accerchiare i nemici, ma ricorda che sarai più visibile.
	Visuale spalla	R3 /	Mentre miri, premi R3 /  per spostare la visuale da una spalla all'altra.
	Cambia ingrandimento	R3 /	Premi R3 /  mentre miri in visuale in prima persona con un'arma dotata di mirino telescopico per cambiare il livello d'ingrandimento.
CQC (CLOSE QUARTERS COMBAT)	Ricarica	C / B	Premi per ricaricare manualmente. Quando svuoti un caricatore, ricaricherai automaticamente.
	Stordisci	L + R2 / R1	Avvicinati a un nemico e premi R2 / R1 per scaraventarlo a terra o contro un muro e stordirlo.
	Sferra un pugno	R2 / R1 (ripetutamente)	Premi ripetutamente R2 / R1 quando sei vicino a un nemico per eseguire una combo e stordirlo.
	Costringi alla resa	L2 / B	Punta l'arma alla schiena di un soldato quando gli sei vicino per costringerlo alla resa. Quando alza le mani, puoi abbassare l'arma.
	Immobilizza	R2 / R1 (tieni premuto)	Afferra e immobilizza un nemico a distanza ravvicinata tenendo premuto R2 / R1. Potrai poi spostarti, anche se più lentamente, mantenendo premuto il comando e persino usare l'avversario come scudo umano.
	Interroga	L1 / L2 (tieni premuto)	Dopo aver costretto alla resa o immobilizzato un nemico, tieni premuto L1 / L2 e seleziona un'opzione (lato sinistro dello schermo) con R e R3 / .
	Strangola	R2 / R1 (ripetutamente)	Dopo aver immobilizzato un nemico, premi più volte R2 / R1 rapidamente per strangolarlo e stordirlo.
	Taglia la gola	A / Y	Dopo aver immobilizzato un nemico, premi A / Y per tagliargli la gola.
	EQUIPAGGIAMENTO E SPALLE	Raccogli oggetti/equipaggiamento	C / B (tieni premuto)
Cambio rapido			Equipaggia rapidamente oggetti e armi premendo  nelle seguenti direzioni:  per le armi primarie;  per le armi secondarie;  per le armi di supporto e  per gli oggetti. Premendo più volte nella stessa direzione scorrerai tutti gli oggetti disponibili della categoria o, se ne hai solo uno, lo equipaggerai/toglierai.
Cambio manuale		(tieni premuto)	Tieni premuto  in una delle quattro direzioni per vedere tutti gli oggetti disponibili della categoria di equipaggiamento corrispondente (consulta il paragrafo precedente) e scegli uno con . Puoi agganciare/sganciare silenziatori e torce tattiche alle armi primarie e secondarie (se possibile) premendo rispettivamente  e .
Interagisci con la spalla		L1 / L2 (tieni premuto)	Tieni premuto il comando per visualizzare un elenco di possibili interazioni con la spalla. Seleziona una muovendo  nella relativa direzione e premi R3 / .
Lancio di rifornimenti		iDroid	Puoi richiedere un lancio di rifornimenti dalla scheda Missioni dell'iDroid. In questo modo, potrai fare scorta di munizioni e silenziatori o cambiare equipaggiamento mentre sei in territorio nemico. È una funzione fondamentale: ignorala a tuo rischio e pericolo.

- PER INIZIARE SUBITO
- NOZIONI DI BASE
- SOLUZIONE
- MISSIONI OPZIONALI
- MOTHER BASE
- RIFERIMENTI E ANALISI
- EXTRA
- INDICE
- COMANDI
- INTERFACCIA
- STRUTTURA DEL GIOCO
- PREPARAZIONE DELLE MISSIONI
- FURTIVITÀ E INFILTRAZIONE
- COMBATTIMENTI
- NAVIGAZIONE
- RISORSE
- GESTIONE DEL TEMPO
- GESTIONE DELL'INVENTARIO
- SUPPORTO TATTICO
- JOLLY
- MOTHER BASE
- INTERCONNESSIONE DEI SISTEMI
- PUNTEGGI E PROVE

# [!] CONCETTI BASE: INTERFACCIA

Le immagini seguenti mostrano le tipiche schermate di gioco.



**1 Salute:** quando Big Boss viene ferito, sul bordo dello schermo compariranno macchie di sangue e distorsioni dell'immagine. Con l'aggravarsi delle ferite, diventeranno più grandi e lo schermo si farà sempre più rosso. Se viene colpito troppe volte, Big Boss morirà e dovrai ripartire dall'ultimo checkpoint. Trova una copertura e resta immobile senza subire altri danni: Big Boss guarirà lentamente e gli indicatori svaniranno. A volte, in caso di ferite gravi, dovrai eseguire delle procedure di primo soccorso: premi **[X]**/**[Y]** quando appare l'icona contestuale nella parte inferiore dello schermo.

**2 Reticolo:** quando miri tenendo premuto **[L2]**/**[L1]**, appare un reticolo bianco. La parte interna rappresenta la rosa di tiro dell'arma, cioè la zona che andranno potenzialmente a colpire i proiettili quando premi il grilletto. Restando immobile, sarà più piccola e i colpi saranno più precisi. Tuttavia, se ti muovi, noterai che il reticolo diventa più grande, il che vuol dire una rosa più ampia.

**3 Bersaglio marcato:** i bersagli identificati con il binocolo vengono marcati con un triangolo rosso. Quando un nemico vede Big Boss e si sposta per investigare, il triangolo lampeggia finché l'avversario non torna nella posizione iniziale o riprende il pattugliamento. Questo sistema offre molti vantaggi: puoi continuare a controllare i nemici marcati attraverso le pareti (tramite l'icona sopra la loro testa e la sagoma del corpo che lampeggia); i bersagli restano marcati anche se muori e ricominci da un checkpoint (perciò, identificare tutti i nemici in una zona è generalmente molto importante). Anche i prigionieri che devi recuperare sono marcati con il triangolo, ma nel loro caso è verde per distinguerli più facilmente. Il triangolo degli obiettivi che marchi manualmente, invece, è giallo.

**4 Indicatore oggetti:** gli oggetti che puoi recuperare (come veicoli o torrette) sono segnalati da un'icona bianca. Appaiono quando sei molto vicino o quando li identifichi con il binocolo.

**5 Salute dei boss:** sopra la testa dei boss nemici vedrai due barre. Quella rossa corrisponde alla salute e viene intaccata dalle armi letali (rappresentate con un'icona rossa: **DAN**). Quella blu corrisponde alla resistenza e viene intaccata dalle armi non letali (rappresentate da un'icona blu: **ZZZ** e **STO**). Per sconfiggere questi avversari devi svuotare una delle due barre.



**6 Icona di allerta:** se un nemico ti identifica, sullo schermo apparirà un punto esclamativo e il tempo rallenterà per qualche secondo, dandoti la possibilità di neutralizzare la guardia prima che possa aprire il fuoco o dare l'allarme. È la cosiddetta modalità Riflesso. Cerca di sfruttare quest'opportunità tenendo premuto **[L2/L1]** per mettere a segno un colpo alla testa o stordendo il nemico con mosse di CQC (Close Quarters Combat) se hai tempo sufficiente per avvicinarti.

**7 Indicatore di sospetto:** quando non stai combattendo, se un nemico sente o scorge Big Boss ma non l'ha ancora identificato, apparirà un arco bianco. In questi casi, è meglio spostarsi con cautela fuori dal suo campo visivo, accovacciandoti o strisciando per ridurre il rischio che t'individui. L'arco bianco è visibile finché il nemico può vederti o fino a quando ha investigato senza risultato. La sezione più spessa indica la posizione dell'avversario rispetto a Big Boss. Se è in alto, significa che è di fronte a lui. Se è in basso, vuol dire che gli è alle spalle. E così via. È un sistema semplice e intuitivo che imparerai subito a usare. È utilizzato anche per mostrare da dove arrivano i proiettili quando stai combattendo, ma in questo caso l'arco è rosso.

**8 Finestra armi/oggetti:** mostra l'arma o l'oggetto in uso. Equipaggiali rapidamente premendo **[C]** nella relativa direzione o tieni premuto **[C]** in qualsiasi direzione per vedere gli oggetti disponibili di quella categoria (puoi selezionarli con **[R]**). **[C]** corrisponde alle armi primarie, **[C]** alle armi secondarie, **[C]** alle armi di supporto e **[C]** agli oggetti.

**9 Azioni contestuali:** ogni volta che puoi eseguire un'azione contestuale, sullo schermo apparirà un'icona. Può trattarsi di una recinzione che puoi scavalcare, un corpo che puoi raccogliere, una scala che puoi usare, un individuo che puoi recuperare, una torretta che puoi utilizzare. E così via. Premi o tieni premuto il comando mostrato per eseguire l'azione indicata.

- PER INIZIARE SUBITO
- NOZIONI DI BASE
- SOLUZIONE
- MISSIONI OPZIONALI
- MOTHER BASE
- RIFERIMENTI E ANALISI
- EXTRA
- INDICE

- COMANDI
- INTERFACCIA
- STRUTTURA DEL GIOCO
- PREPARAZIONE DELLE MISSIONI
- FURTIVITÀ E INFILTRAZIONE
- COMBATTIMENTI
- NAVIGAZIONE
- RISORSE
- GESTIONE DEL TEMPO
- GESTIONE DELL'INVENTARIO
- SUPPORTO TATTICO
- JOLLY
- MOTHER BASE
- INTERCONNESSIONE DEI SISTEMI
- PUNTEGGI E PROVE

# [ ! ] LEZIONE #01: STRUTTURA DEL GIOCO

Al contrario degli episodi precedenti, *Metal Gear Solid V* è un'avventura non lineare in cui l'azione stealth che contraddistingue la serie è stata trasportata in un'enorme ambientazione libera. I titoli *Metal Gear* hanno sempre tacitamente incoraggiato (e spesso premiato) chi sperimentava e "giocava a fondo" con i loro sistemi, provando e riprovando per perfezionare trucchi e tecniche. Tuttavia, la profondità, varietà e libertà offerte da *The Phantom Pain* sono davvero strabilianti. E gli autori di questa guida, che hanno accumulato migliaia di ore di gioco, possono confermarlo.

È un titolo che si rivela gradualmente, che evolve costantemente mano a mano che se ne comprendono meglio le meccaniche. Ogni volta che pensi di avere il controllo della situazione, subentra un nuovo elemento. E continua così per decine di ore. È una sfida continua, emozionante, un divertimento che non finisce mai.

Il nostro suggerimento per i giocatori di ogni livello è di accostarsi a *MGSV* tenendo a mente queste cinque semplici linee guida:

1. È impossibile completare alla perfezione le missioni al primo tentativo, né al secondo o al terzo. Questo non vuol dire che non sarai comunque premiato quando supererai una sfida, con qualsiasi risultato. Tuttavia, riuscirai a dominarle solo **molto** più avanti, quando avrai accumulato ore e ore di esperienza, progressi e sperimentazioni.
2. **Non c'è un modo sbagliato di giocare.** Furtività, rapidità ed efficienza vanno bene, rappresentano l'approccio migliore. Seminare il caos con armi pesanti, gadget ed esplosivi, però, può essere divertente, liberatorio e istruttivo.
3. Quando giochi per la prima volta, fidati del tuo istinto. Sii creativo. Se le cose prendono una brutta piega, non tornare all'ultimo checkpoint: **vai avanti**. Si tratta di un titolo in cui le difficoltà possono essere spettacolari e appaganti quanto i trionfi.
4. "Se ha senso, provaci. Probabilmente è possibile" è il motto che rende *MGSV* una grande esperienza. Questa guida ti aiuterà ogni volta che hai bisogno di consigli, suggerimenti utili o analisi approfondite dei sistemi base. Tuttavia, non aver timore di fare qualcosa di insolito e poi esultare, rimproverarti o ridere per il risultato ottenuto.
5. Il punto 4 è fondamentale, quindi vale la pena ripeterlo.

Dopo il prologo lineare e i filmati introduttivi, la prima "vera" missione catapultava Big Boss in Afghanistan verso una lunga avventura con più obiettivi. Anche i migliori giocatori impiegheranno almeno un'ora per completarla, ma nella maggior parte dei casi servirà più tempo. Dopodiché, verrà presentata formalmente la Mother Base: la piattaforma offshore che sarà la casa di Big Boss, i suoi uomini più fidati e i Diamond Dogs per il resto della storia. La Mother Base è quasi un gioco a se stante, in cui è possibile ingrandire la struttura, occuparsi della ricerca e sviluppo di nuovi equipaggiamenti innovativi, più avanti inviare le truppe in missioni virtuali e molto altro. Tutte queste azioni influenzano, in un modo o nell'altro, il gioco principale. Per tornare in Afghanistan, il teatro di operazioni principale per le prime 15 ore circa, si usa il Centro di Comando Aereo (CCA) dell'elicottero. Da qui è possibile selezionare missioni, missioni opzionali accedere alle funzioni della Mother Base e intervenire ovunque. Il CCA è uno scalo in cui ci si fermerà spesso.

Per il resto, generalmente ti sposterai a cavallo. È qui che imparerai le basi nelle prime missioni, ma sta solo a te decidere in quale ordine, **come** e quando portarle a termine.

Missioni principali e opzionali, attività secondarie brevi, divertenti e ricche di ricompense: tutto ti spingerà a esplorare liberamente ogni centimetro della mappa, attraversando i vasti spazi e perlustrando i punti d'interesse alla ricerca di risorse e oggetti. Incontrerai avamposti, basi militari, centrali elettriche, prigionieri, palazzi e molte altre ambientazioni uniche, ognuna caratterizzata da conformazione, difese e premi diversi. Progredendo nella storia, potrai inoltre tornare alla Mother Base ogni volta che vuoi per parlare con personaggi chiave e avviare scene importanti. O semplicemente per esplorarla, fare una doccia e sollevare il morale delle truppe grazie alla presenza di una leggenda vivente: Big Boss.

Bisogna tenere a mente che *Metal Gear Solid V* è incredibilmente vasto. Molto più di quanto si possa pensare dopo le prime ore di gioco. Per completare la storia principale sono necessarie probabilmente dalle 40 alle 60 ore, a cui va aggiunto il tempo richiesto per portare a termine le missioni secondarie, sviluppare al massimo la Mother Base e godersi tutti gli incarichi e le attività opzionali. Con così tante caratteristiche a disposizione e un sistema tanto sfaccettato da imparare, ci vorranno almeno 10-15 ore per avere un'idea della vera portata e della quantità di eventi e possibilità uniche offerte.

È normale sentirsi un po' smarriti durante le prime fasi di *Metal Gear Solid V* se non hai mai giocato a un titolo simile. È innegabile che l'estrema libertà di movimento possa spaventare. Tuttavia, possiamo garantirti fin da subito che in *The Phantom Pain* troverai tutti gli elementi che hanno reso tanto popolare e famosa la serie *Metal Gear*. Ne sono solo stati aggiunti moltissimi nuovi che completano (e non complicano mai) l'esperienza di gioco che tutti conosciamo e amiamo.





- PER INIZIARE SUBITO
- NOZIONI DI BASE
- SOLUZIONE
- MISSIONI OPZIONALI
- MOTHER BASE
- RIFERIMENTI E ANALISI
- EXTRA
- INDICE
- COMANDI
- INTERFACCIA
- STRUTTURA DEL GIOCO
- PREPARAZIONE DELLE MISSIONI
- FURTIVITÀ E INFILTRAZIONE
- COMBATTIMENTI
- NAVIGAZIONE
- RISORSE
- GESTIONE DEL TEMPO
- GESTIONE DELL'INVENTARIO
- SUPPORTO TATTICO
- JOLLY
- MOTHER BASE
- INTERCONNESSIONE DEI SISTEMI
- PUNTEGGI E PROVE

## Missioni

La maggior parte delle missioni principali di *Metal Gear Solid V* è lunga e impegnativa, con almeno (anche se spesso sono di più) un obiettivo obbligatorio (per esempio, recuperare un prigioniero o distruggere un convoglio) e diversi obiettivi opzionali. Sono tutti indicati come compiti delle missioni [01] e puoi visionarli nella scheda Missioni dell'interfaccia iDroid.

Anche se tutti gli obiettivi completati sono registrati in tempo reale, di norma saranno visualizzati solo quelli obbligatori. Gli altri sono visibili solo dopo averli portati a termine una prima volta e, comunque, una volta terminata la missione. Il capitolo Soluzione naturalmente copre tutti i compiti delle missioni, ma è comprensibile che alcuni lettori vogliano essere aiutati il meno possibile quando giocano per la prima volta. Qualora fosse il tuo caso, ecco un piccolo consiglio: in molte occasioni non potrai completare alcuni obiettivi la prima volta che li incontri e in altre i compiti opzionali renderanno la missione molto più difficile o lunga.

Per scoprire da solo gli obiettivi opzionali più accessibili dovrai, in genere, esplorare ogni edificio e struttura, neutralizzando la maggior parte delle guardie. Se preferisci un approccio furtivo, puoi interrogare i soldati nemici, la maggior parte dei quali rivelerà informazioni sull'ubicazione di armi, prigionieri o ufficiali che potrebbero essere coinvolti nel completamento dei compiti. Nella sezione dedicata alla furtività (pagina 20) troverai maggiori dettagli sugli interrogatori.

Per iniziare una missione devi selezionarla dal menu Missioni a bordo del CCA e poi, ove possibile, scegliere una zona d'atterraggio adeguata o recarti al punto d'inizio a piedi, a cavallo o con un veicolo mentre esplori la zona. Per completarla, invece, devi solo portare a termine gli obiettivi obbligatori. Portando a termine i compiti aggiuntivi riceverai ulteriori premi e bonus per la valutazione finale, ma non devi farlo per forza.

Il Punteggi e prove della missione è determinato dalle tue prestazioni in diverse categorie. La formula per determinarlo è piuttosto complessa, ma ti basti sapere che il sistema di valutazione di *MGSV* premia soprattutto rapidità, furtività e le uccisioni evitate. Giocando più volte, imparerai a memoria la conformazione delle mappe e riuscirai a superare le zone della missione senza essere mai scoperto e

neutralizzando i nemici senza ucciderli nel caso t'individui. La prima volta che giochi, tuttavia, divertiti e basta, senza preoccuparti troppo di ottenere una valutazione alta. Il Punteggi e prove finale viene tradotto in un "voto" che va da E (il peggiore) a S (il migliore). La scala completa è: E-D-C-B-A-S.

## Missioni opzionali

Le missioni opzionali sono attività secondarie di norma più corte e più semplici. Di solito hanno un solo obiettivo, come eliminare un'unità corazzata o recuperare una persona importante. Anche se possono essere completate rapidamente, ce ne sono più di 150 e portarle tutte a termine non è cosa da poco.

Eccetto una indicata come "Importante" che è obbligatoria per proseguire nella storia principale, tutte le altre sono facoltative. Puoi decidere liberamente se e quando affrontarle. Di norma, tutte le missioni opzionali sbloccate hanno un livello di difficoltà che ti consente di portarle a termine, perciò non farti intimorire.

Il fattore chiave da prendere in considerazione non è tanto la difficoltà, quanto le distanze che dovrai percorrere tra una e l'altra. Ti renderai presto conto che l'area di gioco è molto vasta e spostarsi da un punto a un altro richiede tempo. C'è un'intera sezione dedicata a viaggi e spostamenti (pagina 32), ma per ora ti basti sapere che è buona regola completare le missioni opzionali quando sei in zona. Ti suggeriamo vivamente di controllare regolarmente quali sono disponibili e intraprendere quelle vicine o *lungo il percorso* per la tua prossima destinazione. Inoltre, questo ti spingerà a esplorare a intervalli regolari il mondo di gioco, con benefici in termine di bottino ed esperienza su campo che ne conseguono.

## Esplorazione libera

02



Quando non sei in missione, puoi spostarti liberamente ed esplorare la mappa: ti consigliamo di farlo perché è piena di sorprese e segreti. Anche se puoi puntare direttamente a concludere la storia principale il più velocemente possibile, così facendo perderesti l'occasione di osservare ed esplorare le complesse ambientazioni. Gran parte del divertimento in *MGSV* nasce dalle mille possibilità offerte dal gioco: dalle tattiche (percorsi, ingressi e strategie alternative) ai bonus (luoghi od oggetti segreti, scontri del tutto opzionali) fino agli Easter Egg.

Quando ti sposti sulla mappa troverai spesso punti d'interesse, incluse pattuglie nemiche occasionali, cecchini e mezzi che si spostano da una base all'altra: fai attenzione. Anche negli avamposti più piccoli troverai oggetti collezionabili, risorse e qualche soldato che puoi recuperare e inviare alla Mother Base [02]. Eseguendo raid o ricognizioni non pianificate dei luoghi puoi ottenere risorse e vantaggi operativi importanti. Per esempio, distruggere i veicoli radar per la sorveglianza aerea sblocca nuove zone di atterraggio per l'elicottero, mentre far saltare i dispositivi per le comunicazioni impedisce ai nemici di chiamare rinforzi. In questo modo farai crescere la Mother Base e otterrai informazioni e tattiche importanti da usare quando torni nella stessa zona durante una missione principale oppure opzionale.

La cosa più bella è che l'esplorazione libera è di per sé un'attività molto divertente. Non dovendo puntare a nessuna valutazione e nessun obiettivo (se non i tuoi personali) puoi dare libero sfogo alle tendenze creative o distruttive e scoprire cosa succede. È anche il modo migliore per provare i nuovi equipaggiamenti sviluppati dall'unità di ricerca della Mother Base.

## Mother Base

03



La Mother Base è il quartier generale di Big Boss e la casa dei Diamond Dogs e dello staff di supporto [03]. Ci tornerai spesso dopo le missioni importanti e scoprirai che, proseguendo nella storia, ci sono molte scene a cui assistere e missioni opzionali a cui partecipare.

Anche se puoi esplorarla fisicamente e aggiungere nuove strutture per renderla ancora più imponente, la Mother Base è soprattutto uno spazio *virtuale* con cui interagire attraverso il metagioco gestionale di *MGSV*. Puoi accedere ai comandi amministrativi selezionando l'apposita scheda nel menu principale dell'iDroid. Inizialmente, non saranno disponibili tutte le opzioni e molte funzioni saranno sbloccate una volta raggiunte fasi prefissate della storia.

Il metagioco della Mother Base è composto da una serie di sistemi interconnessi:

- **Gestione staff:** ogni volta che recuperi un soldato nemico con un pallone Fulton, viene portato alla Mother Base e integrato nei Diamond Dogs. La nuova recluta è poi automaticamente assegnata all'unità più adatta alle sue abilità (ricerca, supporto, ecc.), ma puoi trasferire o licenziare il personale manualmente. Più reclute hai in ogni unità, migliori saranno i risultati della divisione. E questo porta a svariati e considerevoli benefici sia nel gioco di simulazione sia in quello principale.
- **Missioni esterne:** puoi inviare i tuoi soldati migliori (assegnati all'unità di combattimento) in missioni virtuali. Completandole otterrai premi in valuta GMP, materiali trattati, piante medicinali e nuove reclute che puoi impiegare subito.
- **Sviluppo:** puoi usare le risorse e i fondi ottenuti sul campo e nelle missioni esterne per sviluppare nuove armi ed equipaggiamenti o per potenziare quelli che già possiedi. Le nuove tecnologie spesso fanno la differenza nelle missioni principali e opzionali, ma progresso e innovazione hanno un prezzo: la possibilità di ricercare e produrre nuovi equipaggiamenti è vincolata alla relativa scarsità di risorse (soprattutto GMP). È molto meglio scegliere attentamente i progetti nelle prime fasi di gioco per evitare di rimanere senza denaro e materiali chiave.
- **Strutture della base:** accumulando abbastanza fondi e risorse, puoi gradualmente costruire nuove piattaforme per la Mother Base, aumentando il limite massimo del personale e, quindi, produttività e potenziale dell'operazione Diamond Dogs. Alcune nuove strutture sbloccano persino missioni opzionali che si svolgono al loro interno.
- **Personalizzazione:** progredendo nella storia sbloccherai il menu Personalizzazione, che ti consente di montare su ogni arma accessori specifici (come silenziatori, torce tattiche, caricatori più grandi e così via.). Ricorda che queste modifiche possono avere un grosso impatto sul campo di battaglia, dandoti più opzioni tattiche in qualsiasi scenario.

Più avanti nel capitolo troverai una presentazione più completa dei sistemi della Mother Base (pagina 40), ma ti consigliamo di espandere il tuo quartier generale e le singole strutture che lo compongono ogni volta che ne hai l'occasione. Fondamentalmente, i risultati ottenuti su campo (in particolare risorse e soldati recuperati) fanno crescere la Mother Base. Questo, a sua volta, ti consente di creare nuove armi e potenziamenti, che possono fare la differenza, renderti più efficiente, ottenere Punteggi e prove più alti e quindi premi migliori, che puoi successivamente reinvestire nella base. Un circolo virtuoso.

L'interconnessione tra i vari sistemi ha un effetto secondario affascinante: puoi sfruttarla per calibrare manualmente la difficoltà delle missioni principali in base alle tue preferenze. In poche parole, portare la Mother Base al livello massimo di efficienza consente a Big Boss di essere pronto a qualsiasi evenienza grazie a equipaggiamenti migliori. Al contrario, trascurando il metagioco, le missioni principali e secondarie possono diventare molto, *molto* più difficili.

## Difficoltà delle missioni

Al contrario dei titoli precedenti, in *Metal Gear Solid V* non troverai un'impostazione generale della difficoltà: non dovrai scegliere un livello tra Facile, Normale, Estrema e così via.

Per qualcuno le prime missioni potrebbero sembrare un po' difficili (chi ha giocato a *Ground Zeroes* sarà leggermente avvantaggiato), ma il livello generale di *MGSV* dovrebbe essere adatto a quasi tutti. Fallire una missione (facendo morire Big Boss o mancando un obiettivo obbligatorio) significa tornare al checkpoint più recente e riprovare, migliorando la performance e imparando dagli errori. Ripartire da un checkpoint impatta negativamente sul punteggio, ma non è una cosa di cui ti devi preoccupare la prima volta che giochi.

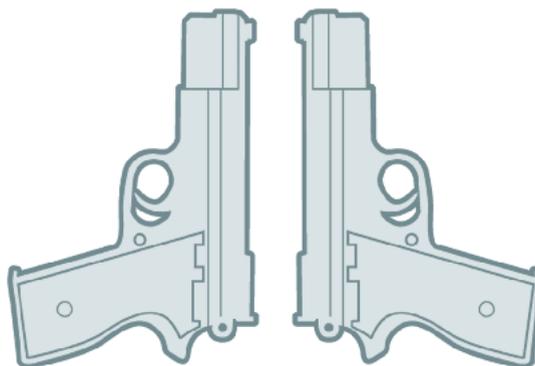
Dopo qualche missione, la difficoltà aumenta gradualmente perché avrai accesso ad armi ed equipaggiamenti più avanzati e il supporto di nuove spalle. Ecco perché è fondamentale gestire attivamente e con passione la Mother Base. Tramite la schermata Preparativi missione potrai portare con te ogni attrezzatura sbloccata o farla consegnare direttamente sul campo a Big Boss richiedendo un lancio di rifornimenti. Se trascuri la Mother Base, potresti rimanere indietro rispetto alla curva di difficoltà del gioco e faticare sempre di più in ogni missione.

Un altro aspetto chiave da considerare è che il livello di difficoltà si adatta dinamicamente al tuo stile di gioco. Questo sistema reattivo non è mai spietato o sbilanciato, ma si traduce in cambiamenti totalmente plausibili e ragionevoli di equipaggiamenti e tattiche del nemico. Se usi sempre la stessa strategia, succederà qualcosa che ti spingerà a tentare un nuovo approccio. Per esempio, se sei esperto nei colpi alla testa e neutralizzi tutte le guardie

incontrate per poi infiltrarti facilmente nelle strutture nemiche, presto noterai che gli avversari portano l'elmetto, rendendo impossibile usare la tua tattica se non a distanza ravvicinata o media. Se conduci sempre le missioni di notte per infiltrarti più agevolmente, il nemico se ne accorgerà e inizierà a usare visori notturni per individuarti anche al buio. Anche ricorrere costantemente a mezzi letali porta a delle conseguenze. Se tendi a usare armi potenti come fucili o esplosivi, i soldati indosseranno corazzate complete per essere meno vulnerabili [04].

La cosa importante da ricordare è che il gioco ti spinge costantemente a provare nuovi approcci e a diversificare lo stile di gioco. Nessun giocatore vivrà la tua stessa esperienza in ogni missione ed è impossibile cercare di trovare la soluzione perfetta per ogni sfida. Il segreto del successo in *Metal Gear Solid V* sta nell'osservare e adattarsi: ecco perché il capitolo Soluzione non offre una guida da seguire a occhi chiusi, ma è incentrato su consigli, informazioni e tattiche fondamentali. Lo scopo è consentirti di prendere da solo decisioni critiche in missione che ne miglioreranno l'esito.

Se fatichi a superare una missione o una situazione in particolare e non vuoi ricorrere subito alla nostra Soluzione, ricordati che il gioco offre dei "jolly" per aiutarti a portare a termine un incarico difficile o sopravvivere a un combattimento. I più interessanti sono il cappello da pollo che migliora la furtività e i raid del supporto d'attacco, di cui parleremo più avanti (pagina 39).



- PER INIZIARE SUBITO
- NOZIONI DI BASE
- SOLUZIONE
- MISSIONI OPZIONALI
- MOTHER BASE
- RIFERIMENTI E ANALISI
- EXTRA
- INDICE

- COMANDI
- INTERFACCIA
- STRUTTURA DEL GIOCO
- PREPARAZIONE DELLE MISSIONI
- FURTIVITÀ E INFILTRAZIONE
- COMBATTIMENTI
- NAVIGAZIONE
- RISORSE
- GESTIONE DEL TEMPO
- GESTIONE DELL'INVENTARIO
- SUPPORTO TATTICO
- JOLLY
- MOTHER BASE
- INTERCONNESSIONE DEI SISTEMI
- PUNTEGGI E PROVE



# LEZIONE #02: PREPARARE LE MISSIONI

Prima di intraprendere una missione, devi concentrarti su tre fasi preparatorie che migliorano le tue possibilità di successo: i rifornimenti iniziali, il momento in cui entrerai in missione e le informazioni tattiche a tua disposizione.

## Configurazione iniziale



Ogni volta che avvii una missione dal Centro di Comando Aereo (CCA), la schermata Preparativi missione ti consente di decidere cosa portare con te sul campo di battaglia [01]. Puoi scegliere fino a tre rifornimenti da farti consegnare con l'apposito lancio nel caso tu debba cambiare equipaggiamento in missione. Si tratta di una decisione critica, perché ciò che porti con te influenza pesantemente le tue capacità operative. Senza un fucile di precisione non puoi neutralizzare i nemici da lontano e senza esplosivi non puoi distruggere i veicoli corazzati, per esempio.

■ **Armi primarie:** puoi portare con te solo due armi primarie, che includono principalmente armi da fuoco da impugnare con due mani. Puoi sceglierne una che Big Boss porterà al fianco (dalle categorie Fucile d'assalto, Shotgun e Lanciagranate) e un'altra che porterà a tracolla sulla schiena (dalle categorie Fucile di precisione, Mitragliatrice e Lanciarazzi). Puoi assegnare le armi primarie con ↻.

■ **Armi secondarie:** puoi portare con te solo un'arma secondaria più un braccio bionico. Puoi scegliere dalle categorie Pistola e Fucile mitragliatore. Ricorda, inoltre, che vale sempre la pena selezionarne una con effetto tranquillizzante o stordente. Puoi assegnare le armi secondarie e le braccia bioniche con ↻.

■ **Armi di supporto:** includono tutti i tipi di esplosivi (C4, granate e così via) e oggetti per distrarre il nemico (come caricatori vuoti e diversivi). Puoi portare con te al massimo otto armi di supporto uniche e assegnarle con ↻.

■ **Oggetti:** si tratta di gadget dagli usi più diversi: da visori notturni a scatole di cartone. Puoi portare con te al massimo otto oggetti unici e assegnarli con ↻.

■ **Spalla:** all'inizio dell'avventura, l'unica spalla a tua disposizione è il D-Horse che userai per percorrere grandi distanze. Andando avanti, tuttavia, ne recluterai altre, ognuna con le proprie abilità e applicazioni tattiche uniche. Completando le missioni con una spalla, il rapporto tra di voi migliorerà, come noterai dalla barra nella schermata Preparativi missione. Riempendola, sbloccherai nuove abilità uniche. E ricorda: la scelta della spalla che porterai con te in missione determina il modo in cui puoi affrontarla. Se devi spostarti molto o inseguire i bersagli, per esempio, il D-Horse è la scelta più ovvia. Se devi recuperare dei prigionieri da una base ben difesa, invece, due altre spalle (che recluterai più avanti) aiuteranno Big

Boss a individuare persone che altrimenti non avrebbe notato. Usa il Supporto spalla nella scheda Missioni dell'iDroid per cambiare una spalla durante un incarico.

■ **Veicolo:** dopo aver sviluppato il dispositivo di recupero della Fulton, potrai recuperare i veicoli, che saranno disponibili nelle missioni successive. Per esempio, puoi schierare un fuoristrada se devi percorrere grandi distanze o un carro armato se vuoi devastare una base nemica.

La configurazione varia da una missione all'altra in base a molti fattori, tra cui le armi a cui hai accesso, il tipo di incarico e la strategia e lo stile di gioco che intendi adottare. Col tempo, però, probabilmente individuerai una configurazione flessibile adatta alla maggior parte delle situazioni e ti limiterai ad apportare modifiche minime per obiettivi particolari.

Per quanto riguarda le armi, invece, il silenziatore è fondamentale in tutti gli scenari stealth. È inutile nascondersi tra le ombre solo per attirare l'attenzione dell'intera base facendo fuoco. In linea di massima, l'arma secondaria dovrebbe essere una pistola con munizioni tranquillanti e un silenziatore: l'ideale per un'infiltrazione furtiva. Inoltre, non uccidere i nemici ti consente di recuperare i soggetti dotati per mandarli alla Mother Base come reclute. Per quanto riguarda le armi primarie, vale sempre la pena portare un fucile o un lanciagranate per le situazioni d'emergenza e un fucile di precisione con silenziatore per attaccare da lontano. Tuttavia, un fucile d'assalto con silenziatore e un lanciarazzi sono un'alternativa altrettanto versatile ed efficace.



## Ora di lancio

Una volta selezionati i rifornimenti nel Centro di Comando Aereo, non resta che decidere quando farti lasciare nell'area della missione. Puoi scegliere tra tre opzioni. Il prima possibile indica che Big Boss raggiungerà la zona di atterraggio immediatamente. Le altre due sono 06:00 o 18:00, in altre parole all'alba e al tramonto. Ricordati che puoi far avanzare manualmente il tempo durante un'operazione usando il sigaro Phantom (pagina 36)

Il momento d'inizio della missione ne influenza lo svolgimento per diversi motivi. Il seguente schema riporta una breve descrizione dei pro e dei contro legati alle operazioni diurne e notturne.

## Giorno e notte: considerazioni sulla missione

GIORNO

NOTTE



**Ricognizione:** marcare tutti i nemici a difesa di una base è più facile durante il giorno grazie alla luce solare.

**Visibilità:** durante il giorno, c'è molta visibilità ed è più semplice tenere d'occhio i movimenti del nemico e prendere la mira. Lo stesso vale anche per le guardie, però: riescono a individuarti da più lontano e a rintracciarti più facilmente durante le ricerche. Nelle infiltrazioni furtive ti conviene camminare accovacciato e strisciare nelle ombre. Sarai più lento, ma anche più difficile da scoprire.

**Orientamento:** durante il giorno spostarsi è molto più semplice. I punti di riferimento sono chiaramente visibili e perdersi è molto difficile, anche nelle zone più grandi.

**Presenza del nemico:** durante il giorno, i nemici tendono a essere più numerosi e all'erta. Non cambieranno la loro routine a meno che non sospettino qualcosa.

**Ricognizione:** la ricognizione e la marcatura notturna sono più difficili perché solo i nemici vicino alle sorgenti di luce sono chiaramente visibili. In questi casi, il visore notturno si può rivelare utile, ma ricorda che possono usarlo anche le guardie.

**Visibilità:** di notte la visibilità è molto inferiore, rendendo più difficile individuare i nemici ed eseguire colpi alla testa anche da distanza ravvicinata. Le torce tattiche possono compromettere la visione di Big Boss se gli vengono puntate negli occhi. D'altro canto, anche gli avversari fanno più fatica a vederti, infiltrarsi è più semplice e puoi muoverti in campo aperto (a patto che non ci siano pattuglie troppo vicine). Se impugni un'arma con la torcia tattica, puoi usarla per accecare i nemici a distanza ravvicinata. Attento, però: è probabile che gli altri soldati ti individuino.

**Orientamento:** col buio orientarsi può essere complicato, ma il fatto che i nemici abbiano difficoltà a vederti, ti dà più tempo per studiare il terreno e pianificare la tua prossima mossa.

**Presenza del nemico:** di notte, il livello di guardia nelle basi è leggermente inferiore, soprattutto perché alcuni nemici si addormentano. A meno che tu non li svegli facendo molto rumore, puoi di fatto considerarli fuori dai giochi.

## Ricognizione

Una volta arrivato alla zona d'atterraggio, puoi accedere alla corrispettiva area della missione. Prima di dirigersi a tutta velocità verso il primo indicatore di tappa, però, dovresti abituarti a fare una ricognizione della zona. L'ideale è sfruttare un punto elevato (come una collina, una torre di guardia, una rupe o qualcosa di simile) che offra una visuale libera [02].



Una volta raggiunto il punto d'osservazione, sdraiati per ridurre il rischio di essere scoperto e prendi il binocolo tenendo premuto [R1]/[RB]. Puoi guardarti intorno con [R2], e cambiare il livello di ingrandimento con [R3]/[RT]. Tutti i nemici, i veicoli o le torrette che inquadrerai con il livello d'ingrandimento adeguato saranno marcati automaticamente [03]. Ricorda che non puoi marcare un bersaglio attraverso pareti e ostacoli: anche se vedi il cappello o il piede di un nemico, dovrai aspettare che sia più visibile per farlo.

Marcare sistematicamente i soldati prima di un'infiltrazione porta diversi benefici:



■ Sopra la testa dei nemici marcati appare un'icona rossa visibile anche attraverso pareti e ostacoli, che rende molto più facile tenerli d'occhio. Il numero sopra l'icona indica la distanza in metri che ti separa dal bersaglio. Inoltre, l'indicatore lampeggia se il nemico è in allerta e si muove per investigare. Se il soldato invece non è marcato, non riceverai alcun avvertimento.

■ Il corpo dei soldati marcati, inoltre, è delineato con un profilo luminoso intermittente. In questo modo è molto più semplice seguirli a distanza ravvicinata (anche attraverso le pareti) e mirare alla testa quando la visibilità è scarsa o il campo visivo limitato (per esempio, perché sei sdraiato in mezzo all'erba alta oppure è buio). Un altro vantaggio dato da quest'effetto visivo è che, con un po' di pratica, puoi capire in che direzione sta guardando il nemico.

■ Gli avversari restano marcati anche dopo che la situazione è precipitata e sei stato riportato a un checkpoint precedente. E conoscere fin da subito la posizione delle guardie rende tutto molto più semplice e veloce.

- PER INIZIARE SUBITO
- NOZIONI DI BASE
- SOLUZIONE
- MISSIONI OPZIONALI
- MOTHER BASE
- RIFERIMENTI E ANALISI
- EXTRA
- INDICE

- COMANDI
- INTERFACCIA
- STRUTTURA DEL GIOCO
- PREPARAZIONE DELLE MISSIONI
- FURTIVITÀ E INFILTRAZIONE
- COMBATTIMENTI
- NAVIGAZIONE
- RISORSE
- GESTIONE DEL TEMPO
- GESTIONE DELL'INVENTARIO
- SUPPORTO TATTICO
- JOLLY
- MOTHER BASE
- INTERCONNESSIONE DEI SISTEMI
- PUNTEGGI E PROVE

# [📁] LEZIONE #03: FURTIVITÀ E INFILTRAZIONE

Va sottolineato ancora una volta che il segreto del successo in *Metal Gear Solid V* è la furtività, ancora più che negli episodi precedenti. Se provi a farti strada con la forza anche solo nelle missioni iniziali, ti ritroverai ben presto a fissare la schermata Missione fallita chiedendoti dove hai sbagliato. La risposta è, nella maggior parte dei casi, semplice: non hai fatto attenzione, ti hanno scoperto e quindi ucciso. Ti accorgerai che le guardie sono molto scaltre. Si riparano dietro le coperture e collaborano in modo efficiente con gli altri soldati quando combattono, rendendo la furtività una soluzione migliore della violenza in quasi tutte le missioni.

In alcune occasioni sarà impossibile evitare lo scontro diretto, soprattutto perché è difficile non essere scoperti quando la curva di apprendimento di *MGSV* sale rapidamente. Tuttavia, è fondamentale imparare l'arte della furtività. Progredendo nel gioco, ti accorgerai di quanto sia complesso e che hai a tua disposizione un'infinità di opzioni tattiche. Se dedichi fin dall'inizio un po' di tempo a comprendere e a mettere in pratica le basi della furtività, fallirai molte meno missioni nel corso del gioco.

## Velocità di movimento e posture

È fondamentale imparare anche come muoversi e quale postura adottare. Anche se in alcune occasioni potrai correre a perdifiato in campo aperto, di norma è meglio camminare accovacciati o strisciare, se ci sono nemici nel raggio di 100 m. E ancora di più se nella zona ci sono dei cecchini. Qui di seguito troverai una descrizione delle diverse posture, dalla più veloce e visibile alla più lenta e furtiva.

■ **Scattare:** puoi compiere uno scatto muovendo **⬆️** in qualsiasi direzione e premendo (**L3**/**⬆️**). È il modo più veloce per spostarsi a piedi e lo userai spesso nelle zone deserte. Tuttavia, sarai molto visibile e i nemici (anche quelli che possono sembrare lontani) ti individueranno facilmente. Durante le missioni, utilizza lo scatto solo nelle situazioni di combattimento che non possono essere evitate, per una fuga d'emergenza o quando sei assolutamente certo che non ci sia nessuno. In pratica, se hai anche solo un minimo dubbio che possa esserci un nemico nelle vicinanze, è meglio evitare di farlo. Puoi sfruttare lo scatto in modalità Riflesso quando vieni scoperto da una guardia e siete molto vicini: ti permetterà di caricare l'avversario mentre l'effetto rallentatore è ancora attivo e di neutralizzarlo con il CQC prima che possa dare l'allarme o fare fuoco. Puoi scattare direttamente dalla posizione sdraiata senza prima doverti alzare manualmente.

■ **Correre:** per correre basta muovere **⬆️** in qualsiasi direzione. Ti muoverai più lentamente rispetto a uno scatto, ma sarai anche meno visibile se una guardia dovesse voltarsi verso di te. Nelle strutture nemiche puoi correre quando *pensi* sia sicuro (per esempio, dopo aver marcato o sedato tutti i soldati), ma non ne sei certo. In caso di dubbio o se vedi apparire un arco bianco (che indica una guardia sospettosa a causa dei tuoi movimenti), accovacciati subito premendo **⊗/Ⓐ** o premi **Ⓞ/⊗** per eseguire una schivata rapida ed entrare in postura accovacciata. A quel punto, puoi nasconderti prima che ti identifichino.

■ **Camminare:** muovendo **⬆️** più o meno a fondo in qualsiasi direzione puoi regolare la velocità di movimento. Camminando farai meno rumore rispetto a quando corri, ma sarai comunque visibile. Perciò, è sempre meglio muoversi accovacciati.

■ **Camminare accovacciati:** premi **⊗/Ⓐ** quando sei in piedi per accovacciarti e poi muovi **⬆️** in qualsiasi direzione per spostarti. Premi di nuovo il comando per alzarti o tienilo premuto per sdraiarti. Questa postura è un buon compromesso da adottare nella maggior parte delle infiltrazioni: ti muoverai abbastanza rapidamente, ma sarai sufficientemente furtivo da sfuggire allo sguardo di guardie lontane **[01]**. A meno che tu non venga colto di sorpresa a distanza ravvicinata, le guardie che ti notano mentre cammini accovacciato diventeranno sospettose (come indica il cerchio bianco sullo schermo), ma non daranno subito l'allarme **[02]**. Quando vedi l'indicatore di sospetto, sdraiati o striscia al sicuro dopo una schivata rapida. Questa postura è la più adatta se vuoi arrivare di nascosto alle spalle dei nemici per costringerli alla resa o immobilizzarli afferrandoli in CQC **[03]**. Non dimenticare, però, di rallentare quando ti avvicini alla preda: camminare velocemente fa rumore anche se sei accovacciato.



■ **Strisciare:** tieni premuto  $\otimes$ / $\triangle$  quando sei in piedi o accovacciato per sdraiarti e muovi  $\leftarrow$  in qualsiasi direzione per strisciare. Premi di nuovo il comando per tornare in posizione accovacciata o tienilo premuto per alzarti. Questa è la postura più lenta e sicura del gioco. Di notte ti vedranno solo le guardie molto vicine e dovrai usarla spesso durante le infiltrazioni diurne, specialmente se puoi sfruttare l'erba o i cespugli per rimanere nascosto [04]. Per essere ancora più furtivo, muovi  $\leftarrow$  leggermente mentre sei sdraiato per strisciare molto lentamente o rimani immobile e premi  $\triangle$ / $\nabla$  per fingerti morto.



- PER INIZIARE SUBITO
- NOZIONI DI BASE
- SOLUZIONE
- MISSIONI OPZIONALI
- MOTHER BASE
- RIFERIMENTI E ANALISI
- EXTRA
- INDICE

## ! LA REGOLA D'ORO

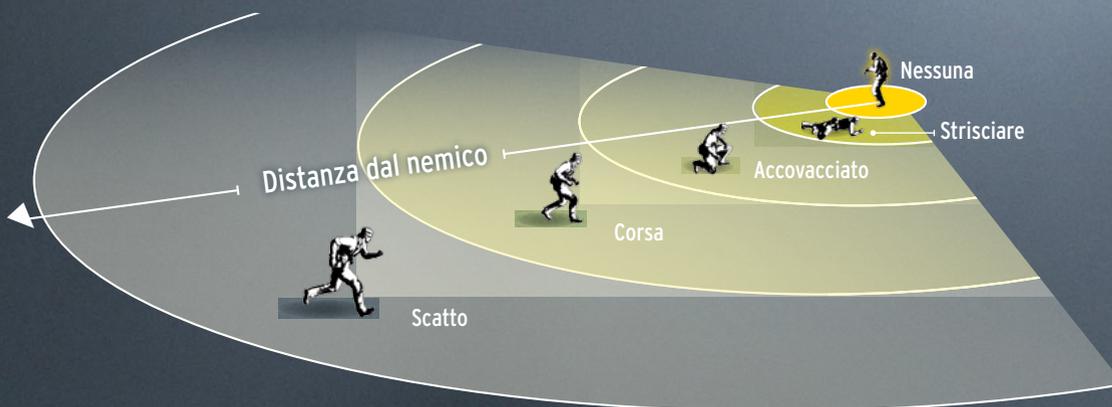
C'è una cosa che devi ricordare sulla furtività: quando ti infiltri in una postazione nemica, idealmente dovresti sempre strisciare. Anche se all'inizio ai giocatori abituati agli sparattutto adrenalinici potrà sembrare un movimento troppo lento o poco intuitivo, è l'unico modo per non essere scoperti (e quindi uccisi) in *Metal Gear Solid V*. Se vedi delle guardie (o sai che sono nei dintorni), devi reagire subito e strisciare, così sarai quasi invisibile, soprattutto di notte. È l'unico modo per completare le missioni senza dover continuamente combattere per sopravvivere mentre le sirene danno l'allarme.

La scelta di postura e velocità di movimento deve essere sempre determinata dalla vicinanza dei nemici. Più sono lontani, più rapidamente puoi spostarti. In linea di massima, fidati dei tuoi sensi e lascia che occhi e orecchie ti guidino. Se ti accorgi che Big Boss fa rumore camminando su un pavimento di legno, probabilmente lo noterà anche un nemico. Rallenta e, soprattutto **sii paziente**.

- COMANDI
- INTERFACCIA
- STRUTTURA DEL GIOCO
- PREPARAZIONE DELLE MISSIONI
- FURTIVITÀ E INFILTRAZIONE
- COMBATTIMENTI
- NAVIGAZIONE
- RISORSE
- GESTIONE DEL TEMPO
- GESTIONE DELL'INVENTARIO
- SUPPORTO TATTICO
- JOLLY
- MOTHER BASE
- INTERCONNESSIONE DEI SISTEMI
- PUNTEGGI E PROVE

## ! SICUREZZA DELLE POSTURE IN BASE ALLA DISTANZA DAL NEMICO

Questo diagramma mostra quale postura utilizzare in base alla distanza dal nemico. Più ti avvicini a una guardia, più lentamente ti dovrai muovere per non essere scoperto.



## Mosse furtive utili

Ci sono molte mosse, abilità, gadget e trucchi che puoi sfruttare per essere scoperto meno facilmente. Quello che segue non è un elenco completo, ma presenta le azioni base che dovresti imparare all'inizio della storia.



**Schivata rapida:** puoi eseguire una schivata rapida e sdraiarti immediatamente premendo **Ⓢ/ⓧ** [05]. Puoi sfruttare quest'agile manovra per nasconderti dai nemici sospettosi, raggiungere rapidamente una copertura quando sei sotto il fuoco nemico o evitare gli attacchi negli scontri coi boss.



**Copertura/Riparsi:** muovi **Ⓛ** verso una superficie per far riparare Big Boss. I nemici faranno più fatica a individuarti e tu avrai una buona visuale della zona (un ottimo vantaggio durante le infiltrazioni). Big Boss non si staccherà dalla superficie finché non glielo ordinerai. Puoi sbirciare in qualsiasi momento sopra muretti e ripari bassi tenendo premuto **Ⓡ3/Ⓢ** [06]. Per spostarti lungo una superficie senza cambiare la direzione in cui è rivolto Big Boss, muovi leggermente **Ⓛ**. Puoi sfruttare questa manovra per indietreggiare un po' se un nemico ti ha individuato mentre ti sporgi da un angolo.



**Superare gli ostacoli:** puoi superare gli ostacoli bassi premendo **Ⓢ/Ⓨ** [07]. È utile soprattutto per superare rapidamente un oggetto mentre le guardie vicine sono voltate da un'altra parte. Tieni premuto il comando mentre ti avvicini a un ostacolo per superarlo senza fare fermare Big Boss.



**Appigli e arrampicata:** premi **Ⓢ/Ⓨ** per appenderti a una sporgenza [08] e lasciare passare una guardia senza allarmarla. Mentre sei appeso, puoi spostarti a destra o sinistra con **Ⓛ**; premi **ⓧ/Ⓢ** per lasciarti cadere o **Ⓢ/Ⓨ** per arrampicarti (se possibile). Puoi usare lo stesso comando per afferrare una sporgenza o un appiglio mentre cadi. Ricorda che puoi scendere rapidamente le scale tenendo premuto **ⓧ/Ⓢ**.



**Gadget:** oltre al binocolo, avrai presto a disposizione diversi gadget. Dai visori notturni che rendono più semplice osservare i nemici al buio, a scatole di cartone che puoi usare per nasconderti [09].



**Porte chiuse:** incapperai spesso in porte chiuse, contraddistinte dall'icona bianca di una serratura [10]. Premi **Ⓢ/Ⓨ**, per aprirle, ma ricorda che ci vorranno diversi secondi e potresti essere scoperto. In alternativa, puoi spingere una guardia a farlo attirando la sua attenzione (facendo rumore, per esempio).

## ! OSSERVAZIONE E MICROFONO DIREZIONALE

Osservare il nemico è un aspetto chiave delle infiltrazioni furtive. Non importa quanto sei silenzioso se ti trovi per errore davanti a un soldato di pattuglia. Studia con calma i movimenti dei nemici da dietro una copertura, soprattutto se li avevi marcati. La funzione microfono direzionale del binocolo ti può essere di grande aiuto se non hai modo di

scoprire se ci sono soldati dentro un edificio, permettendoti di ascoltare quello che succede all'interno. Osservando attentamente l'ambiente capirai quando muoverti e quando restare fermo. Spetta a te decidere se usare le informazioni raccolte per neutralizzare silenziosamente i nemici o passare alle loro spalle quando sono voltati.

## Sfruttare l'ambiente

L'ambiente è fattore essenziale da prendere in considerazione durante le infiltrazioni.



**Ciclo giorno/notte:** l'alternarsi del giorno e della notte ha un ruolo fondamentale nel gioco. La posizione delle guardie e le pattuglie cambiano [11] e [12] e le missioni possono cambiare completamente in base al momento in cui le affronti. Ci sono pro e contro nello svolgere le operazioni di giorno o di notte. A pagina 19 troverai una tabella con una panoramica su vantaggi e svantaggi. Molti giocatori troveranno più semplice infiltrarsi dopo il tramonto: la visibilità è inferiore (e sarà più difficile individuarti) e alcune guardie tendono a fare una pausa per dormire. Ricorda, però, che se continui a eseguire missioni col favore del buio i nemici inizieranno a usare visori notturni e perderai il tuo vantaggio. Un giusto approccio è affrontare le missioni nel momento in cui le incontri... Anche se puoi tranquillamente aspettare che scenda la notte (con il sigaro Phantom), se pensi che sia impossibile infiltrarsi durante il giorno.



**Ombre:** i nemici faranno più fatica a individuarti se ti nascondi nell'ombra, soprattutto se sei sdraiato [13]. Sfrutta questa possibilità per non far scoprire Big Boss. Ovviamente, è molto più facile passare inosservato di notte. Puoi persino eliminare le fonti di luce come i proiettori. Tuttavia, se una guardia se ne accorge diventerà sospettosa: pensa bene se vale la pena correre il rischio.



**Copertura ed erba:** puoi utilizzare qualsiasi ostacolo fisico tra te e il nemico per nasconderti, quindi è fondamentale ripararsi contro un muro o altri elementi di copertura. Puoi addirittura sfruttare erba e cespugli [14]. A volte, basterà strisciare nell'erba al margine della strada per poter passare indisturbato a fianco di pattuglie o veicoli.



**Riconoscere i percorsi:** memorizzando sempre meglio le ambientazioni, imparerai a riconoscere subito i punti d'infiltrazione migliori. Basterà un sguardo per identificare le zone d'ombra, d'erba e le coperture per poi pianificare all'istante un percorso per raggiungere l'obiettivo [15].

- PER INIZIARE SUBITO
- NOZIONI DI BASE
- SOLUZIONE
- MISSIONI OPZIONALI
- MOTHER BASE
- RIFERIMENTI E ANALISI
- EXTRA
- INDICE
- COMANDI
- INTERFACCIA
- STRUTTURA DEL GIOCO
- PREPARAZIONE DELLE MISSIONI
- FURTIVITÀ E INFILTRAZIONE
- COMBATTIMENTI
- NAVIGAZIONE
- RISORSE
- GESTIONE DEL TEMPO
- GESTIONE DELL'INVENTARIO
- SUPPORTO TATTICO
- JOLLY
- MOTHER BASE
- INTERCONNESSIONE DEI SISTEMI
- PUNTEGGI E PROVE

## Creare diversivi

Muoversi sempre furtivamente è difficile. A volte, vale la pena rivelare la propria posizione per influenzare il comportamento delle guardie e creare un'opportunità per infiltrarsi. Oppure per renderle prevedibili nei movimenti o addirittura manipolarle.



**“Sorpresa!”:** anche se può sembrare paradossale, è uno dei metodi più efficaci per manipolare le guardie (soprattutto quelle con percorsi di pattugliamento complessi). Lascia che il nemico veda Big Boss per un secondo finché non appare l'indicatore di sospetto [16], e poi nasconditi subito. Ovviamente, non devi farlo a distanza ravvicinata: devi solo spingere la guardia a investigare, non darle la certezza di averti visto. Quando si avvicina (tieni sempre d'occhio l'indicatore lampeggiante), puoi superarla di nascosto, usare un dardo tranquillizzante, oppure afferrarla, interrogarla e poi neutralizzarla strangolandola in CQC. Ricorda, però: se il nemico comunica via radio che sta per investigare, aspetta che abbia dato il via libera prima di muoverti. Se trovi una posizione vantaggiosa, puoi attirare diversi nemici in un colpo solo, semplificando le infiltrazioni più complicate. Se Ahab non va dalla balena, la balena nuota da Ahab...



**Abbandonare un corpo:** se lasci il cadavere o il corpo di una guardia stordita in piena vista, c'è sempre il rischio che una pattuglia lo veda. Anche se puoi evitarlo spostandolo (pagina 26), a volte è meglio lasciare un nemico vivo in stato ZZZ ben visibile. I soldati che lo notano non daranno l'allarme, ma lo sveglieranno per rimproverarlo. Puoi sfruttare quest'occasione per neutralizzare anche loro [17]. Grazie a questo espediente, riuscirai a mettere fuori gioco tutti i difensori di una base. Ricorda, però, di non usare cadaveri o nemici storditi come esca o il nemico farà subito rapporto e scatterà l'allarme generale.



**Lanciare un caricatore o un diversivo:** puoi lanciare caricatori vuoti e diversivi proprio come fossero granate. Mira tenendo premuto [L2]/[LT] e lancia con [R2]/[RT]. Il rumore dell'impatto attirerà l'attenzione delle guardie vicine, dandoti l'opportunità di passare indisturbato o di interrogare e neutralizzare i nemici isolati. Una volta piazzato un diversivo tenendo premuto [L2]/[LT], puoi attivarlo premendo [A]/[Y]. In questo modo, se conosci i percorsi di pattugliamento, puoi attirare l'attenzione dei soldati quando preferisci [18].



**Usare le spalle:** puoi usare le spalle per creare diversivi sfruttando gli ordini corretti o usando un po' d'immaginazione. Per esempio, posizionando il D-Horse al centro della strada farai fermare un veicolo [19], permettendoti di tendergli un'imboscata.



**Sparare contro un muro:** se non ti restano alternative, puoi provare a sparare un colpo (con un'arma silenziata, ovviamente!) contro una superficie solida vicino a una guardia [20]. Se miri troppo vicino, darà l'allarme, altrimenti andrà a investigare. Fai attenzione, però: è una tattica ad alto rischio, che può spesso generare complicazioni.

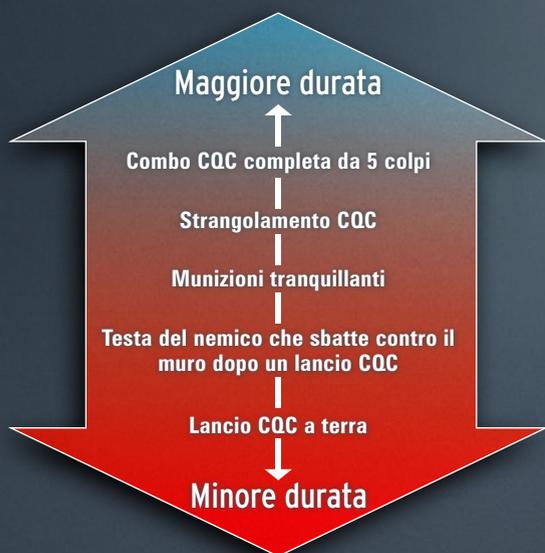


**Esplosioni:** se piazzi del C4 fuori o dentro una base (possibilmente su qualcosa che vale la pena distruggere, come un veicolo radar per la sorveglianza aerea), puoi farlo esplodere quando è necessario [21], attirando molti nemici lontano dalla tua posizione. A seconda delle dimensioni e della conformazione della zona, puoi usarlo come ultima risorsa per non essere scoperto o per arrivare indisturbato al punto d'estrazione una volta completata la missione.

## Sedare e stordire i nemici

Hai due opzioni per neutralizzare i nemici senza ucciderli: puoi sedarli con un tranquillante o stordirli.

### ! DURATA DELLO STORDIMENTO



Per svegliare un nemico svenuto, mettilo di fronte a lui e premi **R2/R1** per sferrare un calcio veloce. Subito dopo, minaccialo con un'arma per farlo restare a terra e interrogarlo. È una tecnica comoda per stordire di nuovo un nemico durante le missioni lunghe o per occuparti di una guardia neutralizzata per poco tempo con un lancio CQC.

Anche se stordire un nemico con una mossa CQC o con un'arma può salvarti la vita, ricorda che segnalerà il tuo attacco appena si risveglia.

Ricorda sempre che, anche se neutralizzi un soldato con una tecnica non letale, prima o poi si sveglierà. Perciò, ti conviene completare tutti gli obiettivi e abbandonare la zona prima che riprenda conoscenza.

Tuttavia, usando il dispositivo per il recupero Fulton ti sbarazzerai dei soldati senza ucciderli. Perciò, non solo troverai nuove reclute per la Mother Base, ma avrai una complicazione in meno di cui preoccuparti in missione. In pratica, prenderai due piccioni con una fava. Inizia fin da subito a farlo. Quando decidi di recuperare un bersaglio, però, ricorda che i soldati nelle vicinanze potrebbero accorgersi del pallone e segnalare l'accaduto via radio. Per non correre rischi, neutralizza tutti i nemici in zona. Se decidi di correre il rischio, cerca comunque di avviare il recupero Fulton solo se non ci sono nemici in un raggio di almeno 40 m e puoi sfruttare una copertura verticale.



❑ Puoi addormentare le guardie (**ZZZ**) usando un'arma a dardi tranquillanti, come la pistola base. Progredendo nella storia sbloccherai altri metodi. All'inizio del gioco, i nemici dormiranno abbastanza a lungo da permetterti di completare gli obiettivi vicini. Il tempo necessario perché un dardo tranquillante abbia effetto dipende dal punto del corpo: istantaneo in caso di colpo alla testa; dopo qualche istante per arti o busto. Puoi accelerare l'effetto usando più dardi. La guardia avvertirà una "puntura d'insetto" o un "prurito", ma non darà l'allarme. La cosa migliore è imparare a colpire sempre la testa. Il vantaggio dei tranquillanti è che il nemico non sarà sospettoso quando si sveglierà e riprenderà il pattugliamento come se non fosse accaduto nulla. Ricorda che questo tipo di munizioni non penetrano corazzate pesanti ed elmetti, ma dovrai colpire le parti esposte del viso (**[22]**).

❑ Puoi stordire i nemici (**STO**) utilizzando il Close Quarters Combat (CQC) o con le armi sviluppate sulla Mother Base dopo aver soddisfatto alcuni requisiti. Come con i tranquillanti, lo stordimento è immediato se metti a segno un colpo alla testa. Altrimenti, dovrai centrare il bersaglio più volte. Quando usi il CQC, la durata dell'effetto dipende dalla tecnica utilizzata.

### ! SILENZIATORI



Alcune armi, come la pistola standard, sono dotate di silenziatore. Più avanti nel gioco, l'opzione Personalizzazione ti consente di agganciarne uno manualmente a quelle che non l'hanno. I silenziatori sono fondamentali per le infiltrazioni furtive, perché ti consentono di fare fuoco senza allertare nessuno in un ampio raggio. Sfortunatamente si usano a ogni colpo, come noterai dalla barra che appare nella finestra dell'arma. Dopo un certo numero di spari, si rompono e dovrai rimpiazzarli con uno nuovo trovato sul campo o ricevuto con un lancio di rifornimenti munizioni/Fulton.

- PER INIZIARE SUBITO
- NOZIONI DI BASE
- SOLUZIONE
- MISSIONI OPZIONALI
- MOTHER BASE
- RIFERIMENTI E ANALISI
- EXTRA
- INDICE
- COMANDI
- INTERFACCIA
- STRUTTURA DEL GIOCO
- PREPARAZIONE DELLE MISSIONI
- FURTIVITÀ E INFILTRAZIONE
- COMBATTIMENTI
- NAVIGAZIONE
- RISORSE
- GESTIONE DEL TEMPO
- GESTIONE DELL'INVENTARIO
- SUPPORTO TATTICO
- JOLLY
- MOTHER BASE
- INTERCONNESSIONE DEI SISTEMI
- PUNTEGGI E PROVE

## Gestire le tracce

Il tuo passaggio in basi e roccaforti nemiche lascerà spesso una scia incriminante di guardie svenute e/o morte. I seguenti consigli ti saranno di aiuto per evitare di far scattare l'allarme quando la discrezione è fondamentale e i recuperi Fulton sono impossibili.

- Puoi raccogliere il corpo di un nemico svenuto o morto tenendo premuto **○/B** quando appare l'icona contestuale. Tienilo di nuovo premuto per lasciarlo a terra.
- Usa il buonsenso per identificare un luogo adatto per nasconderlo. Lasciarlo vicino a un punto di passaggio o in edifici/stanze dove altre guardie potrebbero entrare è una pessima idea. Cerca posti in cui il

corpo non è visibile da più angolazioni e non verrà scoperto anche se la base è in uno stato di allerta basso (per esempio, dietro una pila di scatole o casse). Se rimani per un po' di tempo nella zona, non usare lo stesso luogo per più guardie addormentate: se una si sveglia, farà riprendere anche le altre.

- Cerca le latrine chimiche (☒) e i cassonetti (☒) mentre esplori: sono sempre un'ottima scelta. I nemici che nascondi in questi posti (aspetta che appaia l'icona contestuale quando sei vicino e premi il comando indicato) non si sveglieranno a meno che qualcuno non li tiri fuori.

## Interrogare i nemici

A eccezione dei boss, puoi interrogare tutti i nemici che cogli di sorpresa. Hai due metodi a disposizione:



**Afferrare e immobilizzare:** tieni premuto **R2/RT** in CQC per afferrare e immobilizzare un soldato nemico [23]. Di solito è possibile farlo arrivando di nascosto alle spalle di una guardia, ma funziona anche se è rivolta verso di te, per esempio, durante la modalità Riflesso. Tieni premuti insieme **R2/RT** e **L1/LB** per iniziare l'interrogatorio. Scegli un'opzione con **R**, e poi premila per confermare la scelta.



**Costringere alla resa:** punta l'arma contro il nemico a distanza ravvicinata dopo essergli arrivato di nascosto alle spalle o sul fianco per fargli alzare le mani [24]. Funziona anche con i bersagli svenuti che svegli con un calcio. Resteranno in quella posizione finché resti alle loro spalle, dove non possono vederti. Anche in questo caso, tieni premuto **L1/LB** per iniziare l'interrogatorio e scegli un'opzione con **R**. In alternativa, puoi ordinare alla guardia di rimanere a terra, togliendola di mezzo (a meno che non sia dato l'allarme o un commilitone la scopra).

Tutti i soldati che interroghi (scegli tra le due opzioni a sinistra nel menu: Sputa il rospo e Dove sono gli altri?) forniranno informazioni: ubicazione delle guardie, punti d'interesse, obiettivi della missione (per esempio, la posizione di un prigioniero o di un convoglio) o persino indizi che ti aiuteranno a trovare obiettivi opzionali o oggetti collezionabili di valore. La mappa iDroid è aggiornata in tempo reale, quindi sfrutta spesso i nemici come fonte di intelligence. Inoltre, ottieni anche bonus punteggio ed Eroismo che si accumulano nel tempo per ogni domanda.

## Reazioni dei nemici e fase d'allerta

Di norma, la maggior parte dei nemici è calma e si attiene ai propri percorsi di pattugliamento o alla propria routine. Si sposta da un punto a un altro, fermandosi regolarmente per parlare o fumare. In base alle tue azioni, però, i soldati possono diventare sempre più sospettosi, fino a dare l'allarme generale. Qui di seguito sono descritte in ordine crescente le possibili reazioni:



**Vago sospetto [25]:** subentra quando un nemico scorge per un attimo Big Boss da lontano, ma decide di non investigare. Il caratteristico indicatore di sospetto appare per un momento, ma sparisce subito. Le guardie reagiscono così anche quando si svegliano dopo essere state sedate senza aver visto l'aggressore.



**Serio sospetto [26]:** subentra quando un nemico vede Big Boss da una distanza ragionevole. L'indicatore visivo rimane sullo schermo e l'icona triangolare sulla guardia lampeggia per indicare lo stato di maggiore allerta. Il nemico di norma avverte il QG prima di procedere verso la tua ultima posizione nota. Se nel frattempo lo neutralizzi, la base chiederà un rapporto sulla situazione e se nessuno risponde darà l'allarme. Per evitarlo, non attaccare finché la guardia ha dato il via libera.



**Fase di allerta [27]:** scatta quando un nemico scopre qualcosa di anomalo, come un commilitone svenuto, un prigioniero scomparso, un generatore spento o equipaggiamenti distrutti. Inoltre, a meno che tu non usi dardi tranquillizzanti, tutte le guardie aggredite faranno rapporto appena si svegliano. Non è ancora un'allerta generale, ma i nemici in zona interromperanno le attività di routine e inizieranno a cercare la minaccia (anche se non sanno dove sia). Introdursi furtivamente è molto più difficile e spesso è meglio aspettare che tutte le guardie tornino alle mansioni abituali (di solito ci vuole almeno un minuto). Sfortunatamente, a volte i nemici scopriranno altre tracce della tua presenza mentre indagano e potrebbe volerci più tempo perché tutto torni alla normalità.



**Fase di combattimento [28]:** corrisponde a un'allerta generale ed è di norma accompagnata da una sirena d'allarme. Subentra ogni volta che un nemico ti identifica (e sopravvive alla tua reazione in modalità Riflesso). Le guardie spareranno a vista finché non morirai, fuggirai o ti nasconderai abbastanza a lungo. Ricorda che, una volta entrato in fase di combattimento, non potrai più sfruttare la modalità Riflesso come ultima risorsa.



**Modalità ricerca [29]:** subentra quando riesci a sfuggire ai tuoi inseguitori in fase di combattimento. I nemici nelle vicinanze ti cercheranno cominciando dalla tua ultima posizione nota, ma cesseranno il fuoco e non useranno granate. Se una guardia ti vede, però, rientrerai subito in fase di combattimento e i soldati apriranno di nuovo il fuoco. Al contrario, se rimani nascosto, dopo qualche tempo tornerai in fase di allerta.

Non destare alcun sospetto è ovviamente più facile a dirsi che a farsi, ma dovresti comunque provare sempre. Non solo se vieni scoperto il punteggio sarà penalizzato (pagina 45), ma perderai tempo prezioso per affrontare i soldati o nasconderti finché non sarà tutto tornato nella norma.

## Modalità Riflesso



La modalità Riflesso è un effetto rallentatore che si attiva ogni volta che vieni scoperto. Durante questa finestra d'opportunità, il tempo sembra quasi fermarsi per nemici e oggetti (inclusi i veicoli), mentre tu puoi continuare a muoverti ottenendo un enorme vantaggio sugli avversari per qualche secondo. In pratica, è la tua ultima possibilità per neutralizzare una guardia prima che faccia scattare l'allerta e tutti i soldati nelle vicinanze entrino in fase di combattimento.

Per sfruttare al meglio la modalità Riflesso devi prima verificare la posizione della guardia. Guarda l'indicatore di sospetto sullo schermo: la metà superiore corrisponde ai nemici davanti a Big Boss, mentre quella inferiore a quelli dietro di lui. Se usi le impostazioni predefinite,

puoi premere **L2/L1** per fargli agganciare automaticamente il suo aggressore.

Una volta identificato il bersaglio, il tuo obiettivo è neutralizzarlo con un'arma da fuoco o un lancio CQC.

■ **CQC:** se sei a pochi metri di distanza dal tuo avversario, scatta verso di lui muovendo **L1** e premendo **L3/RT**. Poi premi **R2/RT** quando sei abbastanza vicino per stordirlo con un lancio CQC. Ricorda, però, che la durata di uno stordimento causato da un lancio è molto breve. In linea di massima, è meglio avvicinarsi di corsa e tenere premuto **R2/RT** per afferrare il nemico e usare lo strangolamento non letale (premi **R2/RT** rapidamente) per neutralizzarlo più a lungo.

■ **Armi:** se usi un dardo tranquillante o proiettili letali ricorda di mirare alla testa [30]. Infatti, solo i colpi alla testa neutralizzano gli avversari all'istante. Se miri al corpo, specialmente quando i nemici portano una corazza, potresti non riuscire a fermarli prima che chiamino il QG e diano l'allarme.

Se non riesci a mettere fuori combattimento una guardia durante la modalità Riflesso, tutti i soldati nelle vicinanze entreranno in fase di combattimento e daranno l'allarme. La soluzione migliore è nascondersi, ma se decidi di combattere dovrai fare uso di svariate tecniche. Il che ci porta a...

PER INIZIARE SUBITO

NOZIONI DI BASE

SOLUZIONE

MISSIONI OPZIONALI

MOTHER BASE

RIFERIMENTI E ANALISI

EXTRA

INDICE

COMANDI

INTERFACCIA

STRUTTURA DEL GIOCO

PREPARAZIONE DELLE MISSIONI

FURTIVITÀ E INFILTRAZIONE

COMBATTIMENTI

NAVIGAZIONE

RISORSE

GESTIONE DEL TEMPO

GESTIONE DELL'INVENTARIO

SUPPORTO TATTICO

JOLLY

MOTHER BASE

INTERCONNESSIONE DEI SISTEMI

PUNTEGGI E PROVE

# LEZIONE #04: COMBATTIMENTI

Anche se sei un maestro della furtività, ci saranno sempre occasioni in cui evitare lo scontro diretto è impossibile. A volte, potrebbe persino essere il modo più rapido o adatto per raggiungere un obiettivo.

## Mirare e sparare

Quando punti un nemico, l'efficacia del colpo dipende dalla parte del corpo bersagliata. I colpi alla testa neutralizzano quasi tutti gli avversari, mentre per stordire o uccidere mirando ad altre parti del corpo, servono più colpi. Imparare a prendere la mira con calma per colpire le zone non protette della testa è fondamentale, dal momento che Big Boss può ritrovarsi ad affrontare decine di nemici in piena allerta.

Per mirare, tieni premuto **L2/L1**. Apparirà il reticolo e la visuale si sposterà alle spalle di Big Boss. A questo punto, usa **R3** per aggiustare la mira. Ricorda che puoi spostare la visuale sulla spalla opposta premendo **R3/T** [**01** e **02**].

Se punti un'arma contro un nemico a portata di tiro, il reticolo diventa rosso a indicare che, premendo il grilletto, il colpo andrà a segno. Se sei molto distante, il reticolo resta bianco e fattori come la gravità e la rosa di tiro ridurranno molto la precisione. Se la mira automatica è attiva (come nelle impostazioni predefinite), la visuale sposta autonomamente il reticolo sul bersaglio più vicino quando estrai l'arma per aiutarti. I puristi possono disattivare quest'opzione nel menu di pausa per vivere un'esperienza di combattimento più stimolante e veritiera.

Per aprire il fuoco, premi **R2/R1** mentre miri. Se tieni premuto il grilletto con un'arma automatica, la precisione diminuirà rapidamente e vedrai ingrandirsi il reticolo di mira. Utilizzando questo tipo di armi, è meglio usare raffiche brevi e controllate piuttosto che sparare all'impazzata (che funziona solo a bruciapelo).

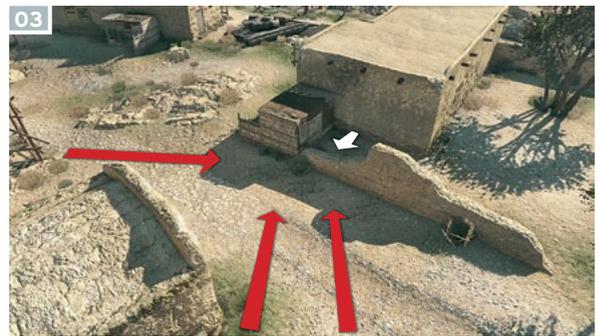
Mentre miri, puoi passare alla visuale in prima persona per essere più preciso premendo **R1/RB**. Oppure usare un mirino telescopico se l'arma ne è dotata. Premi **R3/T** per cambiare il livello d'ingrandimento, ove possibile. Nella visuale in prima persona puoi spostarti liberamente, ma la velocità di movimento è molto ridotta.

Se non devi spostarti lateralmente mentre miri da sdraiato, ricorda che puoi rotolare tenendo premuto **L3/T** e muovendo **L** a destra o sinistra. Può essere utile per uscire e rientrare in copertura o per schivare il fuoco e le granate nemiche.

## Usare le coperture

Quando i nemici entrano in fase di combattimento, è fondamentale usare le coperture per sopravvivere il più a lungo possibile. Evita quelle fragili o che potrebbero esplodere. Possibilmente, cerca ripari che non consentano di attaccarti ai fianchi, magari con una barriera solida alle spalle [**03**]. Se scegli una copertura troppo esposta, dovrai tenere d'occhio i nemici da diverse angolazioni e questo renderebbe il compito molto più difficile. Allo stesso modo, cerca di non usare luoghi con un'unica via d'uscita: le granate nemiche possono facilmente trasformare un cul-de-sac strategico in una tomba.

Uno dei vantaggi delle coperture è che si può "agganciare" Big Boss a un muro o a una superficie adatta. A questo punto, è possibile uscire e rientrare dal riparo tenendo premuto o rilasciando **L2/L1**. Scegli un bersaglio (di solito uno esposto o che rappresenta una seria minaccia), salta fuori, mira, neutralizzalo con un colpo rapido o una raffica e torna in copertura. Ricorda che è sempre meglio evitare di sparare troppo a



lungo. Puoi ricaricare restando al sicuro premendo **C/B**, controllare i movimenti nemici, le granate in arrivo (indicate dall'icona ) e anche curarti se sei stato ferito gravemente.

## Ricaricare

Ricaricare in modo casuale o azzardato può portare a pesanti conseguenze. Big Boss cambia automaticamente caricatore quando finisce le munizioni, ma ci vogliono alcuni secondi... che spesso fanno la differenza in situazioni di vita o morte (come in modalità Riflesso o durante i lunghi scontri).

Per evitare di rimanere a secco al momento sbagliato, ricarica spesso manualmente premendo **C/B**. In questo modo eviterai di lasciare Big Boss completamente in balia del nemico. L'ideale sarebbe ricaricare dopo ogni colpo sparato durante le infiltrazioni furtive e ogni volta che hai svuotato metà caricatore negli scontri aperti.

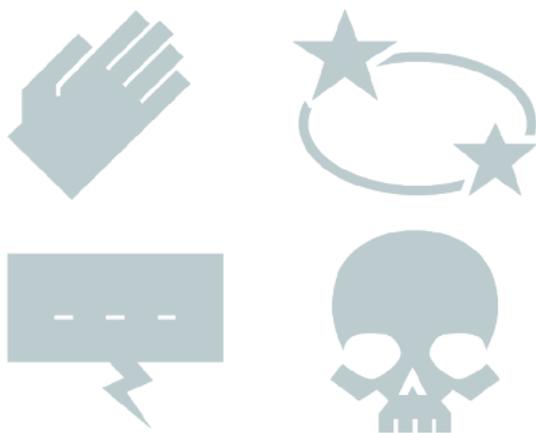
## CQC

Il Close Quarters Combat (abbreviato in CQC) è un sistema di rapide tecniche corpo a corpo usato per neutralizzare subito i nemici. Il CQC è un'alternativa favolosa alle armi che offre diversi vantaggi: i colpi e i lanci non consumano munizioni (e non usano i silenziatori), hanno efficacia immediata e possono essere sferrati in rapida successione per affrontare più nemici vicini tra loro. Ovviamente, devi essere abile nell'avvicinarti senza che ti scoprano, se non vuoi che ti facciano a pezzi. Tuttavia, mano a mano che migliorerai le tue abilità di infiltratore, diventerà tutto più facile.

Di seguito sono elencate le applicazioni più utili di CQC in combattimento:



**Lancio [04]:** muovi **L** e premi **R2/R1** per lanciare rapidamente un avversario e metterlo KO. Puoi aumentare al massimo la durata dello stordimento facendo sbattere al nemico la testa contro un muro. Ricorda, però: niente parete, niente testata. Puoi usare il comando di lancio anche in modalità Riflesso: scatta verso la guardia che ti ha scoperto e neutralizzala prima che l'effetto rallentatore finisca. Puoi sfruttare questa mossa contro gruppi abbastanza compatti e stordirli tutti muovendo la levetta nella direzione richiesta e premendo il comando ripetutamente. Con ogni lancio, la forza impressa aumenterà e gli avversari perderanno conoscenza più a lungo. Ricorda, però, che la durata dello stordimento causato da questa mossa è comunque breve.



**Strangolare [07]:** premi ripetutamente **R2/R1** dopo aver immobilizzato un nemico per strangolarlo e stordirlo. L'effetto dura più di un tranquillante, quindi è più utile in infiltrazioni complicate. Inoltre, ti consente conservare i silenziatori per quando ne avrai realmente bisogno.



**Combinazione di colpi [05]:** premendo rapidamente **R2/R1** senza muoverti, sferrerai una serie di pugni e calci. La combinazione completa da 5 colpi causa l'effetto stordimento più lungo, anche se non è sempre una soluzione pratica nelle infiltrazioni.



**Immobilizzare/Scudo umano [06]:** tieni premuto **R2/R1** quando appare l'icona  per immobilizzare un nemico. A questo punto, puoi cambiare postura e muoverti a diversa velocità stando accovacciato o in piedi, trascinando o spingendo il soldato. Nelle situazioni di combattimento, invece, puoi utilizzarlo come scudo umano. Potrai usare solo l'arma secondaria, ma sei libero di mirare e sparare quando vuoi. I nemici esiteranno ad aprire il fuoco se tieni in ostaggio un loro compagno, ma non ci penseranno due volte se la loro vita è in pericolo. Inoltre, se un soldato arriva a distanza ravvicinata mentre usi uno scudo umano, può attaccarti in corpo a corpo e annullare il tuo vantaggio.



**Tagliare la gola [08]:** premi **△/▽** dopo aver immobilizzato un nemico per tagliargli la gola. È un atto spietato e penalizzerà il punteggio missione finale, come tutte le uccisioni non necessarie. Tuttavia, a volte potrebbe essere un male necessario. Come quando i nemici che ti inseguono potrebbero svegliare un commilitone stordito perché si unisca alla caccia.

- PER INIZIARE SUBITO
- NOZIONI DI BASE
- SOLUZIONE
- MISSIONI OPZIONALI
- MOTHER BASE
- RIFERIMENTI E ANALISI
- EXTRA
- INDICE
- COMANDI
- INTERFACCIA
- STRUTTURA DEL GIOCO
- PREPARAZIONE DELLE MISSIONI
- FURTIVITÀ E INFILTRAZIONE
- COMBATTIMENTI
- NAVIGAZIONE
- RISORSE
- GESTIONE DEL TEMPO
- GESTIONE DELL'INVENTARIO
- SUPPORTO TATTICO
- JOLLY
- MOTHER BASE
- INTERCONNESSIONE DEI SISTEMI
- PUNTEGGI E PROVE

## Usare le torrette

Esplorando avamposti e basi, troverai regolarmente postazioni fisse di armi da utilizzare contro il nemico, da mitragliatrici a mortai fino a potenti batterie di artiglieria antiaerea [09].

Anche se sono indubbiamente utili (per esempio per abbattere un elicottero o distruggere un mezzo corazzato), hanno l'ovvio svantaggio di rivelare la tua posizione a tutti i soldati nelle vicinanze. Devi quindi valutare se vale la pena far scattare l'allarme ed essere attaccato da ogni direzione per ottenere una potenza di fuoco superiore. Inoltre, ricorda che ogni allerta e ogni morte causata impattano negativamente sul punteggio missione finale. Pertanto, è sempre meglio usare queste armi come ultima risorsa o per completare obiettivi molto specifici. Naturalmente, sei libero di scatenarti quanto vuoi durante l'esplorazione, se senti il bisogno di sfogarti un po'.



## Tipi di armi

In *MGSV* troverai molti tipi di armi, ognuna con le proprie caratteristiche e valutazioni. In ogni categoria troverai diversi modelli, che potrai gradualmente sviluppare, potenziare e personalizzare progredendo nel metagioco gestionale della Mother Base.



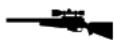
Le **pistole** sono armi a una mano ideate per gli scontri a distanza ravvicinata. Se dotate di silenziatore, sono l'ideale per le attività furtive. La pistola tranquillante base ti tornerà utile nella maggior parte delle missioni.



I **fucili mitragliatori** sono altrettanto adatti per i combattimenti ravvicinati. L'alta cadenza di fuoco garantisce un incredibile potere d'arresto, ma sulle distanze maggiori sono molto meno precisi (limitandone le applicazioni tattiche).



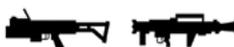
**Fucili d'assalto e mitragliatrici** sono adatti per scontri a distanza breve e media. Un fucile d'assalto dotato di silenziatore è un'alternativa versatile e affidabile quando i dardi tranquillanti non bastano. Le mitragliatrici, invece, sono più adatte se devi affrontare nemici potenti in scontri aperti.



I **fucili di precisione** sono l'ideale per colpire da lontano e la gittata effettiva è determinata da modello e mirino telescopico. Hanno un potere di penetrazione estremamente alto.



Gli **shotgun** dominano in fatto di potere d'arresto e potenziale di danno a distanza ravvicinata.



**Lanciagranate e lanciarazzi** sono in grado di distruggere o neutralizzare veicoli ed equipaggiamenti (come le parabole radar per la sorveglianza aerea) o di eliminare più nemici contemporaneamente. Ricorda, però, che se usati incautamente possono uccidere anche Big Boss.



Le **armi da lancio** includono granate e gadget tattici (come i diversivi), che possono essere scagliati a distanza breve o media.



Le **armi piazzabili** includono C4 e mine, che possono essere utilizzate per la distruzione strategica delle risorse nemiche, per creare diversivi o preparare imboscate e trappole.

Di norma, le armi letali sono molto più efficienti negli scontri aperti di quelle stordenti o che usano tranquillanti. È consigliabile usare quelle non letali dotate di silenziatore per le infiltrazioni e passare ad altre più potenti quando combattere è inevitabile.

Anche se puoi richiedere un lancio di rifornimenti con equipaggiamento alternativo durante la missione, è sempre meglio consultare le informazioni disponibili e scegliere le armi più adatte prima di entrare in azione. Se l'obiettivo prevede scontri con veicoli o la distruzione di un bersaglio, dovresti portare con te un lanciagranate o un lanciarazzi (e del C4 in ogni occasione: fa miracoli in caso d'emergenza). Se devi infiltrarti in una base o un villaggio con un punto d'osservazione sulla zona, neutralizzare prima i bersagli con un fucile di precisione (possibilmente dotato di silenziatore) ti semplificherà molto le cose.



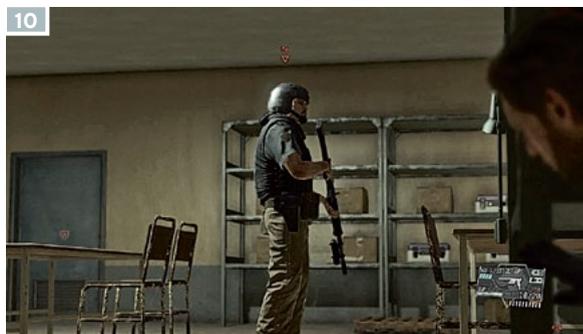
## Penetrazione dei proiettili e corazza

Avanzando nella storia, incontrerai nemici dotati di corazza ed elmetto [10]. Questi equipaggiamenti non solo rendono inutili i dardi tranquillanti, ma sono molto efficaci nel fermare i proiettili veri. Per liberarti facilmente di questi nemici, devi colpire con precisione le zone del viso scoperte [11] o attaccarli con armi potenti come fucili di precisione, lanciagranate, lanciarazzi ed esplosivi.

La penetrazione dei proiettili e i danni globali entrano in gioco anche in altre situazioni, come quando tenti di distruggere le attrezzature nemiche. Supponiamo che tu voglia sbarazzarti di un riflettore per infiltrarti più facilmente o creare un diversivo. I dardi tranquillanti non lo scalfirebbero neanche. Una pistola o un fucile d'assalto con munizioni normali romperebbero il vetro. Un potente fucile di precisione perforerebbe il riflettore e ucciderebbe il soldato che lo manovra. Lanciagranate e lanciarazzi, invece, demolirebbero l'intera torre di guardia.

Di norma, pistole e fucili mitragliatori hanno un basso potere di penetrazione e sono efficaci solo con nemici che non indossano corazze o mirando alle parti del corpo esposte di quelli che le indossano. Fucili d'assalto e mitragliatrici abbastanza potenti sono in grado di penetrare superfici soffici, come una cassa di legno usata come copertura da un soldato incauto, o di far saltare un elmetto (permettendo così di eseguire un colpo alla testa). I fucili di precisione, invece, riescono a penetrare quasi tutto e sono persino in grado di eliminare due nemici con un colpo se sono allineati bene.

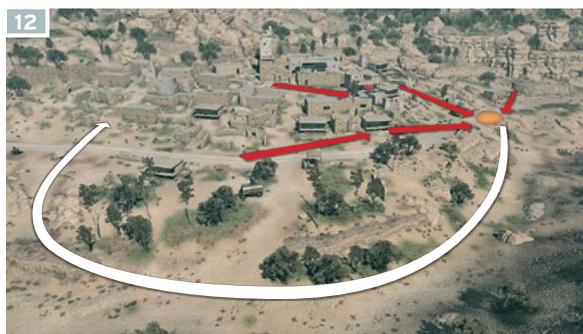
Di fronte a carri armati o altri corazzati, le armi standard non servono. Tanto varrebbe cercare di distruggerli con una fionda. Riuscirai a eliminarli solo usando lanciagranate, lanciarazzi o C4. E potrebbero volerci tre o quattro colpi diretti per riuscirci. Tuttavia, dopo aver sbloccato il potenziamento Carichi 2 per il dispositivo Fulton, potrai giocare d'astuzia e neutralizzare i mezzi con un recupero dopo esserti avvicinato di nascosto. Non solo eliminerai un avversario letale dal campo di battaglia, ma otterrai anche un'importante risorsa per la Mother Base.



## Evitare lo scontro

Visto che le battaglie possono essere molto dure, soprattutto se il nemico può logorarti con ondate di rinforzi, a volte la soluzione più semplice è scappare. Il modo più semplice per riuscirci è scattare spostandosi da una copertura all'altra per evitare il fuoco nemico e, una volta fuori visuale, seminare gli inseguitori. Nel momento in cui un nemico ti perde di vista, si concentrerà sulla tua ultima posizione nota, rappresentata sulla mappa iDroid con un cerchio luminoso arancione.

Dopo aver staccato i nemici ed esserti allontanato dalla tua ultima posizione nota, puoi nasconderti e aspettare che la fase di allerta finisca. In alternativa, puoi tentare di aggirare l'area della missione e avvicinarla da un'angolazione diversa. Quando c'è un altro punto d'ingresso, puoi sfruttare i diversivi creati per attirare le guardie lontano da zone critiche. In questo modo, raggiungerai l'obiettivo della missione abbastanza facilmente [12]. Oppure, potresti sfruttare la confusione per eliminare le guardie una alla volta quando si staccano dal gruppo.



- PER INIZIARE SUBITO
- NOZIONI DI BASE
- SOLUZIONE
- MISSIONI OPZIONALI
- MOTHER BASE
- RIFERIMENTI E ANALISI
- EXTRA
- INDICE
- COMANDI
- INTERFACCIA
- STRUTTURA DEL GIOCO
- PREPARAZIONE DELLE MISSIONI
- FURTIVITÀ E INFILTRAZIONE
- COMBATTIMENTI
- NAVIGAZIONE
- RISORSE
- GESTIONE DEL TEMPO
- GESTIONE DELL'INVENTARIO
- SUPPORTO TATTICO
- JOLLY
- MOTHER BASE
- INTERCONNESSIONE DEI SISTEMI
- PUNTEGGI E PROVE

# [A] LEZIONE #05: NAVIGAZIONE

Una delle sfide più grandi che dovrai affrontare nell'enorme mondo di *MGSV* è lo spostamento da una zona all'altra. Naturalmente, puoi sempre correre o andare a cavallo e, prima o poi, arriverai a destinazione. Tra l'altro, lungo il percorso potresti trovare qualcosa d'interessante. Tuttavia, se vuoi entrare subito in azione, vale la pena sapere come ridurre i tempi di viaggio.



## Usare la mappa iDroid

Puoi accedere alla mappa iDroid quando vuoi. Ricorda sempre, però, che il tempo non si ferma (in altre parole, il gioco non entra in pausa) mentre la studi o usi altre funzioni iDroid. Se i nemici t'individuano mentre pianifichi uno spostamento o controlli la posizione di un obiettivo, daranno l'allarme. Pertanto, fallo sempre in un posto isolato o dopo esserti nascosto bene. Lo stesso vale per i bersagli mobili. Se segui un soldato o un convoglio, per esempio, continueranno a spostarsi mentre usi l'iDroid.

■ **Comandi della mappa:** usa **[L]** per spostarti sulla mappa, **[R]** per ruotare la visuale e **[L2]**, **[R2]/[LT]**, **[RT]** o **[R3]/[RB]** per regolare il livello d'ingrandimento. Per visualizzare la descrizione delle icone, spostaci sopra il cursore. Puoi anche premere **[C]** per cambiare l'orientamento della mappa e lo stile di visualizzazione in modalità satellite.

■ **Indicatori:** gli indicatori sono icone che puoi posizionare (o rimuovere) manualmente premendo **[X]/[A]** (o **[L2]/[LT]** mentre usi il binocolo). Sono facilmente riconoscibili perché ognuno è identificato con una lettera diversa. Una volta piazzato un indicatore sulla mappa, sarà visualizzato anche sullo schermo, rendendo molto più facile raggiungere il punto in questione. Sparirà solo se lo rimuovi o arrivi a destinazione. Va sottolineato che posizionarli regolarmente è estremamente utile, soprattutto se non conosci bene la zona.

■ **Modalità mappa:** l'orientamento predefinito è quello classico, cioè con il nord in alto, perché semplifica la consultazione (utilizziamo la stessa convenzione anche nella guida). Se preferisci che tutto ruoti intorno all'icona di Big Boss, premi **[C]** mentre usi la mappa iDroid.

■ **Modalità bussola:** se premi **[A]/[Y]** nella schermata della mappa iDroid, potrai tenerla d'occhio mentre ti muovi. Sarai più lento e alcune abilità saranno limitate (per esempio, non potrai fare fuoco), ma può essere utile se devi trovare un oggetto collezionabile o un punto d'interesse **[01]**.

■ **Icone della mappa:** tutti i nemici e gli oggetti marcati, i punti d'interesse, quelli interattivi e gli indicatori di tappa attivi sono rappresentati sulla mappa con icone.

## Icone importanti della mappa

	Giocatore		Missioni opzionali (normali)
	Ultimi spostamenti del giocatore		Missioni opzionali (importanti)
	Alleato/prigioniero		Ultima posizione nota
	Nemico marcato		Indicatore personalizzato
	Oggetto marcato		Risorse
	Obiettivo		Zona di atterraggio

## Spostarsi in modo efficiente

Viste le dimensioni delle zone di *MGSV*, spostarsi da un punto all'altro può richiedere molto tempo. Ci sono, tuttavia, dei modi per ottimizzare o accorciare il viaggio.

### Leggere la mappa

Anche se le mappe della guida saranno un aiuto insostituibile per gli sposamenti, è fondamentale imparare a leggere quella di iDroid. Prima di partire per un lungo viaggio, studiala a fondo e riuscirai ad accorciare il tragitto di diversi minuti.

Sono tre i fattori da prendere in considerazione. Innanzitutto, la mappa mostra chiaramente i rilievi in ogni zona. Se il percorso attraversa una zona desertica e pianeggiante, probabilmente riuscirai a muoverti in linea retta verso l'obiettivo. Al contrario, se devi superare montagne o canyon, sarai costretto a seguire un tragitto più complesso (che puoi controllare sulla mappa). Studiando bene la topologia delle zone, individuerai anche i punti elevati vicino alle strutture nemiche da usare per la ricognizione.

In secondo luogo, la mappa riproduce fedelmente tutti i dettagli di un'area, consentendoti di identificare scorciatoie e vicoli ciechi [02]. Nelle zone montagnose, per esempio, a volte ci sono percorsi alternativi che ti faranno risparmiare lunghe deviazioni. Alcuni, offrono un approccio diverso alle strutture nemiche e spesso una visuale perfetta della zona. Oppure, potenzialmente, un punto d'infiltrazione con meno guardie.

Infine, la mappa è molto utile per valutare le distanze. Per scoprire quanta strada devi percorrere per arrivare a destinazione, piazza un indicatore e apparirà il valore in metri. Gli spostamenti lunghi a piedi (o anche a cavallo) possono richiedere diversi minuti e costringerti a evitare ostacoli come avamposti e pattuglie nemiche. In questi casi, è meglio viaggiare con altri mezzi.

### Scegliere la spalla

Dopo aver sbloccato nuovi compagni nella storia, la scelta della spalla può esserti d'aiuto per viaggiare in modo più efficiente. Anche se cavalcare il D-Horse è il modo più rapido per percorrere lunghe distanze (non dimenticare di premere **Ⓢ/X** per andare al galoppo), altre spalle possono offrire benefici che ti spingeranno a muoverti a piedi. Il tuo secondo compagno, per esempio, è molto abile nell'identificare i nemici da lontano, aiutandoti a evitare pattuglie, veicoli e avamposti. Una terza spalla può essere inviata in ricognizione, fornendoti informazioni importanti prima del tuo arrivo.

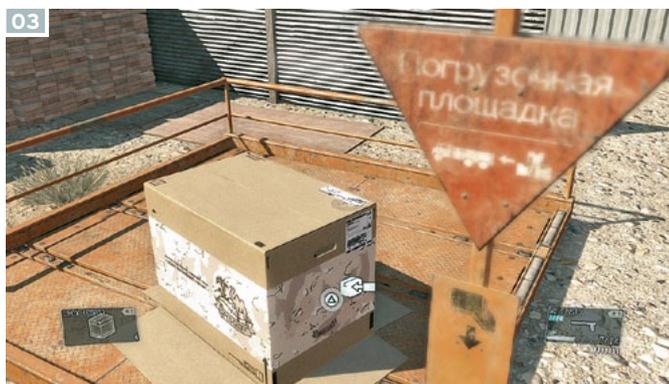
Ricorda che puoi cambiarle durante le missioni o mentre esplori con l'opzione Supporto spalla nella scheda Missioni dell'iDroid (pagina 38).

### Viaggio rapido

Anche se in *MGSV* non c'è un vero e proprio sistema di viaggio rapido, puoi utilizzare altri due metodi per coprire le distanze lunghe. Il primo consiste nel nascondersi in una scatola di cartone in modo che Big Boss venga caricato sui camion nemici e portato automaticamente dove vuoi. Per farlo, devi trovare l'oggetto collezionabile Fattura in più piattaforme di carico possibile (note anche come "punti di

consegna"). Ogni volta che ne raccogli una, sbloccherai una nuova destinazione raggiungibile nascondendoti in una scatola di cartone su una piattaforma di carico [03]. Dopo poco, un camion ti caricherà e sarai "teletrasportato" al punto di arrivo scelto. Questo è probabilmente il modo più rapido per spostarsi da un punto all'altro della mappa.

Il secondo metodo consiste nel chiamare un elicottero usando l'interfaccia iDroid e atterrare in un altro punto dello stesso teatro d'operazioni scelto con il Centro di Comando Aereo. Ci vuole qualche minuto, visto che devi aspettare che il velivolo arrivi a una zona d'atterraggio vicina e sceglierne un'altra dove arriverai dopo il filmato d'intermezzo. Non è una cosa immediata, ma è comunque più rapido che non correre o cavalcare per chilometri.



## Esplorare

Non affrettarti troppo ad accorciare i viaggi o a evitare avamposti e luoghi controllati dal nemico. *MGSV* ricompensa l'esplorazione con benefici a lungo termine. Ciò non significa per forza che devi battere ogni singolo centimetro delle mappe. Esplorare e saccheggiare i punti d'interesse che incontri naturalmente durante le missioni principali e opzionali è più che sufficiente per sovvenzionare progressi costanti nel metagioco gestionale della Mother Base.

Le mappe di *Metal Gear Solid V* sono progettate in modo che incroci almeno un avamposto, edificio o base nemica mentre raggiungi gli obiettivi, in modo da darti l'opportunità di raccogliere risorse. Se di solito ignori questi luoghi e non ritorni mai sui tuoi passi per esplorare, la Mother Base potrebbe rimanere senza materiali e fondi. E così facendo finiresti per rallentare lo sblocco graduale degli equipaggiamenti, rimanendo indietro rispetto alla naturale curva di difficoltà del gioco. Torneremo, comunque, sull'argomento alla fine del capitolo.

- PER INIZIARE SUBITO
- NOZIONI DI BASE
- SOLUZIONE
- MISSIONI OPZIONALI
- MOTHER BASE
- RIFERIMENTI E ANALISI
- EXTRA
- INDICE
- COMANDI
- INTERFACCIA
- STRUTTURA DEL GIOCO
- PREPARAZIONE DELLE MISSIONI
- FURTIVITÀ E INFILTRAZIONE
- COMBATTIMENTI
- NAVIGAZIONE
- RISORSE
- GESTIONE DEL TEMPO
- GESTIONE DELL'INVENTARIO
- SUPPORTO TATTICO
- JOLLY
- MOTHER BASE
- INTERCONNESSIONE DEI SISTEMI
- PUNTEGGI E PROVE

# [] LEZIONE #06: RISORSE E OGGETTI COLLEZIONABILI

Nelle prime ore di gioco, potresti rimanere sconcertato dall'enorme quantità e varietà di risorse che puoi trovare sul campo o accumulare con la Mother Base (e i sistemi associati). Non preoccuparti. Fondamentalmente, puoi considerare la maggior parte di queste cose come una valuta da usare per ottenere benefici tramite l'economia multilivello del gioco. Non sono solo il mezzo principale per sbloccare l'equipaggiamento, ma anche per finanziare e agevolare l'espansione della Mother Base... La quale favorisce l'accumulo e la lavorazione di ulteriori risorse. I soldi portano altri soldi.

I sistemi alla base del metagioco gestionale di *MGSV* consumano o forniscono risorse (a volte entrambe le cose). Tuttavia, all'inizio della storia, il motore principale della crescita economica della Mother Base è la capacità di Big Boss di accumulare materiali e fondi durante le missioni e l'esplorazione. Se raccogli o recuperi tutto ciò che puoi ogni volta che puoi (e dovresti farlo), otterrai ottimi risultati.

Di seguito troverai una descrizione delle risorse e degli oggetti collezionabili principali:



**Denaro (GMP) [01]:** la valuta di gioco si chiama Prodotto Militare Lordo, o GMP. Si ottiene completando le missioni, inviando le reclute in missioni esterne (sbloccate abbastanza presto nella storia) e raccogliendo diamanti grezzi durante l'esplorazione. GMP e materiali trattati sono necessari per quasi tutte le attività della Mother Base, dalla ricerca armi, ai potenziamenti, agli edifici fino all'espansione delle nuove strutture. Puoi anche spendere piccole somme di GMP per eseguire alcune azioni su campo, come l'utilizzo del dispositivo per il recupero Fulton e la richiesta di lanci di rifornimenti.



**Reclute [02]:** puoi ottenere nuove reclute recuperando nemici storditi e prigionieri dal campo di battaglia con il dispositivo Fulton o completando le missioni esterne. Il nuovo personale viene poi assegnato al dipartimento più adatto della Mother Base, migliorandone la produttività o l'efficienza. Durante le missioni principali e opzionali, potrai reclutare degli specialisti, dotati di abilità molto specifiche (come traduttori o ingegneri che sbloccano nuovi progetti di ricerca).



**Materiali trattati [03]:** i materiali trattati (come carburanti, metalli e risorse biologiche) possono essere ottenuti come oggetti collezionabili mentre esplori la mappa o come ricompensa per le missioni esterne completate. Sono necessari per sviluppare armi, dispositivi, potenziamenti e strutture della Mother Base. Più avanti nel gioco, potrai recuperare container di materiali non trattati dalle postazioni nemiche. Dovranno poi essere lavorati sulla Mother Base (processo che richiede qualche tempo) per poter essere utilizzati come risorse.



**Piante medicinali [04]:** puoi raccogliere le piante che trovi nel mondo. Inoltre, ne riceverai (spesso in grandi quantità) come premio per le missioni esterne delle reclute. Le piante medicinali sono usate per sviluppare diversi oggetti. Per esempio, per creare i dardi tranquillanti serve la mezzaluna dorata. La pesca africana, invece, si usa per il gas soporifero. E così via.



**Veicoli e torrette [05]:** una volta scoperto il potenziamento Carichi 2 per il dispositivo Fulton, potrai recuperare non solo soldati, ma anche torrette, veicoli leggeri e persino carri armati. Saranno trasferiti automaticamente alla Mother Base, dove li potrai usare nelle missioni esterne che li richiedono, per rinforzare le difese della base o farli utilizzare a Big Boss nelle missioni principali. Se un veicolo viene distrutto, è perso per sempre. Se ne richiedi uno in missione non dimenticare di recuperarlo prima di abbandonare la zona!



**Spalle [06]:** anche le spalle possono essere considerate risorse, in un certo senso. Infatti, completando le missioni insieme a loro crescerà il vostro rapporto e saranno sbloccate nuove abilità che potrai usare negli incarichi futuri. Dovrai investire anche una significativa quantità di GMP e risorse per migliorarne l'equipaggiamento mano a mano che il legame con Big Boss cresce.



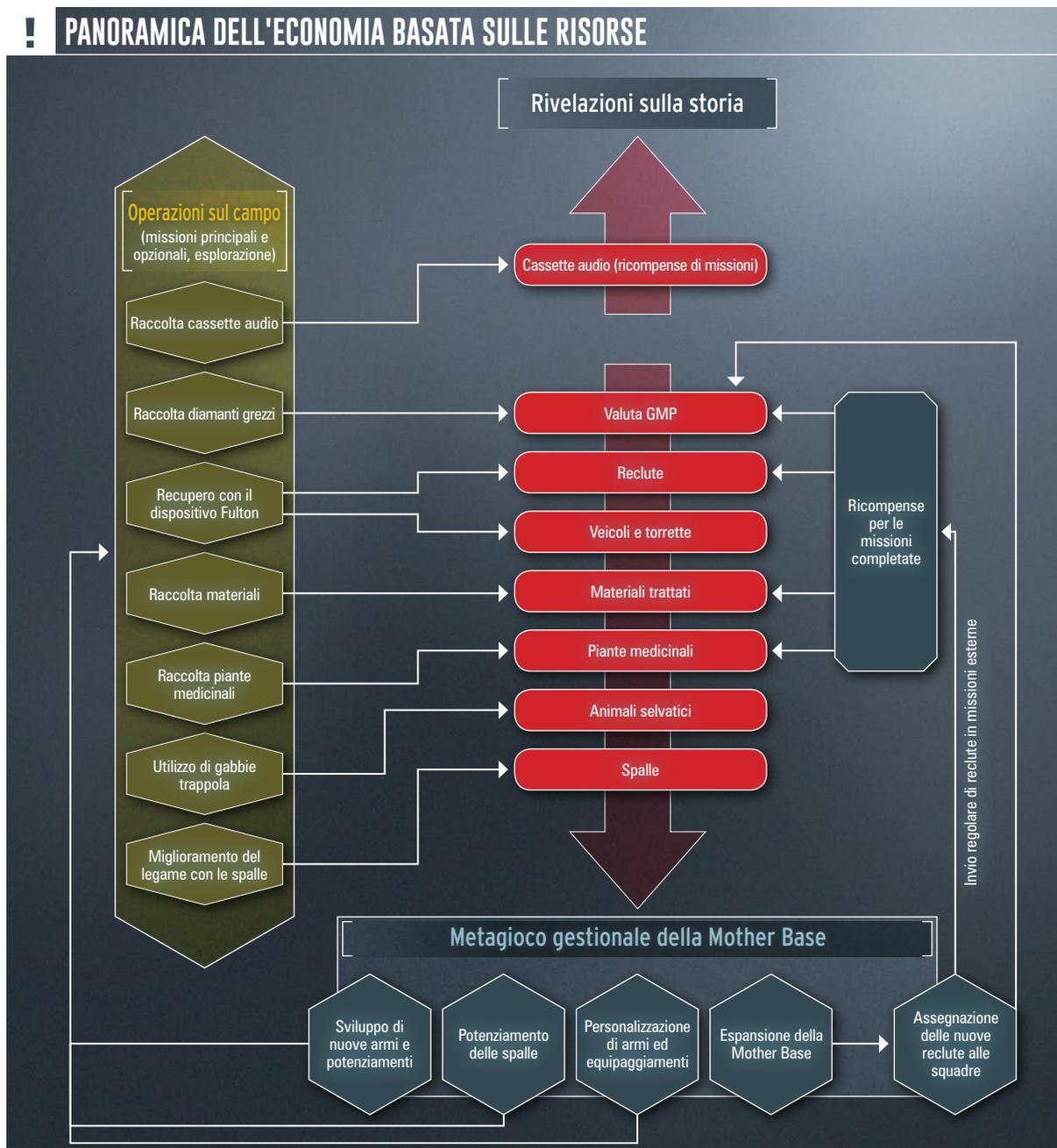
**07** **Animali selvatici** [07]: puoi catturare gli animali selvatici usando gabbie trappola (utili per quelli piccoli) o i tranquillanti e il dispositivo di recupero Fulton (l'unica opzione disponibile per i bersagli grandi). Così facendo, potrai sviluppare un serraglio su una piattaforma della Mother Base e ottenere diverse ricompense.



**08** **Cassette audio** [08]: le cassette audio possono essere trovate esplorando le basi nemiche, completando specifiche missioni o raggiungendo dei particolari obiettivi. Quelle raccolte di solito contengono canzoni che puoi ascoltare quando vuoi, ma quelle sbloccate come ricompense delle missioni sono ricche di informazioni sulla storia e rendono ancora più vivido il mondo di *MGSV*. A volte, invece, concludono o commentano trame minori. Invece di ascoltarle appena le sblocchi, ti suggeriamo di conservarle per i viaggi lunghi: ti aiuteranno a passare il tempo.

- PER INIZIARE SUBITO
- NOZIONI DI BASE
- SOLUZIONE
- MISSIONI OPZIONALI
- MOTHER BASE
- RIFERIMENTI E ANALISI
- EXTRA
- INDICE
- COMANDI
- INTERFACCIA
- STRUTTURA DEL GIOCO
- PREPARAZIONE DELLE MISSIONI
- FURTIVITÀ E INFILTRAZIONE
- COMBATTIMENTI
- NAVIGAZIONE
- RISORSE
- GESTIONE DEL TEMPO
- GESTIONE DELL'INVENTARIO
- SUPPORTO TATTICO
- JOLLY
- MOTHER BASE
- INTERCONNESSIONE DEI SISTEMI
- PUNTEGGI E PROVE

## ! PANORAMICA DELL'ECONOMIA BASATA SULLE RISORSE



## [→] LEZIONE #07: GESTIRE IL TEMPO

Il tempo è un fattore critico in *Metal Gear Solid V* e devi gestirlo con attenzione. In questa sezione faremo una panoramica degli effetti del tempo sul mondo di gioco e su come sfruttarlo a tuo vantaggio.

- **Flusso temporale:** nel gioco il tempo scorre costantemente, alla velocità di un minuto ogni tre secondi nel mondo reale. Si ferma solo quando metti in pausa. Ogni volta che apri l'iDroid, che sia per consultare la mappa o gestire la Mother Base, il tempo avanza. Pertanto, se una guardia ti scopre mentre lo usi, scatteranno le solite meccaniche: si attiverà la modalità Riflesso e i nemici entreranno in fase di combattimento se non reagisci rapidamente. Ovviamente, puoi sfruttare la cosa a tuo vantaggio. Se fai scattare un'allerta, puoi sempre nasconderti e approfittarne per gestire la Mother Base mentre aspetti che le guardie si stanchino di cercare e tornino ai propri posti.
- **Ciclo giorno/notte:** il momento del giorno in cui intraprendi una missione può influenzare molto la difficoltà. Di notte di solito è più facile infiltrarsi, ma se lo fai spesso i nemici inizieranno a usare visori notturni. Durante il giorno, invece, sarai costretto a neutralizzare più guardie per farti strada. Vai a pagina 19 per scoprire tutte le differenze tra le infiltrazioni diurne e notturne. Il sole sorge alle 6:00 e tramonta alle 18:00. Le 12 ore che separano giorno e notte corrispondono a 36 minuti nel mondo reale e puoi controllare l'ora usando l'interfaccia iDroid. Fai sempre attenzione agli annunci automatici. Se l'iDroid t'informa che l'alba è imminente, potrebbe non essere il momento giusto per strisciare in campo aperto circondato da sentinelle e pattuglie...
- **Condizioni meteorologiche:** improvvisi cambiamenti meteorologici possono influenzare la gestione del tempo. Per esempio, la riduzione della visibilità causata da una tempesta di sabbia ti può consentire di superare una complessa rete di guardie. Se non conosci la base o devi recuperare risorse con il dispositivo Fulton, tuttavia, dovrai aspettare che la tempesta passi. Pensa ai contrattempi dovuti al meteo come un'opportunità per controllare la Mother Base e ascoltare le cassette audio.
- **Sigaro Phantom:** puoi usare il sigaro Phantom per accelerare molto il passare del tempo e raggiungere un orario specifico (a patto che il nemico non sia in combattimento o allerta e a condizione che tu non stia combattendo con un boss). [01]. Per attivarlo, tieni premuto [L2] per visualizzare la finestra degli oggetti e selezionalo con [R2]: il tempo passerà più in fretta. Puoi interrompere in qualsiasi momento il processo premendo [L2].
- **Tempo di viaggio:** come ormai avrai capito, le ambientazioni di *MGSV* sono così vaste che percorrere grandi distanze a piedi (o anche cavalcando il D-Horse) può essere impegnativo. Puoi rendere il viaggio più piacevole approfittandone per esplorare le zone attraversate e raccogliendo risorse importanti. In ogni caso, ci sono diversi modi per accelerare gli spostamenti (pagina 33).
- **Missioni esterne:** con le missioni esterne puoi assegnare incarichi virtuali alle reclute dei Diamond Dogs per ottenere fondi e altre ricompense di valore. Dopo che questa funzione è stata sbloccata, abituati a inviare più uomini possibile in missione mentre ti occupi di altro. Una volta terminate, rientreranno fornendo un flusso costante di valuta, risorse e personale. Nel caso delle missioni esterne, il tempo gioca sempre a tuo favore. Infatti, se devi abbandonare per un po' *MGSV* e Big Boss non rischia di essere scoperto, puoi anche non mettere in pausa il gioco.
- **Multitasking:** quando devi percorrere distanze lunghe, aspettare un momento specifico od occuparti della gestione della Mother Base, ascolta le cassette audio della storia. Ne sbloccherai decine giocando e costituiscono tutte un tassello dell'arco narrativo. Alcune contengono addirittura rivelazioni critiche, che ti aiuteranno a comprendere gli eventi principali o concluderanno determinate trame.



# [!] LEZIONE #08: GESTIRE L'INVENTARIO



La gestione dell'equipaggiamento (e in particolare degli oggetti che usi più spesso, come munizioni, silenziatori e dispositivi Fulton) diventa fondamentale dopo essere arrivato sul campo di battaglia.

■ **Capacità di trasporto massima:** puoi portare con te due armi primarie, due secondarie (una delle quali deve essere un braccio bionico), otto armi di supporto e otto oggetti. Una volta raggiunto il numero massimo per ogni categoria, dovrai scartare l'equipaggiamento in eccesso prima di raccoglierne altro.

■ **Rifornirsi sul campo:** quando neutralizzi un nemico, lascerà a terra l'arma che usava. Tieni premuto **○/Ⓑ** per raccogliera e scambiarla con quella della stessa categoria attualmente in uso (saranno entrambe visualizzate su schermo). Puoi rifornirti automaticamente di munizioni passando vicino a un'arma abbandonata che usa lo stesso tipo di proiettili **[02]**. Quando trovi un'arma da fuoco interessante, pensa prima agli obiettivi e al tuo stile di gioco. A cosa ti serve un potente lanciagranate se la missione richiede un'infiltrazione furtiva? La nuova arma ha munizioni a sufficienza da giustificare lo scambio? Normalmente, è sempre meglio avere almeno un'arma dotata di silenziatore per gli scenari stealth e un'altra adatta a fronteggiare più nemici.

■ **Cambiare arma:** quando il tempismo è tutto, puoi usare la funzione di Cambio rapido per cambiare equipaggiamento senza perdere tempo. Premi **⬅** per le armi primarie, **⬇** per le armi secondarie, **➡** per le armi di supporto e **⬆** per gli oggetti. In alternativa, tieni premuto la direzione richiesta su **⬆** e scegli l'arma o l'oggetto manualmente con **Ⓑ**.

■ **Limitazioni nell'uso delle armi:** mentre trasporti un corpo non puoi usare l'arma primaria. Se la stai impugnando quando raccogli un nemico, passerai automaticamente a quella secondaria **[03]**. È un fattore importante da considerare quando devi portare un prigioniero ferito alla zona di atterraggio per l'estrazione. Se le pistole sono poco adatte alle circostanze, è sempre meglio lasciare il prigioniero in un luogo sicuro e tornare a prenderlo dopo aver neutralizzato i nemici.

■ **Lanci di rifornimenti:** se finisci le munizioni o capisci di aver bisogno di un'arma diversa durante la missione, puoi richiedere un lancio di rifornimenti alla Mother Base, di cui parleremo tra poco.

- PER INIZIARE SUBITO
- NOZIONI DI BASE
- SOLUZIONE
- MISSIONI OPZIONALI
- MOTHER BASE
- RIFORNIMENTI E ANALISI
- EXTRA
- INDICE
- COMANDI
- INTERFACCIA
- STRUTTURA DEL GIOCO
- PREPARAZIONE DELLE MISSIONI
- FURTIVITÀ E INFILTRAZIONE
- COMBATTIMENTI
- NAVIGAZIONE
- RISORSE
- GESTIONE DEL TEMPO
- GESTIONE DELL'INVENTARIO
- SUPPORTO TATTICO
- JOLLY
- MOTHER BASE
- INTERCONNESSIONE DEI SISTEMI
- PUNTEGGI E PROVE

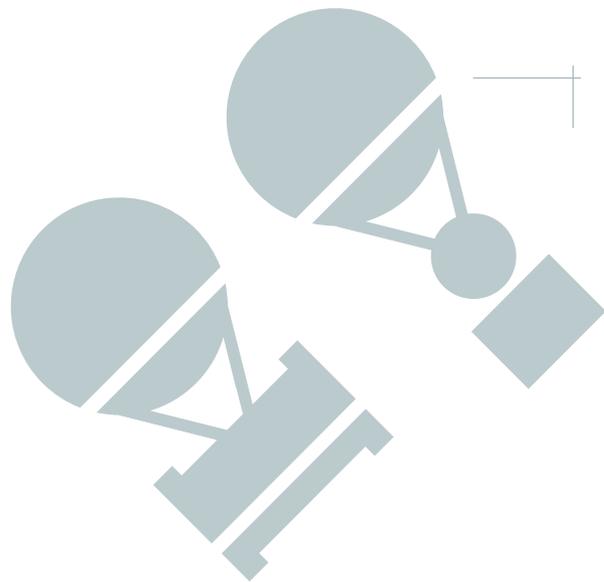
## LEZIONE #09: SUPPORTO TATTICO

Anche se nella maggior parte dei casi dovrai affidarti solo alla tua astuzia e ingegnosità in missione, puoi portare con te una spalla che ti aiuterà. Inoltre, puoi richiedere il supporto della Mother Base in qualsiasi momento. Ogni intervento o consegna ha un costo in GMP e risorse, però, e può avere un impatto negativo sul punteggio finale se la missione è in corso. Tuttavia, i sacrifici (di norma simbolici) sono di gran lunga inferiori ai vantaggi tattici che ne ricaverai.

- **Lanci di rifornimenti:** la richiesta di lanci di rifornimenti è probabilmente l'abilità più utile e dovresti approfittarne ogni volta che è necessario. Puoi richiederne uno per fare il pieno di munizioni, armi di supporto e oggetti (inclusi gli importantissimi silenziatori e i dispositivi Fulton) o per farti consegnare nuove armi (magari un lanciarazzi per sbarazzarti di un carro armato troppo insistente). Nelle missioni lunghe sarai praticamente obbligato a richiederli. Non sentirti mai costretto a farti bastare quello che hai o a usare armi inadatte per chissà quale motivo: non è necessario. Il lancio richiesto arriverà alla posizione indicata dopo circa un minuto. Se ti stai spostando, fallo consegnare un centinaio di metri più avanti rispetto alla tua posizione. Fai attenzione se sei bloccato in uno spazio chiuso o non puoi praticamente muoverti o finirai per rimanere schiacciato dalla cassa [01].



- **Cambiare spalla:** proprio come cambi armi nel corso della missione, puoi anche cambiare le spalle. Basta dare l'ordine e quella che ti accompagna sarà riportata alla base, per essere sostituita dopo circa un minuto da un'altra. I compagni che vengono feriti gravemente in combattimento sono trasportati automaticamente alla Mother Base e dovrai lottare da solo finché non ne richiedi un altro (se disponibile).



- **Recupero via elicottero:** in molte missioni non potrai recuperare dei bersagli con il dispositivo Fulton perché non sopravvivrebbero. In molti altri, inoltre, Big Boss dovrà abbandonare la zona operativa in fretta, evitando avversari pericolosi o esfiltrazioni molto lunghe. In quei casi, la soluzione più ovvia è richiedere un recupero rapido via elicottero [02]. Valuta la tua posizione attuale e la presenza nemica quando scegli una zona d'atterraggio. Gli elicotteri possono offrire supporto d'attacco, ma anche essere danneggiati e abbattuti (anche se puoi potenziare armi e corazzatura). Sta a te decidere se ripulire una ZA occupata o spostarti in una zona più isolata per l'estrazione, ma fare uno sforzo in più quando possibile (a volte letteralmente, camminando) è spesso l'opzione più sicura e rapida.
- **Supporto d'attacco:** se sei nei guai fino al collo, puoi richiedere supporto d'attacco alla Mother Base (con bombardamenti d'artiglieria e l'utilizzo di fumogeni, tra le altre cose). Le opzioni a tua disposizione saranno sbloccate avanzando nella storia. In generale, gli interventi aggressivi sono molto potenti e possono rovesciare le sorti di una battaglia. Il punteggio missione sarà penalizzato (il "voto" massimo sarà A), ma non devi preoccuparti di queste cose quando affronti una missione per la prima volta. Il modo migliore per imparare a usare i supporti è sperimentare. Ricorda, però: se richiedi un attacco aereo, allontanati dalla zona bersaglio o trova un rifugio sicuro...
- **Tempistica:** è fondamentale prendere in considerazione il tempo di consegna quando richiedi supporto tattico, che è normalmente di 1 minuto. Se finisci le munizioni del lanciagranate mentre affronti un carro armato in campo aperto, per esempio, 60 secondi sono un'eternità. Allo stesso modo, se i nemici t'inseguono mentre ti dirigi a una ZA, tu (e chiunque tu stia recuperando) sarete bersagli facili fino all'atterraggio dell'elicottero. Cerca sempre di muoverti in anticipo per evitare di affrontare una situazione d'emergenza. Se stai eliminando i nemici con un fucile di precisione e ti resta solo un caricatore, richiedi subito un lancio di rifornimenti in modo che arrivi *prima* che tu finisca i colpi e non dopo.



## LEZIONE #10: JOLLY



Se non riesci a progredire in una missione e completare un obiettivo obbligatorio ti sembra impossibile, puoi usare le nuove funzioni per capovolgere la situazione.

■ **Spalle [03]:** scegliere la spalla giusta può fare la differenza, soprattutto se sfrutti tutte le sue abilità. Il tuo secondo compagno, per esempio, è abile nell'individuare la posizione di nemici, prigionieri e molto altro. Informazioni che ti faranno risparmiare tempo e, spesso, salveranno vite. Inoltre, può creare diversivi. Ogni spalla ha abilità uniche con applicazioni favolose, ma per ora ti lasceremo il piacere di scoprirle mentre giochi.



■ **Cappello da pollo [04]:** se fatichi a completare un'infiltrazione complicata, il gioco ti offrirà automaticamente il cappello da pollo. Puoi anche attivarlo manualmente nel menu di pausa: seleziona Impostazioni di gioco e cerca l'opzione giusta. Quest'accessorio ti rende più difficile da individuare, garantendoti una forma di semi-invisibilità. Anche se non lo trovi gratificante, puoi sfruttarlo quando senti il bisogno di passare a una nuova sfida. Usare il cappello da pollo limita il punteggio missione a un massimo di A, ma non farti scoraggiare. Questi voti hanno poco senso finché non hai imparato a usare alla perfezione i sistemi di gioco più importanti.



■ **Supporto d'attacco [05]:** come detto nella sezione precedente, richiedere supporto aereo alla Mother Base può darti un grosso vantaggio sul nemico. Puoi sfruttarlo per devastare un'intera zona, disperdere del fumo o del gas soporifero o persino modificare le condizioni climatiche. Se una battaglia volge al peggio o non hai tempo o voglia di farti strada attraverso un perimetro ben difeso nelle ultime fasi di una missione lunga, questa funzione ti caverà d'impiccio. Come per il cappello da pollo, il punteggio missione arriverà al massimo ad A.

- PER INIZIARE SUBITO
- NOZIONI DI BASE
- SOLUZIONE
- MISSIONI OPZIONALI
- MOTHER BASE
- RIFERIMENTI E ANALISI
- EXTRA
- INDICE

- COMANDI
- INTERFACCIA
- STRUTTURA DEL GIOCO
- PREPARAZIONE DELLE MISSIONI
- FURTIVITÀ E INFILTRAZIONE
- COMBATTIMENTI
- NAVIGAZIONE
- RISORSE
- GESTIONE DEL TEMPO
- GESTIONE DELL'INVENTARIO
- SUPPORTO TATTICO
- JOLLY
- MOTHER BASE
- INTERCONNESSIONE DEI SISTEMI
- PUNTEGGI E PROVE



# LEZIONE #11: MOTHER BASE

La Mother Base è la struttura offshore dove vivono Big Boss e i Diamond Dogs. Puoi visitarla quando vuoi ed è qui che hanno luogo la maggior parte delle scene d'intermezzo della storia e svariate attività. Alcuni eventi e filmati, per esempio, scattano solo se visiti piattaforme o persone specifiche al momento giusto. Inoltre, a bordo sono nascosti oltre decine di oggetti collezionabili e farti vedere dalle truppe migliorerà il loro morale.

La Mother Base è anche uno spazio virtuale con cui interagire in qualsiasi momento aprendo il menu iDroid. Premi **[L]/[LB]** per accedere alla scheda Mother Base per tutti i compiti amministrativi o **[R]/[RB]** per la scheda Missioni da cui inviare le reclute in missioni esterne. Qui di seguito troverai una sezione introduttiva su tutte le funzioni più importanti accessibili nel menu Opzioni dell'iDroid.

## Gestione staff: assegnare le nuove reclute

Nel corso della storia otterrai centinaia di nuove reclute per la Mother Base, recuperandole dal campo di battaglia con il dispositivo Fulton e intraprendendo missioni esterne. Mano a mano che la fama di Big Boss cresce, tra una missione e l'altra si presenteranno anche dei volontari. A meno che i dipartimenti non siano alla massima capacità operativa, le nuove reclute saranno assegnate automaticamente in base alle loro abilità. Se non c'è spazio, i potenziali Diamond Dogs saranno fatti accomodare nella sala d'attesa finché non si libera un posto o intervieni direttamente.

Ci sono due metodi per assegnare le reclute della sala d'attesa:

- **Assegnamento automatico:** seleziona Gestione staff nella scheda Mother Base dell'iDroid. Premi **[R3]/[RT]** e, quando appaiono le due opzioni disponibili, scegli di delegare le reclute della sala d'attesa alle mansioni adatte o, se preferisci, riassegnare tutto il personale in base al ruolo più adatto.
- **Assegnamento manuale:** scegli i soggetti più interessanti con **[X]/[A]** per aprire un menu che ti consente di trasferirli da un dipartimento all'altro. È utile, per esempio, per migliorare la valutazione generale dell'unità di ricerca e sbloccare nuovi progetti che vuoi avere subito. In generale, però, non è necessaria una gestione tanto capillare. Se vuoi licenziare una persona, usa l'opzione Congeda.

Dovendo necessariamente lasciare le decisioni sulle risorse umane all'IA della Mother Base, gli individui meno dotati per le posizioni sovradimensionate saranno riassegnati o congedati automaticamente quando è disponibile qualcuno di più abile. Se ti affezioni a qualcuno, puoi evidenziare il suo nome e premere **[L2]/[LT]** per fargli firmare un contratto permanente e mantenerlo sulla base finché non lo revochi. Riassegnare automaticamente tutto lo staff della base una volta ogni tanto è utile per mantenere i dipartimenti alla massima efficienza.

Per aiutarti a identificare punti di forza e debolezze delle reclute (incluse quelle potenziali che incontri in missione), il gioco sfrutta un sistema di valutazione. Le lettere utilizzate rappresentano la competenza degli individui nei sei dipartimenti primari della Mother Base. La scala completa, partendo dal voto peggiore, è E-D-C-B-A-S e ogni recluta viene valutata nei singoli settori. Pertanto, se un candidato ha il voto migliore nella categoria Ricerca, quella sarà l'unità più adatta a lui. È molto semplice.

Di seguito troverai una breve descrizione dei vari dipartimenti che saranno disponibili mano a mano che espandi la Mother Base:



**Unità di combattimento:** le truppe che invii nelle missioni esterne.



**Unità di ricerca:** sviluppa armi e oggetti in base ai tuoi ordini quando i requisiti come livello del dipartimento, risorse e GMP sono soddisfatti.



**Unità di spionaggio:** fornisce supporto operativo sul campo sotto forma di informazioni, come aggiornamenti della mappa iDroid e avvisi.



**Unità medica:** cura il personale malato o ferito.



**Unità di supporto:** la squadra che si occupa dei lanci di rifornimenti e del supporto d'attacco.



**Unità di sviluppo della base:** si occupa del compito fondamentale di reperire e lavorare i materiali, nonché di sviluppare ed espandere le strutture della base.



**Unità di sicurezza:** otterrai questo team molto dopo rispetto agli altri. Si occupa di proteggere la base dalle minacce esterne.

Più personale assigni a una squadra, maggiore sarà la valutazione degli attributi corrispondenti e più saranno le funzioni e i potenziamenti sbloccabili. Per alcune innovazioni, è necessario che più dipartimenti raggiungano un certo livello.

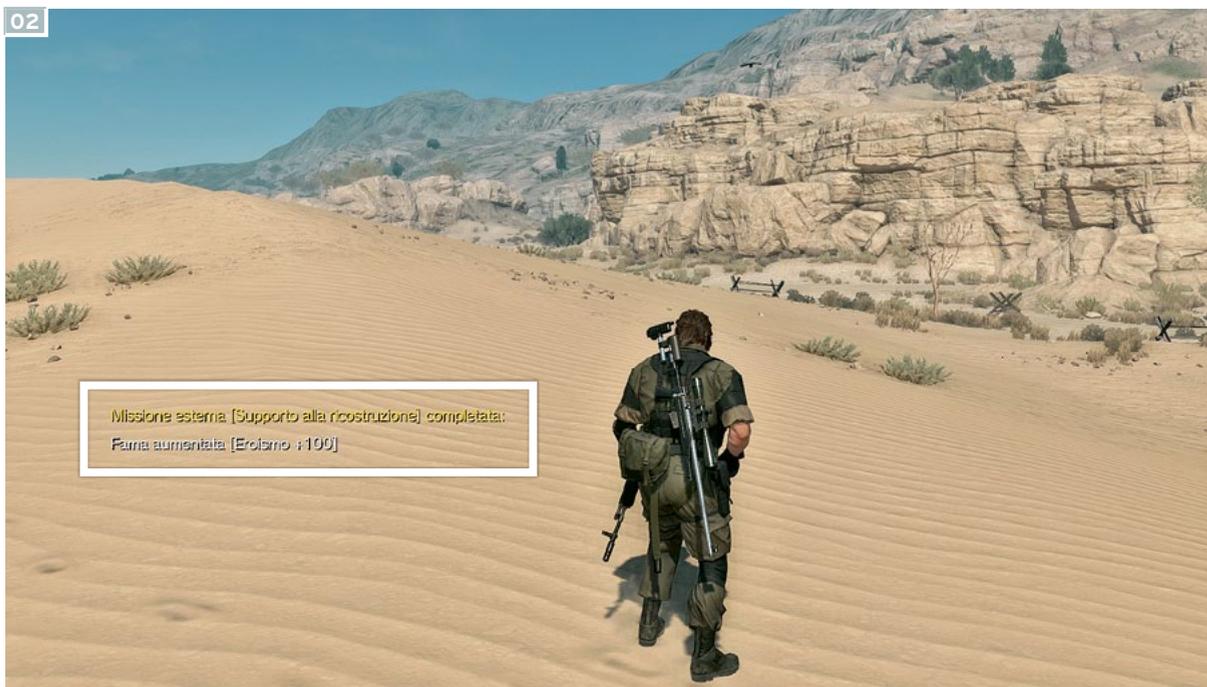


Potenziando il binocolo tattico, puoi scoprire maggiori informazioni sulle abilità potenziali di un individuo quando lo studi **[O1]**, permettendoti di essere più selettivo quando decidi chi recuperare. In generale, le valutazioni dei nemici che puoi reclutare migliorano gradualmente avanzando nella storia. All'inizio, la maggior parte dei soldati avrà un voto di D o C. Col passare del tempo, però, miglioreranno.

Nella prima metà della storia, la quantità è forse più importante della qualità. Quando raggiungi il limite per il personale di ogni dipartimento, ricorda di aumentarlo ordinando le relative espansioni della Mother Base. Più avanti, vale la pena essere più selettivi. Studia tutti i nemici che incontri nelle missioni o durante l'esplorazione e recupera solo quelli con un certo livello di esperienza (B, A e soprattutto S).

Oltre alle unità descritte qui, è necessario parlare anche di alcune altre sezioni del menu Gestione staff. Il personale ferito o malato viene curato nell'infermeria. I pazienti vengono dispensati dal servizio attivo mentre sono ricoverati. I piantagrane e chi deve ancora arruolarsi nei Diamond Dogs vengono rinchiusi nella guardina finché non si libera un posto in un dipartimento. Infine, la scheda Caduto in azione/Congedato fornisce un elenco del personale licenziato o, purtroppo, deceduto per malattia o ferite.

02



## Missioni esterne: inviare le reclute a completare gli incarichi

Il sistema delle missioni esterne è probabilmente uno dei più remunerativi (e quindi fondamentali) di tutto il gioco ed è accessibile dalla scheda Missioni nel menu dell'iDroid. Quest'opzione ti consente di inviare le truppe dell'unità di combattimento a completare incarichi mentre ti occupi dei tuoi obiettivi. Sarà la fonte principale di grosse quantità di risorse chiave e GMP. Senza queste ricompense, lo sviluppo della Mother Base e dei progetti a essa legati rallenterà fino a fermarsi.

Il procedimento è semplice: evidenzia una missione dell'elenco, controlla i dettagli (in particolare la durata, la probabilità di successo e le ricompense) e conferma quando sei pronto a inviare un'unità. I soldati possono essere feriti gravemente o morire durante gli incarichi, quindi opta sempre per quelli con maggiori chance di completamento. La percentuale più alta è 95% ed è quella a cui dovresti puntare per garantire la sopravvivenza dei tuoi uomini, anche se nulla ti vieta di tentare la sorte (o meglio, la **loro** sorte) se preferisci.

Nella maggior parte dei casi, puoi semplicemente selezionare una valutazione dal menu e inviare delle truppe assegnate automaticamente in pochi secondi. Per le missioni difficili con ricompense sostanziose, tuttavia, è meglio scegliere personalmente l'unità migliore: premi **△/▼** per aprire l'apposito menu e poi **⊕/⊗** per selezionare/deselezionare i soldati.

Dopo aver schierato un'unità, non ti resta che attendere l'avviso che ti informa sull'esito della missione e sulle ricompense **[02]**. Il tempo scorre costantemente in *MGSV* (a eccezione della schermata di pausa), quindi abituati a far partire più missioni esterne possibile. Di base, puoi lanciare al massimo due incarichi in contemporanea, ma potrai aumentare il limite costruendo le Basi Operative Avanzate, di cui parleremo in seguito.

Ogni volta che una missione esterna viene portata a termine, potrai recuperare le ricompense dalla scheda Mother Base del menu dell'iDroid. Puoi esaminarle singolarmente o incassarle tutte insieme premendo **⊕/⊗**.

- PER INIZIARE SUBITO
- NOZIONI DI BASE
- SOLUZIONE
- MISSIONI OPZIONALI
- MOTHER BASE
- RIFERIMENTI E ANALISI
- EXTRA
- INDICE
- COMANDI
- INTERFACCIA
- STRUTTURA DEL GIOCO
- PREPARAZIONE DELLE MISSIONI
- FURTIVITÀ E INFILTRAZIONE
- COMBATTIMENTI
- NAVIGAZIONE
- RISORSE
- GESTIONE DEL TEMPO
- GESTIONE DELL'INVENTARIO
- SUPPORTO TATTICO
- JOLLY
- MOTHER BASE
- INTERCONNESSIONE DEI SISTEMI
- PUNTEGGI E PROVE

## Sviluppo: sbloccare nuovi equipaggiamenti e potenziamenti

Se con le missioni esterne accumuli risorse finanziarie e materiali per le operazioni dei Diamond Dogs, con il menu Sviluppo le spenderai. Accessibile tramite la scheda Mother Base dell'Idroid, quest'opzione ti consente di usare le risorse per creare nuovi equipaggiamenti e potenziare quelli esistenti.

L'utilità degli oggetti ottenuti tramite l'opzione Sviluppo va ben oltre l'aumentare il numero di "giocattoli" a tua disposizione. Nel corso del gioco, sbloccherai molte nuove armi e oggetti tattici che possono cambiare **completamente** l'approccio alle missioni.

Le nuove opportunità di ricerca diventano disponibili progredendo nel metagioco gestionale della Mother Base, principalmente ingaggiando reclute migliori per potenziare i vari dipartimenti. In alcuni casi, tuttavia, dovrai impossessarti di progetti specifici. Si tratta di oggetti collezionabili che appaiono in punti ben precisi, di solito in basi e avamposti chiave che visiterai nelle missioni principali e opzionali più importanti oppure tramite le missioni esterne.

La dotazione di Big Boss all'inizio del gioco consiste in una pistola con dardi tranquillanti, un paio di fucili automatici e qualche oggetto di supporto. Col tempo, però, svilupperai un incredibile arsenale di armi e gadget che non solo ti aiuteranno a superare le sfide, ma anche a rigiocare le missioni precedenti in modo diverso. Per esempio, affronterai in modo diverso una serie di obiettivi usando un lanciagranate dotato di caricatore avanzato invece che un fucile di precisione con silenziatore che spara dardi tranquillanti. Alcune invenzioni come i diversivi (manichini gonfiabili progettati per ingannare il nemico), la mimetica ottica (che offre un'invisibilità temporanea) o persino oggetti bizzarri come le bottiglie esca (che attraggono gli animali selvatici in un punto, creando confusione) hanno un potenziale infinito in termini di sperimentazione.

Le statistiche delle armi che studi sono rappresentate nel menu Sviluppo da barre blu situate nella finestra sulla destra dello schermo. Ogni segmento di colore diverso corrisponde alle differenze tra il progetto dell'arma e quella della stessa categoria equipaggiata. Se il segmento è rosso, significa che la statistica è inferiore (la parte rossa rappresenta quanti punti che perderai se scegli di usarla). Se il segmento è giallo, significa che l'arma esaminata è superiore (la porzione gialla corrisponde a quanti punti guadagnerai se la equipaggi). Tuttavia, non basarti mai eccessivamente sulle differenze di statistiche: i lanciagranate hanno una penetrazione scarsa rispetto ai fucili di precisione, ma è ovvio che le due armi non possono nemmeno essere paragonate.

Oltre a sviluppare nuove armi ed equipaggiamenti, puoi anche migliorare quelli esistenti per fornire alla Mother Base gli oggetti richiesti. Innanzitutto, puoi potenziare il dispositivo di recupero Fulton (e dovresti farlo a ogni occasione finché non è al livello massimo). All'inizio, potrai recuperare solo singoli individui, ma migliorandolo potrai raddoppiare la capacità di carico ed estrarre oggetti più pesanti come le torrette, fino ad arrivare a container e veicoli [03]. Molte missioni esterne avanzate hanno requisiti specifici (per esempio, possedere almeno un camion) che non potrai soddisfare senza un dispositivo Fulton potenziato. Pertanto, fai di tutto per sviluppare il prima possibile questa tecnologia fino al livello massimo.

Un altro oggetto chiave da potenziare è il binocolo tattico, perché fornirà sempre più informazioni analizzando i nemici. Una volta avuto accesso alle valutazioni delle loro caratteristiche, puoi decidere se vale la pena recuperarli e mandarli alla Mother Base. In questo modo, risparmierai letteralmente ore di gioco e potrai concentrarti solo sulle reclute migliori [04]. E questo ha un effetto domino su altri sistemi. Reclute migliori apriranno nuove possibilità di sviluppo; soldati meglio addestrati per l'unità di combattimento ti permetteranno di affrontare missioni esterne più pericolose.

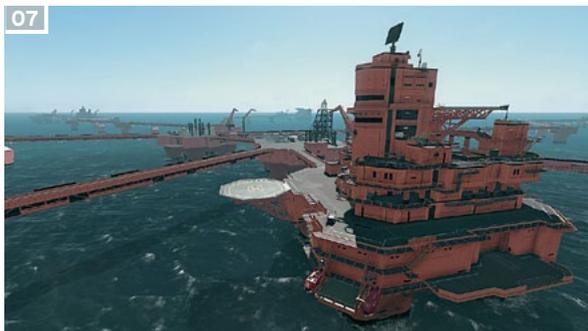
Infine, puoi migliorare l'equipaggiamento delle spalle [05 e 06]. Se ci tieni a ottenere il bonus Nessuna uccisione nelle missioni o a non eliminare potenziali reclute, per esempio, potresti incentrare la ricerca sulle armi non letali per



le spalle in grado di usarle. Se il D-Horse viene ferito regolarmente perché arrivi al galoppo nelle operazioni furtive, forse puoi dotarlo di un'armatura speciale. Anche se alcuni oggetti sono puramente estetici, altri hanno applicazioni dirette che possono influenzare molto il tuo stile di gioco.

## Strutture della base: espandere la Mother Base

Una volta sbloccata l'opzione, espandere la Mother Base dovrebbe essere una priorità [07]. All'inizio della storia, tutte le strutture costruite sbloccano nuove funzioni che puoi sfruttare assegnando le reclute ai dipartimenti più adatti. Inoltre, ogni espansione successiva aumenta il personale che puoi impiegare. Più piattaforme costruisci, più ricompense otterrai. Mano a mano che i dipartimenti salgono di livello, avrai accesso a sempre più opzioni per equipaggiamenti e potenziamenti.



In generale dovresti espandere la Mother Base ogni volta che ne hai l'opportunità. Visto che ogni nuova piattaforma rappresenta un investimento significativo di GMP, è meglio accumulare lentamente ma costantemente le risorse, spendendole per lo sviluppo di armi e potenziamenti chiave non appena sono disponibili. Allo stesso tempo, però, dovresti accumulare grosse somme per l'espansione della Mother Base. Se investi smodatamente e senza cognizione in ogni progetto di ricerca, finirai per andare incontro a periodi in cui le risorse scarseggiano e non potrai avanzare nei settori di cui hai veramente bisogno.

### Basi Operative Avanzate

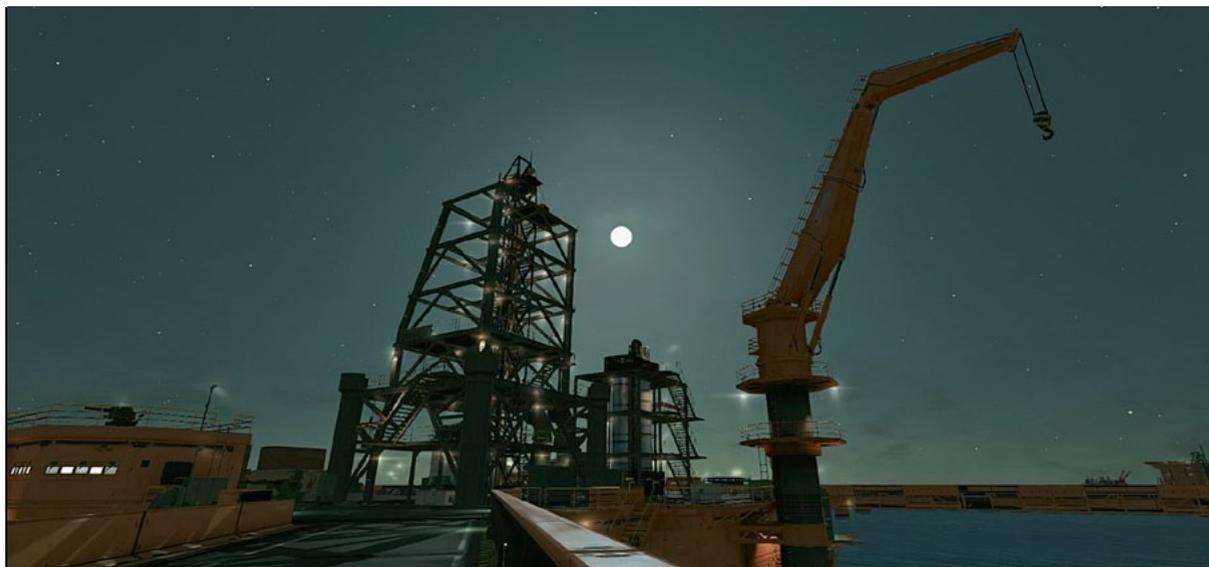
A circa metà della storia principale, avrai la possibilità di costruire una Base Operativa Avanzata (FOB) se hai una connessione Internet attiva. La prima è completamente gratuita, mentre le successive (totalmente opzionali) possono essere acquistate tramite microtransazioni. Fondamentalmente, ogni FOB è una Mother Base **aggiuntiva**, che puoi espandere proprio come quella principale per ricavare ancora più ricompense e risorse.

Le FOB, tuttavia, sono di fatto strutture virtuali, che non puoi esplorare fisicamente come la Mother Base. In termini pratici, non influenzano la gestione dei Diamond Dogs, ma sono semplicemente potenti catalizzatori per accelerare lo sviluppo.

Anche se ne parleremo più avanti, è giusto menzionare che le tue FOB possono essere attaccate da altri giocatori e che tu puoi fare altrettanto se lo desideri. Se riesci a infiltrarti in una FOB e a raggiungere l'obiettivo, tutti i soldati e gli equipaggiamenti recuperati con il dispositivo Fulton entreranno in tuo possesso. Naturalmente, questo vale anche per gli altri giocatori, dando il via a cicli di saccheggi, vendette, rappresaglie e controrappresaglie (e così via). Un vero buco nero per il tempo libero.

## Personalizzazione: migliorare le armi con gli accessori

Progredendo nella storia, sbloccherai un menu nella scheda Mother Base (accessibile solo dal Centro di Comando Aereo) da utilizzare per personalizzare le armi da fuoco. Tra gli accessori e i potenziamenti utilizzabili troviamo silenziatori, torce tattiche, mirini telescopici e caricatori più grandi [08]. Dedicare tempo e risorse per migliorare gli aspetti chiave delle tue armi preferite può dare bonus significativi. Un silenziatore resistente sul tuo fucile di precisione preferito, per esempio, ti permetterà di eliminare tutte le potenziali minacce di una base senza che il QG venga allertato.



- PER INIZIARE SUBITO
- NOZIONI DI BASE
- SOLUZIONE
- MISSIONI OPZIONALI
- MOTHER BASE
- RIFERIMENTI E ANALISI
- EXTRA
- INDICE

- COMANDI
- INTERFACCIA
- STRUTTURA DEL GIOCO
- PREPARAZIONE DELLE MISSIONI
- FURTIVITÀ E INFILTRAZIONE
- COMBATTIMENTI
- NAVIGAZIONE
- RISORSE
- GESTIONE DEL TEMPO
- GESTIONE DELL'INVENTARIO
- SUPPORTO TATTICO
- JOLLY
- MOTHER BASE
- INTERCONNESSIONE DEI SISTEMI
- PUNTEGGI E PROVE

# [ ] LEZIONE #12: INTERCONNESSIONE DEI SISTEMI

Tutti i sistemi di gioco e di gestione che compongono *Metal Gear Solid V* sono interconnessi in qualche modo. A conti fatti, però, i veri progressi (storia a parte) sono determinati dalle seguenti attività:

## ■ Raccogliere le risorse:

- completando missioni principali e opzionali;
- esplorando;
- espandendo la Mother Base
- inviando le reclute nelle missioni esterne.

## ■ Investire le risorse tramite i vari menu della Mother Base.

Ogni volta che accumuli risorse puoi spenderle come preferisci. Ricorda, però, che è più sensato concentrarsi su investimenti che migliorano le capacità di Big Boss (come ricerche critiche per grandi innovazioni o tipologie alternative di armi). Oppure, sull'espansione della Mother Base con nuove piattaforme che ne migliorano la capacità di accumulare altre risorse, fornire servizi e impiegare più personale.

L'acquisto di equipaggiamento amplia le tue possibilità tattiche e la tua efficienza sul campo di battaglia, consentendoti di recuperare più risorse che dopo puoi reinvestire in altri acquisti nel metagioco gestionale della Mother Base.

Le spese (di solito importanti) per le nuove piattaforme della Mother Base aumentano il limite massimo di personale per le divisioni dei Diamond Dogs, rendendole più efficienti nel fornire servizi e, vale la pena ripeterlo, nel procurare nuove risorse. Tutti questi fattori contribuiscono *anche* ai progressi sia nella storia principale sia nel metagioco gestionale.

Il diagramma seguente riproduce la complessa e precisa interconnessione tra i sistemi. Basta dargli uno sguardo per capire che

avanzare costantemente in tutti gli elementi principali porta numerosi benefici tattici e ricompense che rivoluzionano le dinamiche di gioco. Al contrario, concentrarsi solo sulle missioni per arrivare in fondo alla storia metterà la Mother Base (e quindi Big Boss e i Diamond Dogs) in condizione di non poter affrontare le sfide future.

Idealmente, dovresti cercare di seguire il percorso riportato qui sotto per mantenere un certo equilibrio tra progressi e flussi di ricompense.

■ **Svegli le missioni ed esplora** la mappa per guadagnare GMP, trovare risorse e recuperare nemici storditi con il dispositivo Fulton.

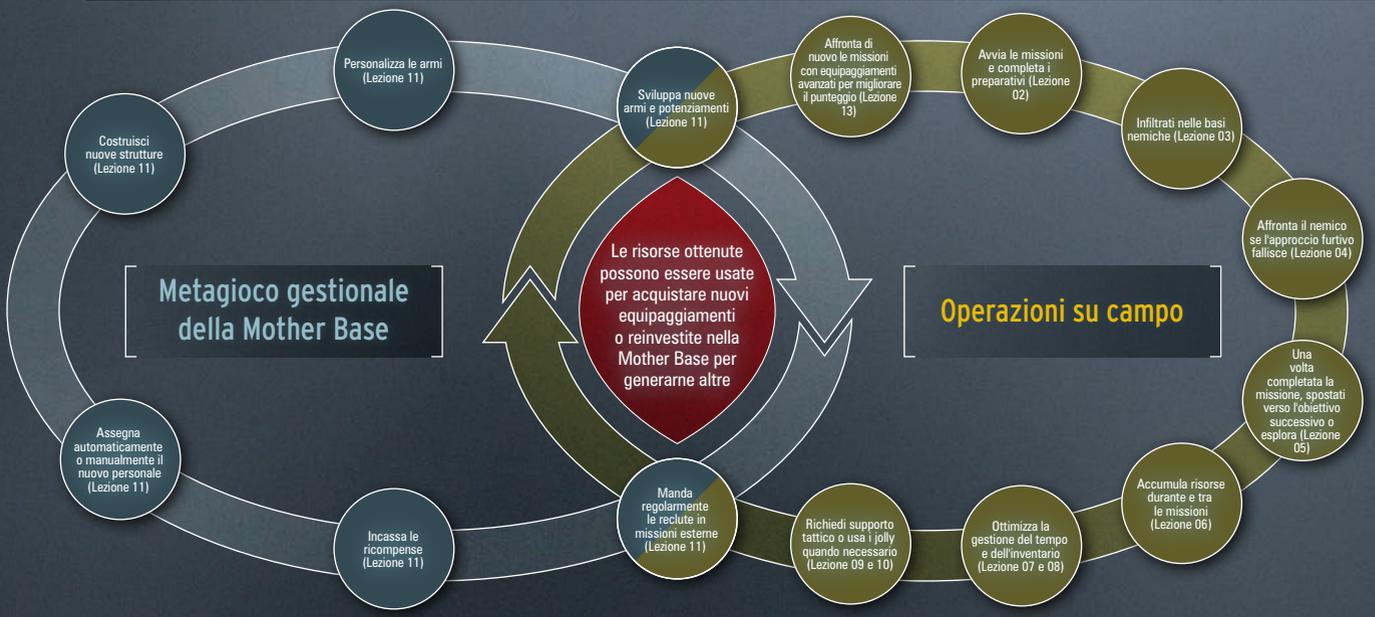
■ Al contempo, invia regolarmente almeno due unità di combattimento in **missioni esterne**. Quando ricevi la notifica che sono state portate a termine, affida subito nuovi incarichi ai tuoi uomini.

■ Con una robusta scorta di risorse, puoi usare regolarmente i servizi offerti dalle unità di supporto durante le operazioni, forte del fatto che la Mother Base può sostenere le spese. Questo significa anche sfruttare i **lanci di rifornimenti** e il supporto dell'elicottero quando lo ritieni necessario.

■ Ogni tanto, apri il menu della Mother Base per **incassare le ricompense** delle missioni esterne. A tempo debito, userai le risorse ottenute con la Mother Base per fare acquisti significativi.

■ Tra una missione e l'altra, controlla se puoi **sviluppare** l'equipaggiamento per Big Boss o per le spalle, in modo da renderli più efficienti in battaglia. Inoltre, investi regolarmente nelle **strutture** della Mother Base in modo da ricavare ulteriori guadagni.

## ! PANORAMICA DELL'INTERCONNESSIONE DEI SISTEMI



# [🏆] LEZIONE #13: PUNTEGGI

## Sfide nelle fasi di gioco avanzate

Dopo aver assimilato bene le meccaniche di gioco primarie, aver impostato la Mother Base per ottenere un flusso costante di risorse e sbloccato nuovi equipaggiamenti sarai pronto per affrontare di nuovo le missioni precedenti per ottenere il miglior punteggio possibile.

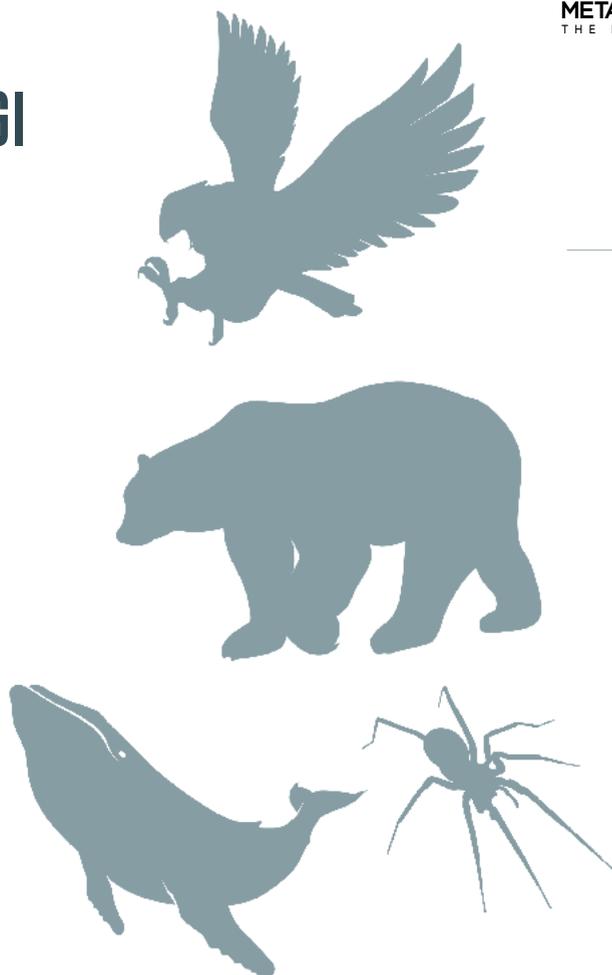
■ **Valutazioni:** la scala completa delle valutazioni, dalla peggiore alla migliore è: E-D-C-B-A-S. Alcune missioni principali non danno una valutazione finale.

■ **Calcolo del punteggio:** la valutazione ricevuta è il risultato di complessi calcoli che coinvolgono diverse categorie individuali di punteggio, come mostrato nella schermata di risultato delle missioni [01]. A pagina 296 del capitolo Riferimenti e analisi troverai una spiegazione più completa sul sistema, ma per ora ti basti sapere che i criteri più importanti per un voto alto sono:

- velocità (il tempo che impieghi a completare la missione; più rapido sei, meglio è);
- quanti compiti missione completi oltre agli obiettivi obbligatori (come riportato in dettaglio nella schermata della missione e nel capitolo Soluzione della guida);
- se sfrutti la furtività o la violenza (evitando allerte e vittime, riceverai dei bonus per il punteggio).

Naturalmente, per ottenere una valutazione alta nelle missioni avrai bisogno di equipaggiamenti avanzati scelti ad hoc in base alla natura degli obiettivi, oltre a una perfetta comprensione dei comandi, degli ambienti e dei comportamenti dell'IA. L'unico modo per ottenere questo know-how è giocare a *Metal Gear Solid V* e sperimentare con tutti i sistemi, i dispositivi, le tipologie di nemici e le situazioni che puoi incontrare.

Per ora, tuttavia, non preoccuparti troppo. La prima volta che giochi la cosa più importante è godersi la miriade di nuove esperienze offerte



dalla storia di *MGSV*. È liberatorio giocare senza dover prestare attenzione al punteggio. Pensa solo a fare progressi e a espandere la Mother Base. I punteggi bassi hanno poca importanza. Sono l'inevitabile effetto collaterale dell'esplorazione, dei saccheggi e delle sperimentazioni, le uniche cose veramente importanti quando affronti per la prima volta le missioni.

- PER INIZIARE SUBITO
- NOZIONI DI BASE
- SOLUZIONE
- MISSIONI OPZIONALI
- MOTHER BASE
- RIFERIMENTI E ANALISI
- EXTRA
- INDICE
- COMANDI
- INTERFACCIA
- STRUTTURA DEL GIOCO
- PREPARAZIONE DELLE MISSIONI
- FURTIVITÀ E INFILTRAZIONE
- COMBATTIMENTI
- NAVIGAZIONE
- RISORSE
- GESTIONE DEL TEMPO
- GESTIONE DELL'INVENTARIO
- SUPPORTO TATTICO
- JOLLY
- MOTHER BASE
- INTERCONNESSIONE DEI SISTEMI
- PUNTEGGI E PROVE

**01**

**PUNTEGGIO**  
Episodio 3: IL CAMMINO DELL'EROE

VALUTAZIONE GIOCO			BONUS	
TEMPO DI GIOCO TOTALE	65:20:37.363		---	
TEMPO	2:48.298	135902	Hai recuperato il coman 5000	
ALLERTE NEMICI	0	0	NESSUN NUOVO TENTATIVO 5000	
COLPI SUBITI	0	0	NESSUNA UCCISIONE 5000	
ELIMINAZIONI TATTICHE	1	1000	NESSUN RIFLESSO 10000	
COLPI ALLA TESTA	1	1000	NESSUNA ALLERTA NEMICI 5000	
ACCURATEZZA	25.00%(1/4)	31	SALUTE PERFETTA NO UCCISIONI 20000	
NEUTRALIZZAZIONI	3	600		
MARCATURE	0	0		
INTERROGATORI EFFICACI	0	0		
PRIGIONIERI SALVATI	0	0		
<b>TOTALE</b>		<b>138533</b>	<b>TOTALE</b>	<b>50000</b>
<b>PUNTEGGIO</b>				<b>188533</b>

Livello legame  
D-Horse  
D-Dog  
Quiet

NOME IN CODICE  
FOX-OUND

FOX HOUND  
TOP SECRET  
GRADO  
**S**

Successivo



- PER INIZIARE SUBITO
- NOZIONI DI BASE
- SOLUZIONE
- MISSIONI OPZIONALI
- MOTHER BASE
- RIFERIMENTI E ANALISI
- EXTRA
- INDICE

# SOLUZIONE



Questo capitolo è stato creato per guidarti in tutte le missioni principali di **Metal Gear Solid V**. Una volta completato il prologo ed essere partito per la prima "vera" missione, sarai continuamente sorpreso dalla grande libertà d'azione offerta dal gioco. Di stanza su una piattaforma offshore chiamata Mother Base (il tuo quartier generale), potrai ben presto esplorare giganteschi teatri d'operazione in Afghanistan, dove completerai gli obiettivi come e quando vorrai.

Inizialmente, l'estrema libertà concessa da **MGSV** può spaventare. Proprio per questo, ti consigliamo di leggere il capitolo Nozioni di base (pagina 8) per ricevere consigli e informazioni su argomenti quali i comandi e le funzioni principali, il ritmo e la struttura di gioco, gli strumenti a tua disposizione e come sono legati i vari sistemi (dal metagioco gestionale ai punteggi missione).

# [V] INTRODUZIONE

Prima di leggere il capitolo Soluzione, è importante che tu sappia che il gioco cambierà in tempo reale, in base a diversi fattori:

- Gli schemi di movimento di ogni guardia cambiano costantemente. Al contrario dei titoli precedenti (e, va detto, della maggior parte dei giochi stealth sin dalla nascita del genere), la maggior parte dei soldati non segue sempre gli stessi percorsi. Può succedere che cambino improvvisamente le loro routine, costringendoti ad adattarti e a improvvisare durante le infiltrazioni.
- Il momento del giorno determina il comportamento di pattuglie e sentinelle, mentre le loro postazioni e i loro percorsi cambieranno col sorgere e il calare del sole. Anche la visibilità è un fattore importantissimo: le infiltrazioni notturne e diurne hanno pro e contro ben precisi.
- Le tue azioni hanno un impatto sull'ambiente e sulla difficoltà della missione. Se vieni scoperto e scatta l'allarme, per esempio, tutti i nemici della base cambieranno routine e si sposteranno in punti diversi, diventando molto meno prevedibili. Inoltre, se il QG viene avvertito via radio di una sparatoria in un luogo, potrebbe essere diramata un'allerta a tutte le basi e ai posti di guardia nemici.
- In ogni missione hai numerosi obiettivi diversi (chiamati compiti), ma solo alcuni sono obbligatori per completarla con successo. Intraprendendo quelli opzionali, però, puoi cambiare l'esperienza di gioco... E, se li porti a termine, otterrai ancora più ricompense e bonus per il punteggio finale.
- Infine, cosa non meno importante, in *MGSV* la difficoltà e i parametri sono calibrati dinamicamente nel corso della storia in base al tuo stile di gioco. Se sfrutti sempre la stessa strategia, il gioco di adatterà e ti spingerà a provare nuovi approcci. Se diventi un esperto di colpi alla testa, per esempio, e neutralizzi tutte le guardie con dardi tranquillanti, i nemici inizieranno a portare l'elmetto. Se completi le missioni sempre di notte per infiltrarti più facilmente, i soldati indosseranno regolarmente i visori notturni per individuarti.

Tutte queste caratteristiche, e molti altri fattori che non possiamo elencare in dettaglio, servono a farti capire che non c'è un approccio migliore a ogni missione, ma letteralmente decine e decine. Un imprevisto può vanificare i tuoi piani e costringerti a lavorare d'ingegno in qualsiasi momento.

La chiave del successo in *MGSV* sta spesso nell'osservare e adattarsi. E il capitolo Soluzione è stato creato di conseguenza. Invece di fornire una guida da seguire a occhi chiusi, offre mappe con annotazioni, commenti degli esperti e consigli tattici ricavati da mesi di gioco per darti tutte le informazioni necessarie a prendere le decisioni migliori.

Anche se tentassimo di fornirti percorsi e metodi testati, rischieresti costantemente di imbatterti in situazioni alternative o di sbagliare. Supponiamo che ti suggeriamo di neutralizzare una particolare guardia con un tranquillante: e se nella tua partita indossasse elmetto e corazza? O se scattasse l'allarme generale a causa di un avvenimento precedente? Oppure semplicemente se la guardia non ci fosse perché è notte ed è andata a riposare?

È proprio il modo in cui è stato realizzato *Metal Gear Solid V* a incoraggiare la creatività, con piccoli scenari diversi per ogni giocatore. E quindi unici. Ecco perché questo capitolo è più un ausilio visivo, che ti consente di completare le missioni principali senza dover sempre consultare la guida.

Anche se abbiamo utilizzato molti schemi convenzionali (passi numerati, tattiche consigliate, segreti), abbiamo preferito evitare l'approccio "vai là e fai questa cosa" a favore di osservazioni e tattiche basate sulle mappe e incentrate su furtività e metodi non letali. In questo modo, potrai riutilizzare la guida tutte le volte che vorrai. Ti forniamo gli strumenti necessari per seguire la storia e completare gli obiettivi senza troppa fatica la prima volta che affronti una missione. Quando sarai più esperto, potrai consultare le stesse pagine per ottenere una valutazione più alta e completare i compiti opzionali che prima ti sembravano impossibili.



## ! LEGENDA MAPPA E IMMAGINI

Nella seguente legenda troverai tutte le annotazioni e le icone usate nella Soluzione. Naturalmente, tutte le mappe sono orientate secondo le impostazioni predefinite del gioco, cioè col nord "in alto". Tutte le mappe di questo capitolo si concentrano esclusivamente sugli obiettivi e agli oggetti relativi alle missioni. Puoi trovare i normali oggetti collezionabili che possono essere recuperati in qualsiasi momento nel mondo di gioco (e non solo durante le missioni) sul poster fornito con la guida.

### ANNOTAZIONI

### SIGNIFICATO



Spostamenti del giocatore (immagini)



Spostamenti del giocatore (mappe)



Fase della soluzione



Zona d'atterraggio/punto di schieramento



Spostamenti dei nemici

## [ ! ] PUNTI D'INTERESSE

In *MGSV* incontrerai regolarmente diversi tipi di oggetti, eventi e altri punti d'interesse. Per aiutarti a capire meglio come sfruttarli a tuo vantaggio, nonché le potenziali conseguenze delle tue azioni, le prossime cinque pagine forniranno una panoramica delle tante cose che troverai durante i tuoi viaggi nelle ore iniziali della prima partita.

- PER INIZIARE SUBITO
- NOZIONI DI BASE
- SOLUZIONE
- MISSIONI OPZIONALI
- MOTHER BASE
- RIFERIMENTI E ANALISI
- EXTRA
- INDICE
- INTRODUZIONE
- PUNTI D'INTERESSE
- LA STORIA
- PROLOGO
- MISSIONE 01-03
- MISSIONE 04-06
- MISSIONE 07-09
- MISSIONE 10-12
- MISSIONE 13-15
- MISSIONE 16-18
- MISSIONE 19-21
- MISSIONE 22-24
- MISSIONE 25-27
- MISSIONE 28-30
- MISSIONE 31-33
- MISSIONE 34-36
- MISSIONE 37-39
- MISSIONE 40-42
- MISSIONE 43-45
- MISSIONE 46-48
- MISSIONE 49-50



**Luci:** puoi distruggere i proiettori e la maggior parte delle fonti di luce con proiettili ed esplosivi (ma non con i dardi tranquillanti), anche se in alcuni casi sarà impossibile. Per esempio, se sono dotate di una grata protettiva. Le grandi zone d'ombra giocano di solito a tuo favore, ma ricorda che se una guardia nota un cambiamento di luce o che un'attrezzatura è stata distrutta, diventerà sospettosa.



**Strumentazione di comunicazione:** distruggendo con gli esplosivi la strumentazione di comunicazione, interromperai i contatti radio e impedirai alle guardie di chiamare rinforzi. Se una postazione nemica ha più di un trasmettitore, per isolarla dovrai eliminarli tutti.



**Radiotrasmittitori:** in alternativa, puoi cercare e distruggere i radiotrasmittitori per ottenere lo stesso risultato. Ricorda, però, che si trovano all'interno degli edifici e per raggiungerli dovrai farti strada tra i nemici. Se hai un'arma con silenziatore, puoi provare a distruggerli senza essere notato, ma dovrai colpirla più volte.



**Sistemi di alimentazione:** puoi disattivare i sistemi di alimentazione degli avamposti spegnendoli o distruggendoli con gli esplosivi. In questo modo metterai fuori uso tutti i dispositivi che funzionano a corrente continua, come luci e videocamere di sorveglianza, semplificando le infiltrazioni. Anche se usare l'interruttore è l'approccio furtivo migliore, tieni a mente che spesso le guardie andranno a controllare e lo riattiveranno. Se distruggi un generatore, invece, i nemici entreranno in fase d'allerta.

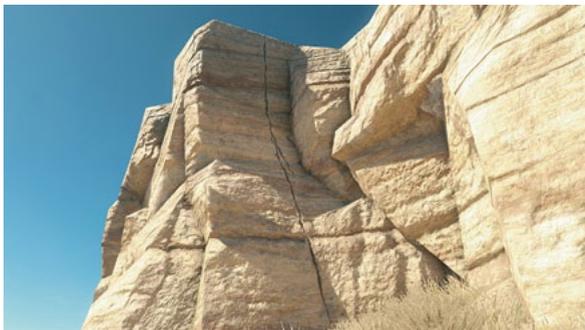
# [!] PUNTI D'INTERESSE [CONTINUA]



**Radare per la sorveglianza aerea:** distruggendo le parabole dei radar per la sorveglianza aerea, creerai una falla permanente nella rete antierea nemica e sbloccherai una nuova zona di atterraggio per l'elicottero. Naturalmente, l'esplosione farà alzare il livello di allerta di tutte le guardie nei paraggi. Quindi, è meglio ripulire prima la zona o stare pronto a nasconderti.



**Porte chiuse:** a volte troverai delle porte chiuse, come indicato dall'icona di un lucchetto. Per aprirle, premi **(A)** **(Y)**. Ricorda, però, che ci vorranno diversi secondi. In alternativa, puoi spingere un nemico ad aprirla attirandolo verso la tua posizione... o farla saltare in aria, anche se è superfluo.



**Crepe:** puoi usare questi percorsi verticali ben visibili per arrampicarti o scendere. Li troverai sulle formazioni rocciose come le rupi e, a volte, sulle pareti. Sia che offrano una comoda scorciatoia, un punto d'infiltrazione segreto o conducano semplicemente a un punto d'osservazione della zona, vale sempre la pena scoprire dove conducono.



**Barili esplosivi:** i fusti metallici rossi contengono carburante o sostanze chimiche volatili ed esploderanno se li colpisci con armi letali. Memorizza sempre la loro posizione durante gli scontri a fuoco e tieni Big Boss ben alla larga per evitare che un proiettile vagante causi un disastro.



**Casse di legno:** puoi distruggere le casse di legno trovate negli avamposti e nei posti di guardia con un calcio CQC (eseguito premendo **(R2)** **(R1)** con fucili o esplosivi. A volte, può tornare comodo per liberare un passaggio. Usati come copertura negli scontri a fuoco non offrono grande protezione, poiché quasi tutte le armi riescono a oltrepassarle, colpendo chi si nasconde dietro.



**Punti di consegna/Piattaforme di carico:** ogni Fattura che trovi nei punti di carico sblocca una nuova destinazione per i viaggi rapidi, raggiungibile nascondendoti in una scatola di cartone mentre ti trovi su un'altra piattaforma. Dopo qualche secondo, un camion ritirerà la scatola e sarai "teletrasportato" istantaneamente all'altro punto di consegna. È il modo più veloce per raggiungere luoghi lontani sulla mappa. Quindi, recuperare le Fatture è molto importante quando esplori una nuova base nemica.



**Diamanti grezzi:** i diamanti grezzi sono oggetti collezionabili scintillanti nascosti in tutto il mondo di gioco, anche se li troverai soprattutto negli avamposti e nelle basi. Sono convertiti automaticamente in GMP (la valuta di gioco) appena li raccogli e la somma esatta è determinata dalla loro dimensione: 10.000 GMP per quelli piccoli e 100.000 GMP per quelli grandi. A volte, i soldati nemici riveleranno la posizione di un diamante grezzo quando lo interroghi.



**Materiali grezzi:** una volta ricercato un potenziamento essenziale del dispositivo Fulton, potrai recuperare i container di materiali. Una volta arrivati alla Mother Base, l'unità di sviluppo della base li convertirà gradualmente ma automaticamente in materiali trattati.



**Audiocassette:** le audiocassette sono oggetti collezionabili che puoi trovare mentre esplori le basi nemiche o completando missioni specifiche. Quelle raccolte manualmente di solito contengono musica che puoi ascoltare a tuo piacimento. Presta orecchio al punto di provenienza della musica mentre esplori e rintraccia il registratore. Premi il comando indicato quando appare l'icona  per prendere la cassetta. Quelle sbloccate come ricompense missioni, invece, contengono informazioni, sviluppi della trama e addirittura epiloghi di eventi passati. Ti suggeriamo di prendere l'abitudine di ascoltare le cassette sulla storia (tramite la scheda Missioni del menu iDroid) durante altre attività, come i viaggi lunghi o la gestione della Mother Base.



**Materiali trattati:** i materiali trattati includono carburanti, metalli e risorse biologiche. Puoi ottenerli sotto forma di oggetti collezionabili mentre esplori o come ricompensa per le missioni esterne. Sono necessari per sviluppare armi, potenziamenti, equipaggiamenti e strutture alla Mother Base.



**Piante medicinali:** le piante sono sparse per tutta la mappa. Le puoi raccogliere in qualsiasi momento e le riceverai anche come ricompensa in alcune missioni esterne. Vengono usate nella ricerca e per produrre diversi oggetti. Per esempio, per creare i dardi tranquillanti serve la mezzaluna dorata. La pesca africana, invece, si usa per il gas soporifero, l'assenzio per il sigaro Phantom e così via.



**Progetti:** i progetti sono oggetti collezionabili necessari per sviluppare armi e oggetti specifici. Li troverai in territorio nemico o come ricompensa per le missioni esterne.

- PER INIZIARE SUBITO
- NOZIONI DI BASE
- SOLUZIONE
- MISSIONI OPZIONALI
- MOTHER BASE
- RIFERIMENTI E ANALISI
- EXTRA
- INDICE

- INTRODUZIONE
- PUNTI D'INTERESSE
- LA STORIA
- PROLOGO
- MISSIONE 01-03
- MISSIONE 04-06
- MISSIONE 07-09
- MISSIONE 10-12
- MISSIONE 13-15
- MISSIONE 16-18
- MISSIONE 19-21
- MISSIONE 22-24
- MISSIONE 25-27
- MISSIONE 28-30
- MISSIONE 31-33
- MISSIONE 34-36
- MISSIONE 37-39
- MISSIONE 40-42
- MISSIONE 43-45
- MISSIONE 46-48
- MISSIONE 49-50

# [!] PUNTI D'INTERESSE [CONTINUA]



**Poster:** i poster sono oggetti collezionabili che troverai affissi alle pareti, soprattutto nelle basi e negli avamposti nemici. Avvicinati e premi il comando indicato per prenderli.



**Soldati nemici:** anche se i soldati nemici cercheranno di uccidere Big Boss a ogni occasione, è sconsigliabile utilizzare lo stesso approccio aggressivo: possono diventare una risorsa essenziale per la Mother Base. Tutti gli avversari storditi o sedati possono essere recuperati con il dispositivo Fulton. Una volta arrivati alla Mother Base, dopo un breve periodo nella guardina o in infermeria, saranno integrati automaticamente nei Diamond Dogs. Inoltre, riceverai dei bonus punteggio se completi le missioni senza uccidere nessuno.



**Corpi:** infiltrandoti nelle basi nemiche, lascerai spesso una scia di soldati svenuti o morti. Quando la discrezione è fondamentale ed è impossibile usare il dispositivo di recupero Fulton, puoi caricare i corpi dei nemici e portarli in un luogo nascosto, dove rimarranno finché non si svegliano... sempre che non siano morti. Nascondendoli nelle latrine (🚽) o nei cassonetti (🗑️), non riprenderanno conoscenza finché qualcuno non li trova.



**Videocamere:** le videocamere di sorveglianza controllano una zona specifica con un ciclo predefinito. Come nel caso delle guardie, quando entri nella loro visuale apparirà l'indicatore di sospetto. Se ci resti troppo a lungo sarai scoperto. La tattica migliore è aspettare il momento adatto per superarle quando inquadrano un'altra zona o sfruttare i punti ciechi (per esempio, direttamente sotto). Puoi anche distruggerle, ma ricorda che i nemici verranno quasi sempre a indagare e scatterà un'allerta di basso livello.



**Veicoli e torrette:** durante le missioni e l'esplorazione, vedrai spesso veicoli (come quelli a trazione integrale, camion e carri) e armi posizionabili (mortai, mitragliatrici, artiglieria antiaerea). Puoi utilizzare qualsiasi postazione o mezzo che non sia occupato. Una volta sviluppato al livello sufficiente il dispositivo Fulton potrai recuperare tutte queste risorse e farle portare alla Mother Base. Saranno utilizzate per rinforzare le difese, mentre potrai schierare i veicoli sul campo di battaglia quando preferisci. Le armi posizionabili e i mezzi non occupati sono marcati con un'icona bianca quando li esami con il binocolo. Al contrario, se un nemico li sta usando, l'icona sarà rossa.



**Fascicoli riservati:** in alcune missioni, troverai dei fascicoli riservati che rivelano informazioni importanti o utili, come la posizione di un prigioniero che devi recuperare o il percorso previsto di un bersaglio. In alcuni casi, è obbligatorio trovarli. In altri, invece, è opzionale.



**Armi e munizioni:** oltre alle armi e alle munizioni consegnati tramite i lanci, puoi trovare i rifornimenti anche sul campo. Premi **○** **B** per raccogliere le armi (fai attenzione a quale scambierai con quella nuova). Le munizioni, invece, vengono raccolte automaticamente quando Big Boss passa vicino a quelle del tipo corretto.



**Erba:** puoi sfruttare prati e cespugli per superare strisciando i nemici senza che si accorgano di te, anche in pieno giorno. Quando trovi cespugli grandi, puoi rischiare di accovacciarti per osservare meglio la zona o avere una traiettoria migliore per colpire un soldato.



**Animali selvatici:** puoi catturare gli animali selvatici con le gabbie trappola (ideali per quelli piccoli) dopo averle sviluppate o sedandoli per poi recuperarli con il dispositivo Fulton (la tua unica opzione con quelli grandi). Riceverai delle ricompense e, poco alla volta, creerai un enorme serraglio sulla Mother Base.



**Copertura:** avvicinati a un ostacolo, come un muro o una cassa, e muovi **L** nella sua direzione per appiattirti e agganciarci a esso finché non decidi di staccarti. Sfruttando queste coperture, Big Boss è più difficile da vedere e più riparato durante gli scontri a fuoco. Inoltre, puoi uscire e rientrare dalla copertura per sparare tenendo premuto e rilasciando **L2** **L1**.



**Indicatori di tappa:** gli indicatori di tappa delle missioni sono icone gialle che ti mostrano in che direzione andare per completare un obiettivo. Più che darti delle coordinate precise, suggeriscono in che zona si trova. Puoi anche posizionare degli indicatori manuali di colore bianco sulla mappa iDroid premendo **⊗** **A** (o **L2** **L1** mentre usi il binocolo). Una volta piazzati, appariranno sullo schermo quando ti volti nella loro direzione, rendendoti più facile raggiungere il punto in questione. Puoi disattivare gli indicatori in qualsiasi momento e vengono rimossi automaticamente quando arrivi a destinazione.



**Condizioni climatiche:** le condizioni climatiche mutano in tempo reale e, in certi casi, hanno un impatto significativo sulle dinamiche di gioco. Le tempeste di sabbia, piuttosto comuni in Afghanistan, limitano drasticamente udito e vista. Se sai dove andare, possono essere una benedizione nelle infiltrazioni complicate. Al contrario, se stai facendo una ricognizione di una base che non conosci, forse è meglio aspettare in un luogo sicuro che la tempesta passi. Le altre condizioni climatiche sono meno estreme, ma influenzano comunque in modo prevedibile il comportamento delle guardie: la pioggia copre i rumori, la nebbia limita la visibilità e le nuvole riducono leggermente la visuale massima dei nemici.

- PER INIZIARE SUBITO
- NOZIONI DI BASE
- SOLUZIONE**
- MISSIONI OPZIONALI
- MOTHER BASE
- RIFERIMENTI E ANALISI
- EXTRA
- INDICE
- INTRODUZIONE
- PUNTI D'INTERESSE**
- LA STORIA
- PROLOGO
- MISSIONE 01-03
- MISSIONE 04-06
- MISSIONE 07-09
- MISSIONE 10-12
- MISSIONE 13-15
- MISSIONE 16-18
- MISSIONE 19-21
- MISSIONE 22-24
- MISSIONE 25-27
- MISSIONE 28-30
- MISSIONE 31-33
- MISSIONE 34-36
- MISSIONE 37-39
- MISSIONE 40-42
- MISSIONE 43-45
- MISSIONE 46-48
- MISSIONE 49-50



## LA STORIA



**BIG BOSS**

(alias Punished "Venom" Snake, Naked Snake)



**MAJOR ZERO**



**OCELOT**



**THE BOSS**

La storia di *Metal Gear* copre oltre cento anni: dalla nascita dei Filosofi nei primi anni del Novecento all'attuale conclusione dell'arco narrativo nel 2014. *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* ha luogo nel 1984, nove anni dopo gli eventi di *Ground Zeroes*. Se non conosci la serie, il breve riassunto che segue ti aggiornerà sulla vicenda. Completato MGSV almeno una volta, nel capitolo Extra troverai un'analisi esaustiva (ma **piena di spoiler**) che copre l'intera cronologia di *Metal Gear*.

### Inizio Novecento: la creazione dei Filosofi

La saga di *Metal Gear* ha origine nei primi anni del Novecento con la creazione dei Filosofi. Quest'organizzazione segreta, unica nel suo genere, viene fondata da un gruppo ristretto di personaggi illustri appartenenti ai tre paesi più potenti del XX secolo: Stati Uniti, Russia e Cina. Insieme, accumulano una cospicua somma di denaro, nota come Eredità dei Filosofi, ritenuta sufficiente a vincere o fermare qualsiasi conflitto mondiale o futuro.

Tuttavia, con il passare del tempo e con la morte dei fondatori, l'ideale e la filosofia originaria dell'organizzazione segreta si vanno via via perdendo. Nella confusione e nel caos che seguono la Seconda Guerra Mondiale, un colonnello russo di nome Volgin ottiene il controllo completo dell'Eredità dei Filosofi.

### 1964: l'Eredità dei Filosofi viene recuperata

Nel 1964, gli Stati Uniti lanciano l'*Operazione Snake Eater* per fermare una catastrofe nucleare, ma soprattutto per impossessarsi dell'Eredità dei Filosofi. La figura chiave della missione segreta è un agente americano noto come *Naked Snake*, supportato da una squadra supervisionata dal suo comandante, *Major Zero*. Maestro nell'arte dell'infiltrazione e della sopravvivenza, Naked Snake riesce a impedire all'ambizioso colonnello Volgin di distruggere il delicato equilibrio tra superpotenze della Guerra Fredda. Grazie anche all'aiuto dell'agente statunitense sotto copertura conosciuto come *Ocelot*, recupera inoltre l'Eredità dei Filosofi per il proprio paese.

L'intera operazione è resa possibile dallo scandaloso tradimento di un leggendario soldato americano, *The Boss*, il mentore di Naked Snake. In realtà, si trattava di un piano per consentire alla donna di avvicinarsi a Volgin e agevolare il recupero dell'Eredità dei Filosofi. In un estremo atto di lealtà verso il proprio paese, The Boss si fa carico del ruolo di traditrice e muore per mano del suo allievo pur di nascondere la sua vera missione.

Questo fu il prezzo dell'ideale di The Boss, il costo della sua dedizione. La sua vita era l'espressione di libertà che aveva scelto ed era pronta a morire pur di difenderla. La sua morte è un evento focale, un'onda lunga che si propaga per l'intera serie di *Metal Gear Solid*.

Per il suo grande eroismo ed essendo indubbiamente il più grande soldato vivente, Naked Snake riceve il titolo di *Big Boss*.

### 1970: creazione di Cipher

Segnato dalla morte della madre spirituale e mentore, in Big Boss cresce sempre più l'odio per il governo che l'ha disonorata. Nel 1970, si unisce a Major Zero e Ocelot (e altre persone) per fondare Cipher, un'agenzia segreta di intelligence finanziata con l'Eredità dei Filosofi. Anche se è principalmente al servizio degli interessi nordamericani, nasce come organizzazione segreta che agisce per il bene comune. Una versione dei Filosofi riplasmata e sovvenzionata dai loro fondi.

Sotto il comando di Major Zero, però, diventa presto una soluzione radicale per garantire la pace e unificare le nazioni sotto unica guida, imponendo gradualmente il modello politico, economico e sociale degli Stati Uniti al resto del mondo. I due membri fondatori iniziano piano piano ad allontanarsi, perché Big Boss è insoddisfatto dai metodi e dall'ideologia di Zero.

L'unico sogno di Major Zero è ottenere il controllo totale su persone e informazioni per un bene superiore che solo lui riesce a vedere. Al contrario, Big Boss si muove in



**KAZUHIRA MILLER**

(alias Benedict Miller, Kaz)



**DOTT. EMMERICH**



**SKULL FACE**

1974

direzione completamente opposta: libertà da qualsiasi forma di controllo o supervisione governativa, pubblica o segreta. Così, nel 1972 si congeda da Cipher e scompare per fondare un proprio gruppo di mercenari indipendenti, mentre Zero continua a consolidare il proprio potere e la propria influenza sugli affari mondiali.

## 1974: primo scontro tra Zero e Big Boss

Dopo due anni passati a formare il proprio esercito di mercenari (durante i quali trova anche un vicecomandante, *Kazuhira Miller*), Big Boss affronta direttamente per la prima volta Cipher (e quindi Zero) durante l'*incidente del Peace Walker* del 1974. Nella crisi sono coinvolte CIA, KGB e le truppe di Big Boss, che si contendono tutte un Metal Gear dotato di armamenti nucleari noto come Peace Walker.

Questi eventi rafforzano la convinzione di Big Boss che non ci si possa fidare dei governi e delle agenzie che controllano. Decide, così, di espandere ulteriormente l'organizzazione e ingaggia due famosi scienziati (*Dott. Emmerich* e la dott.ssa Strangelove) per realizzare un deterrente nucleare sulla Mother Base: un carro bipede chiamato Metal Gear ZEKE.

Tuttavia, successivamente viene alla luce che l'intero incidente del Peace Walker era una subdola manovra di Zero per far infiltrare sulla Mother Base un'agente addestrata al triplo gioco di nome Paz. Quando la ragazza rivela per chi lavora e prende il controllo del Metal Gear ZEKE, a Big Boss non resta che sconfiggere la spia e recuperarlo. Inoltre, rifiuta la proposta di Zero che Paz aveva il compito di fargli: tornare a far parte di Cipher e diventarne il braccio armato. Altrimenti, ne avrebbe affrontato le conseguenze.

Grazie a un esercito ben addestrato, la Mother Base (una piattaforma offshore nei Caraibi) come quartier generale e un Metal Gear dotato di armamenti nucleari, Big Boss sta per realizzare il sogno di una nazione di soldati. Sogno che però non si sarebbe mai avverato, in seguito agli eventi occorsi in *Ground Zeroes* nel 1975.

## 1975: distruzione della Mother Base

Paz, sopravvissuta miracolosamente dopo lo scontro con Big Boss, viene catturata da agenti Cipher e rinchiusa in una base americana a Cuba nota come Camp Omega. Subito dopo, la Mother Base viene contattata da rappresentanti dell'Agenzia Internazionale Energia Nucleare (AIEN), che richiede l'accesso immediato alla base per un'ispezione.

Attratto lontano dal quartiere generale con una missione per salvare Paz (e Chico, un ragazzo che abita da tempo sulla Mother Base) il giorno prima dell'ispezione, Big Boss trova e porta in salvo i due prigionieri. Durante il volo di ritorno, però, scopre che alla donna è stata impiantata chirurgicamente una bomba. Dopo un intervento d'emergenza a bordo dell'elicottero, il gruppo arriva alla Mother Base appena in tempo per assistere all'ultima fase dell'assalto da parte degli "ispettori", soldati appartenenti a un'unità d'élite di Cipher nota con la sigla XOF guidata da *Skull Face*, un individuo che ha sviluppato un odio patologico nei confronti di Big Boss.

L'ispezione dell'AIEN e la fuga di notizie su Camp Omega facevano parte del piano innescato da Skull Face per radere al suolo Mother Base. Big Boss riesce a salvare Miller dall'XOF all'ultimo secondo, ma un secondo esplosivo impiantato nel corpo di Paz li coglie di sorpresa e fa schiantare l'elicottero. Nonostante il sacrificio del medico di bordo, che ha protetto Big Boss dall'esplosione facendo scudo con il suo corpo, il leggendario guerriero viene gravemente ferito ed entra in un coma che durerà nove anni.

Comincia qui la storia di *The Phantom Pain*. Siamo nel 1984...

- PER INIZIARE SUBITO
- NOZIONI DI BASE
- SOLUZIONE
- MISSIONI OPZIONALI
- MOTHER BASE
- RIFERIMENTI E ANALISI
- EXTRA
- INDICE

- INTRODUZIONE
- PUNTI D'INTERESSE
- LA STORIA
- PROLOGO
- MISSIONE 01-03
- MISSIONE 04-06
- MISSIONE 07-09
- MISSIONE 10-12
- MISSIONE 13-15
- MISSIONE 16-18
- MISSIONE 19-21
- MISSIONE 22-24
- MISSIONE 25-27
- MISSIONE 28-30
- MISSIONE 31-33
- MISSIONE 34-36
- MISSIONE 37-39
- MISSIONE 40-42
- MISSIONE 43-45
- MISSIONE 46-48
- MISSIONE 49-50