



WWW.PIGGYBACK.COM



METAL GEAR SOLID V  
THE PHANTOM PAIN

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

LA GUÍA OFICIAL COMPLETA



piggyback





## PREFACIO

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

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

28年を経て「自由潜入」の完成系、リニアではない「自由潜入」と、その中で、新たなストーリーテリングを完成させることが出来た。想像に難くないと思うが、本作の深さと複雑さを完全に理解するには全てを網羅するガイドが必要となるだろう。皆が手にしているこの攻略本は、私の友である、Piggybackと、MGSVの開発チームによる数カ月にわたる愛と努力の結晶だ。是非、堪能して貰いたい。

小島秀夫  
Metal Gear Solid V 監督



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

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

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

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

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

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

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

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

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

Hideo Kojima  
Director de *Metal Gear Solid V*

# [ ! ] CONTENIDO



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



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



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

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



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



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

**MISIONES SECUNDARIAS 202**

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

**REFERENCIA Y ANÁLISIS 286**

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



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

**AVISO DE ACTUALIZACIÓN**

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

**EXTRAS 322**

|                        |     |
|------------------------|-----|
| Secretos               | 324 |
| Resumen de la historia | 330 |
| Cronología             | 352 |
| Biografías             | 354 |



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

**INICIO RÁPIDO**

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



# [!] INICIO RÁPIDO

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

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

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

## [!] DIFICULTAD DINÁMICA

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

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

## [!] HERRAMIENTAS DE BÚSQUEDA Y NAVEGACIÓN

### Índice

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

### Pestaña vertical

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

## CAPÍTULO EXTRAS — PAGINA 322

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

# 6

## CAPÍTULO RECORRIDO — PAGINA 46

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

# GUÍA



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

# 1

**CAPÍTULO INTRODUCCIÓN –**  
PAGINA 8

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

# 2

**CAPÍTULO RECORRIDO –**  
PAGINA 46

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

# 3

**CAPÍTULO MISIONES SECUNDARIAS –**  
PAGINA 202

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

# 4

**CAPÍTULO BASE MADRE –**  
PAGINA 244

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

# 5

**CAPÍTULO REFERENCIA Y ANÁLISIS –**  
PAGINA 286

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

Prólogo y primeras horas del juego.

Completa las misiones principales.

Completa misiones secundarias.

Prograsa en el metajuego de la Base Madre.

Mejora tu rendimiento.

Repite las misiones principales.

Descubre los secretos del juego.

# JUEGO



ESTA COPIA SE HA ELABORADO CON LA INTENCIÓN EXPRESA DE AYUDAR, ORIENTAR Y COMPLETAR A LA COMUNIDAD DE **MSSV**, DE QUIÉN LA LEA Y/O PARA DE CUALQUIER OTRO USO DE CARÁCTER INSTRUCTIVO Y SIN ANIMO DE LUCRO. ESPERAMOS DE TODO CORAZÓN CON ESTE PRESENTE AYUDAROS PARA QUE TENGAIS UNA MÁS COMPLETA EXPERIENCIA EN ESTE FANTÁSTICO JUEGO. ATENTAMENTE BLOODY SOULS.





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

# INTRODUCCIÓN



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

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

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



# [D] ASPECTOS BÁSICOS: BOTONES

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

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

## Botones clave predeterminados

| PS4/PS3                  | XBOX ONE/<br>XBOX 360 | JUEGO   | MENÚS   |
|--------------------------|-----------------------|---|---|
| (L)                      | (L)                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mover a Big Boss (pulsar levemente para un desplazamiento más lento y silencioso; pulsar con firmeza para un avance más rápido y ruidoso).</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Navegar por los menús y el mapa del iDroid.</li> </ul>   |
| (R)                      | (R)                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Controlar la cámara.</li> <li>Apuntar con el arma.</li> <li>Seleccionar equipamiento (al cambiar el arma o el objeto equipado).</li> <li>Seleccionar opciones (para los controles e interacciones del compañero, o al interrogar a un oponente sujeto o dócil).</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>En el iDroid, te permite mirar a tu alrededor con la vista de primera persona sin tener que cerrar la interfaz. Esto resulta muy útil cuando existe el riesgo de que un adversario pueda descubrirte.</li> <li>Navegar por los menús.</li> </ul> |
| (D)                      | (D)                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Pulsar para equipar el arma principal; pulsar de nuevo para alternar entre las dos opciones disponibles.</li> <li>Mantener para ver las armas principales disponibles (R3 para equipar una).</li> <li>Cambiar el nivel de zoom al usar los binoculares.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Navegar por los menús.</li> </ul>  |
| (D)                      | (D)                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Pulsar para equipar el arma secundario; pulsar de nuevo para alternar entre las dos opciones disponibles.</li> <li>Mantener para ver las armas secundarias disponibles (R3 para equipar una).</li> <li>Cambiar el nivel de zoom al usar los binoculares.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Navegar por los menús.</li> <li>Cambiar la vista o la orientación del mapa en el mapa del iDroid.</li> </ul>   |
| (D)                      | (D)                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Pulsar para equipar el objeto seleccionado.</li> <li>Mantener para ver los objetos disponibles (R3 para equipar uno).</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Navegar por los menús.</li> <li>Cambiar la vista o la orientación del mapa en el mapa del iDroid.</li> </ul>   |
| (D)                      | (D)                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Pulsar para equipar el arma de apoyo.</li> <li>Mantener para ver las armas de apoyo disponibles (R3 para equipar una).</li> <li>Activar linterna (al apuntar con el arma).</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Confirmar selección.</li> <li>Poner/Quitar marcador en el mapa del iDroid.</li> </ul>  |
| (X)                      | (A)                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Cambiar postura (pulsar para agacharte, o levantarte si estás agachado; mantén para arrastrarte o levantarte si estás tumbado).</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Confirmar selección.</li> <li>Poner/Quitar marcador en el mapa del iDroid.</li> </ul>  |
| (O)                      | (B)                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Recargar arma (pulsar).</li> <li>Recoger arma o cuerpo/persona (mantener).</li> <li>Dejar cuerpo/persona en el suelo (mantener).</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Volver.</li> </ul>   |
| (D)                      | (X)                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Caída rápida.</li> <li>Cambiar entre arma principal y secundaria (al apuntar).</li> <li>Acoplar/Desacoplar silenciador de arma en los menús de equipamiento.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>-</li> </ul>   |
| (A)                      | (Y)                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Acciones contextuales.</li> <li>Extraer objetivo con el dispositivo de recuperación Fulton (mantener).</li> <li>Hacerse el muerto/Modo sigilo (tumbado).</li> <li>Acoplar/Desacoplar linterna de arma en los menús de equipamiento.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Alternar modo Mapa/GPS en el mapa del iDroid.</li> </ul>   |
| (L1) (PS4)<br>(L2) (PS3) | (LB)                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mantener para interactuar con el compañero o hacer ruido para atraer al enemigo (seleccionar con R3; confirmar con R3 / RT).</li> <li>Interrogar (al sujetar o retener a un soldado).</li> <li>Activar radio de inteligencia (también disponible al usar binoculares y centrarse en puntos de interés específicos).</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Cambiar pestaña en menús del iDroid.</li> </ul>  |
| (L2) (PS4)<br>(L1) (PS3) | (LT)                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Apuntar con el arma.</li> <li>Poner/Quitar marcador y solicitar apoyo táctico al usar binoculares.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Acercar en el mapa del iDroid.</li> </ul>  |
| (R1) (PS4)<br>(R2) (PS3) | (RB)                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mantener para usar los binoculares.</li> <li>Al apuntar con el arma; pulsa para alternar la vista entre primera y tercera persona, y observar a través de la mira.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Cambiar pestaña en menús del iDroid.</li> </ul>  |
| (R2) (PS4)<br>(R1) (PS3) | (RT)                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Disparar con el arma (al apuntar).</li> <li>Cuerpo a cuerpo (pulsar para puñetazo; mantener para agarrar al enemigo).</li> <li>Lanzar cuerpo transportado.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Alejar en el mapa del iDroid.</li> </ul>   |
| (L3)                     | (LT)                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Correr (pulsar mientras te mueves con L3).</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Centrar mapa del iDroid en Big Boss.</li> </ul>  |
| (R3)                     | (RT)                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Desplazarse rápidamente por los niveles de zoom al usar la mira o los binoculares.</li> <li>Alternar vista de hombro.</li> <li>Mantener para acercar zoom en vista de tercera persona.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Ajustar nivel de zoom en el mapa del iDroid.</li> </ul>  |
| (SELECT)                 | (PS) / (PAUSE)        | <ul style="list-style-type: none"> <li>Ver menú de Pausa.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Reanudar la partida (desde el menú de Pausa).</li> <li>Mostrar ayuda en los menús del iDroid.</li> </ul>   |
| (OPTIONS) / (START)      | (PS) / (START)        | <ul style="list-style-type: none"> <li>Ver menú del iDroid.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Reanudar la partida (desde el menú del iDroid).</li> </ul>   |

## Controles D-Horse y vehículos

| PS4/PS3 | XBOX ONE/<br>XBOX 360 | D-HORSE                                | VEHÍCULOS  | PS4/PS3                  | XBOX ONE/<br>XBOX 360 | D-HORSE   | VEHÍCULOS   |
|---------|-----------------------|--|--|--------------------------|-----------------------|---|---|
| (L)     | (L)                   | Mover a D-Horse.                       | Dirigir vehículo.  | (D)                      | (X)                   | Galopar a toda velocidad.   | -   |
| (R)     | (R)                   | Controlar la cámara.                   | Controlar la cámara/Apuntar arma montada en vehículo (si está disponible). | (A)                      | (Y)                   | Montar/Desmontar del caballo.   | Entrar/Salir del vehículo.                              |
| (D)     | (D)                   | -                                      | Seleccionar arma principal montada en vehículo (si está disponible).       | (L1) (PS4)<br>(L2) (PS3) | (LB)                  | Mantener para interactuar con el caballo (seleccionar opción con R3). | Disparar arma montada en vehículo (si está disponible). |
| (D)     | (D)                   | -                                      | Seleccionar arma secundaria montada en vehículo (si está disponible).      | (L2) (PS4)<br>(L1) (PS3) | (LT)                  | -   | Frenar/Retroceder.                                      |
| (D)     | (D)                   | -                                      | Encender/Apagar faros.   | (R1) (PS4)<br>(R2) (PS3) | (RB)                  | -   | Cambiar vista.  |
| (X)     | (A)                   | Esconderse/Volver a posición vertical. | Esconderse/Volver a posición vertical.                                     | (R2) (PS4)<br>(R1) (PS3) | (RT)                  | -   | Acelerar.   |
| (O)     | (B)                   | Correr.                                | -  | (R3)                     | (RT)                  | Cambiar posición de escondeite.                                       | -   |



# Lista de acciones

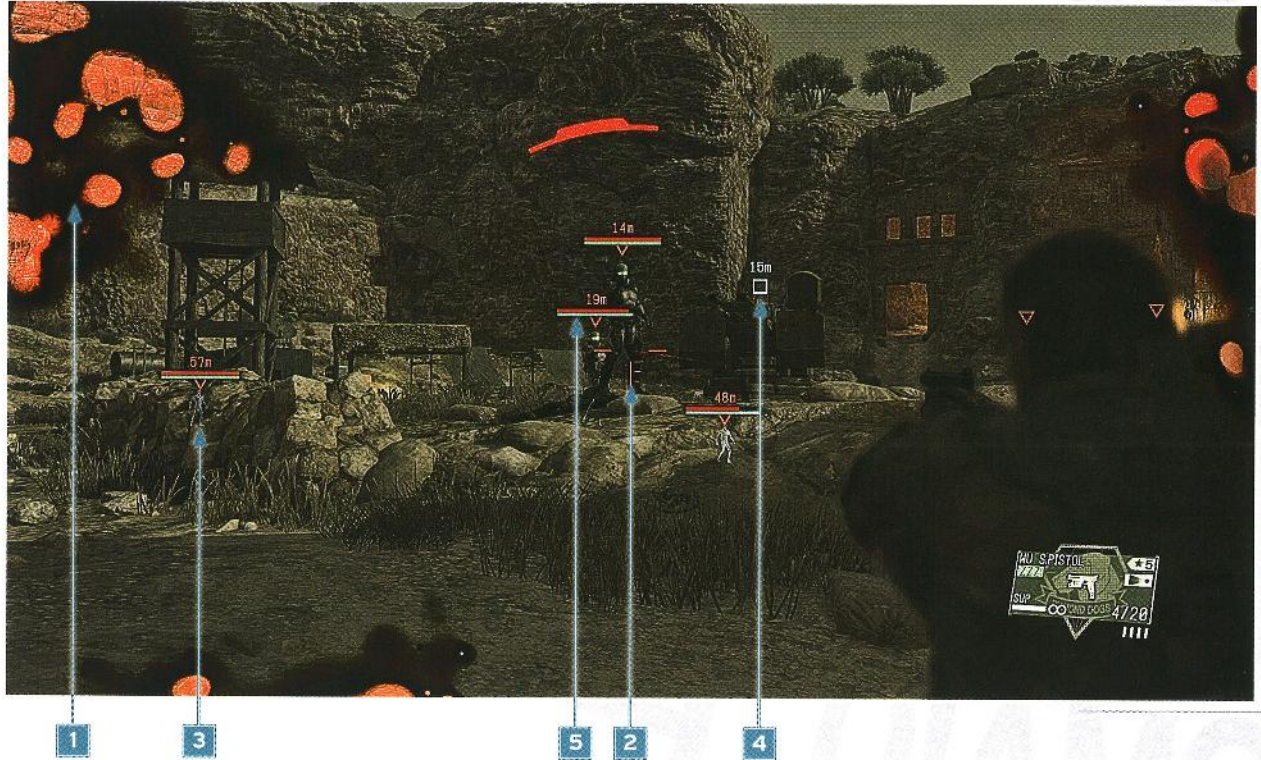
|  | ACCIÓN                                  | BOTÓN   | NOTAS   |
|--|---|---|---|
| MOVIMIENTO                                 | Caminar/Correr/Sigilo/Artrastrarse      | <b>L</b>  | Inclina ligeramente para avanzar lentamente (silencioso); inclina con firmeza para avanzar más deprisa (ruidoso).  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

- RECIBO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECONOCIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANALISIS
- ENTRAS
- LIBRO
- BOTONES
- PANTALLA
- ESTRUCTURA DEL JUEGO
- PREPARACIONES DE MISIONES
- SIGILO E INFILTRACION
- CRABATE
- DESPLAZAMIENTO
- RECONOSER
- GESTION DEL TIEMPO
- GESTION DEL INVENTARIO
- ANIMO FACIL
- EDUCACION
- BASE MADRE
- INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS
- PLANTACIONES



# [!] ASPECTOS BÁSICOS: PANTALLA

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



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

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

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

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

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



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

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

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

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

- MICRO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORDARIO
- MINIBOSSES SECUNDARIOS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- ÍNDICE
- FONONES
- PANTALLA
- ESTRUCTURA DEL JUEGO
- PREPARATIVOS DE ACCIÓN
- SIGUIENTE SUERTEADOR
- COMDATE
- DESPLAZAMIENTO
- RECURSOS
- GUSTAR DEL TIEMPO
- GUSTAR DEL INVENTARIO
- APOYO TÁCTICO
- COMODIDAD
- BASE MADRE
- INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS
- PLANTACIONES



# [ ! ] LECCIÓN 1: ESTRUCTURA DEL JUEGO

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

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

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

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

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

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

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

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

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





- 1. INTRODUCCIÓN
- 2. RECORRIDO
- 3. MISIONES SECUNDARIAS
- 4. BASE MADRE
- 5. DEFENSIVA Y AVANCIOS
- 6. EXTRAS
- 7. MISCÉ
- 8. FINALES
- 9. PORTADA
- 10. ESTRUCTURA DEL JUEGO
- 11. PREPARATIVOS DE MISIÓN
- 12. MODO F. INFILTRACION
- 13. COMBATIENDO
- 14. DESPLAZAMIENTO
- 15. RECURSOS
- 16. GESTIÓN DEL EQUIPO
- 17. ECONOMÍA DEL EQUIPAMIENTO
- 18. APERTURAS SECRETAS
- 19. EXPEDICIONES
- 20. BASE MADRE
- 21. INTEROPERABILIDAD DE SISTEMAS
- 22. PROTECCIONES

## Misiones

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

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

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

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

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

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

## Misiones secundarias

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

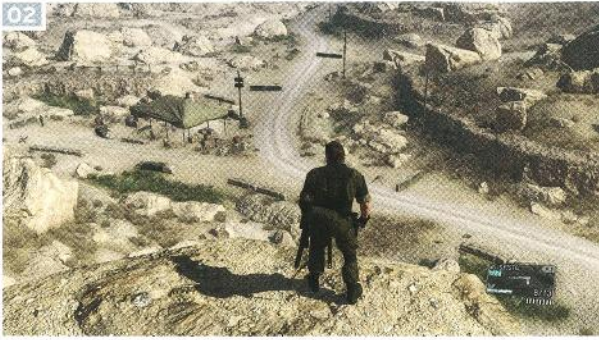
Aunque hay una misión secundaria etiquetada como "Importante" que tendrás que completar para poder seguir avanzando en la historia principal; las demás son totalmente opcionales. Tú decides si intentas completarlas todas y cuándo. Como norma general, todas las misiones secundarias se desbloquearán en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

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



## Explorar con libertad

02



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

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

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

## Base Madre

03



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

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

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

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

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

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



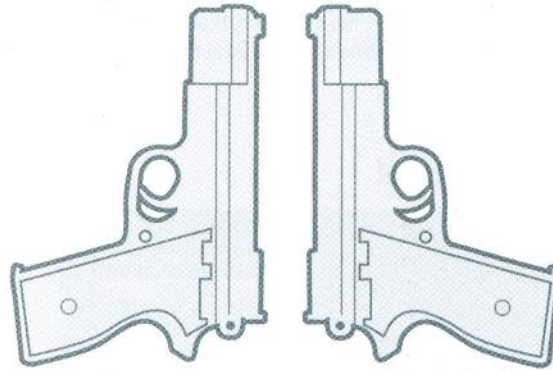
## Dificultad de la misión

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

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

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

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



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

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

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



- RECIBO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANALISIS
- EXTRAS
- TRUQUE
- DEFINICIONES
- PANTALLA
- ESTRUCTURA DEL JUEGO
- PREPARATIVOS DE MISIONES
- SIGILO E INfiltrACION
- COMARQUE
- EXPLORAMIENTO
- PLACARDS
- GESTION DEL TIEMPO
- OCISION DEL RIVAL/ENEMIGO
- ARMAS SECRETAS
- EXAMINACIONES
- BASE MADRE
- INTEROPERABILIDAD DE SISTEMAS
- FUNCIONALES



# LECCIÓN 2: PREPARATIVOS DE MISIÓN

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

## Configuración inicial



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

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

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

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

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

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



## Hora de entrega

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

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

## Día y noche: consideraciones operativas

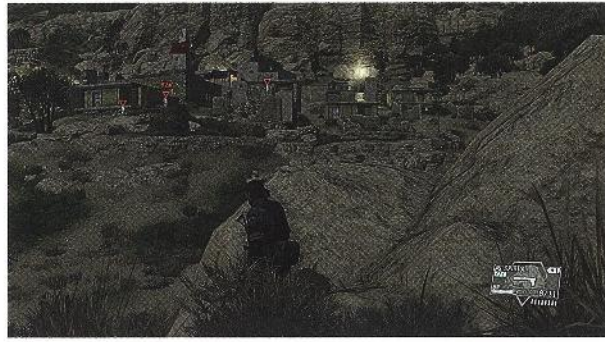
**DÍA**


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

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

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

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

**NOCHE**


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

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

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

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

## Reconocimiento

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



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

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



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

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

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

INTRO RÁPIDO

**INTRODUCCIÓN**

RECURSOS

MISIONES SECUNDARIAS

BASE MADRE

INTERFERENCIA Y ANÁLISIS

ENTORNO

FINICE

BOTONES

FANTASÍA

ESTRUCTURA DE JUEGO

**PREPARATIVOS DE MISIÓN**

AVISO E IMPLEMENTACIÓN

COLEGAS

DESPLAZAMIENTO

RECURSOS

GESTIÓN DEL TIEMPO

GESTIÓN DEL INVENTARIO

APOYO TÁCTICO

COMUNIONES

BASE MADRE

INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS

INSTRUCCIONES

# LECCIÓN 3: SIGILO E INFILTRACIÓN

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

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

## Velocidad de movimiento y posturas

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

- **Esprintar:** para esprintar, inclina en cualquier dirección y luego haz clic en el botón de la palanca (/). Esta es la forma más rápida de moverse a pie, y la usarás mucho cuando te encuentres en áreas despobladas. Sin embargo, esprintar hará que seas muy visible y que puedan detectarte fácilmente todos los enemigos, incluso aquellos que parezcan estar a gran distancia. Durante las misiones, te recomendamos que solo esprintes en situaciones de combate inevitables, en huidas de emergencia o cuando estés absolutamente seguro de que todo está despejado. Si sabes que hay —o que podría haber— un enemigo en las proximidades, no debes esprintar. Durante el Modo Reflejo, si te detecta un guardia a muy corto alcance, te resultará útil esprintar: podrás cargar contra tu adversario mientras el efecto de cámara lenta esté activo y neutralizarlo con un ataque cuerpo a cuerpo antes de que pueda dar la voz de alarma o abrir fuego. Podrás esprintar incluso cuando estés tumbado, pues este movimiento no requiere que te levantes manualmente.
- **Correr:** para correr, inclina en cualquier dirección. Correr es más lento que esprintar, pero no revelará tu presencia de forma tan obvia a los enemigos que miren en tu dirección. Puedes correr por las instalaciones enemigas cuando *creas* que estás a salvo (por ejemplo, después de marcar o neutralizar a todos los enemigos de la base). Si tienes alguna duda o si ves un arco blanco en tu pantalla (que indica que un guardia situado en la dirección correspondiente ha visto algo sospechoso), pulsa de inmediato para agacharte o para arrastrarte, y avanza con cautela hasta un escondite antes de que puedan reconocerte.
- **Caminar:** inclina ligeramente en cualquier dirección y usa el alcance analógico de la palanca para ajustar el paso. Este movimiento, más sigiloso que el de correr, es ideal para escabullirse, pero no te hace menos visible. Por lo tanto, normalmente te resultará más útil caminar agachado.

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



- UNICIÓN RÁPIDA
- INTRODUCCIÓN
- RECUPERADO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- RETRASEO Y ANALISIS
- EXTRAS
- TUTOR

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



- DUTARES
- PANTALLA
- ESTRUCTURA DEL JUEGO
- PREPARATIVOS DEL JUEGO
- SIGILO E INFILTRACION
- COMBATE
- MOVILIZAMIENTO
- RECURSOS
- GESTION DEL TIEMPO
- RESERVA DEL INVENTARIO
- APOYO TACTICO
- COMBINOS
- BASE MADRE
- INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS
- PROFUNDIDADES

## LA REGLA DE ORO

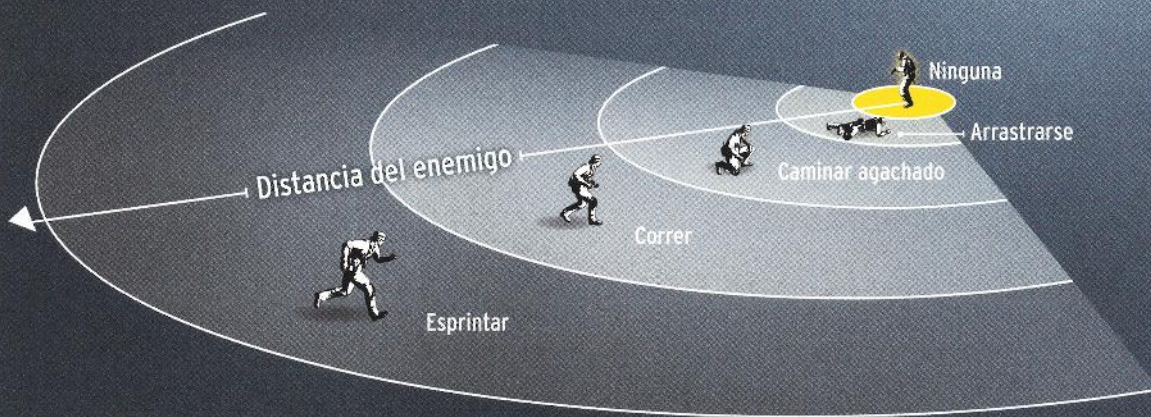
Lo más importante que debes recordar en lo que respecta al sigilo es esto: cuando te infiltras en posiciones enemigas deberás agacharte (o mejor, arrastrarte) prácticamente en todo momento. Puede que a los jugadores acostumbrados a los shooters rápidos esto les resulte demasiado lento o poco intuitivo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

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

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

## POSTURAS SEGURAS EN FUNCIÓN DE LA PROXIMIDAD DEL ENEMIGO

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



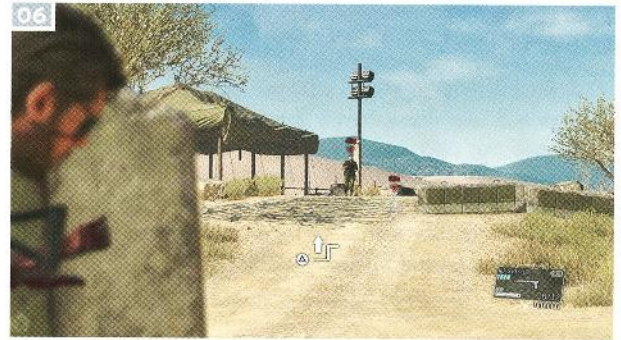


## Movimientos sigilosos útiles

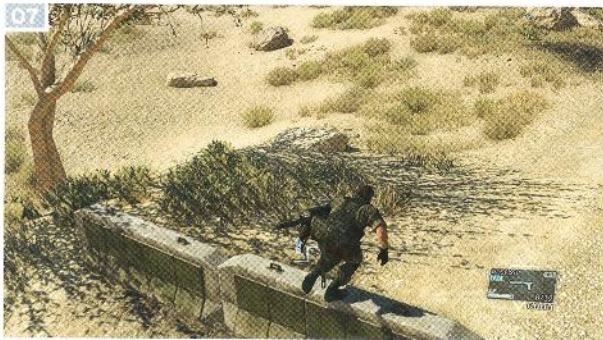
Puedes usar diversos movimientos, habilidades, dispositivos y trucos para mejorar tu capacidad para no ser detectado. Esta lista no es exhaustiva, sino una presentación de los elementos básicos que deberías intentar dominar ya desde las primeras fases de la historia.



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



**Ponerse a cubierto/Pegarse a una pared:** sitúate de cara a una superficie e inclina **Ⓛ** en su dirección para que Big Boss se pegue a ella. Esto hará que a los enemigos les cueste más detectarte y te proporcionará una buena perspectiva del área que hay más allá, algo que te resultará muy útil en las infiltraciones. Big Boss avanzará pegado a la pared, a no ser que te separes de esta. En muros bajos y similares, puedes mantener **Ⓡ3**/**Ⓢ** para asomarte sobre el borde **[06]**. Para moverte a lo largo de una superficie sin cambiar la dirección hacia la que mira Big Boss, inclina suavemente **Ⓛ**. Puedes usar este movimiento para retroceder ligeramente si, por ejemplo, un enemigo te detecta en la esquina de una pared.



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



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



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



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

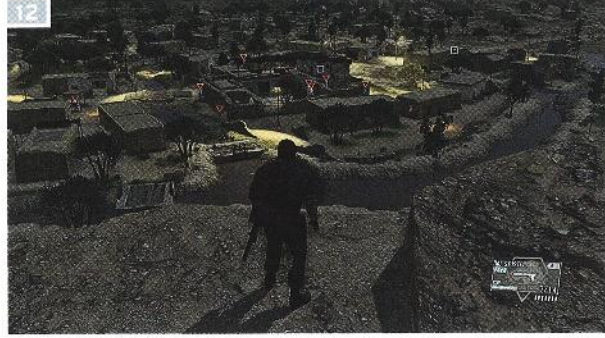
## ! OBSERVACIÓN Y MICRÓFONO DIRECCIONAL

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

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

## Usar el entorno

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



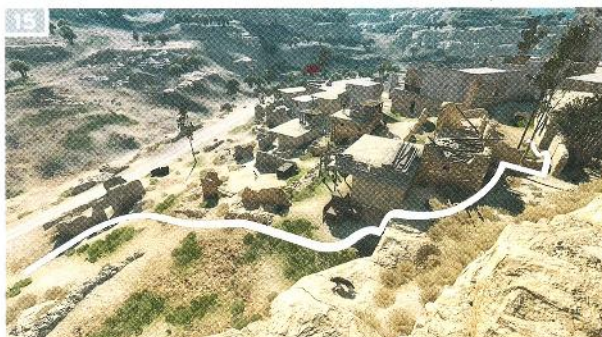
**Ciclo día/noche:** el ciclo de día/noche tiene un papel fundamental en el juego. Las posiciones y las patrullas de los guardias pueden variar en función del momento del día [11] y [12], de modo que una misión podrá ser una experiencia totalmente distinta dependiendo del momento en el que la realices.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



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



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



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

3 NUDO RÁPIDO

■ INTRODUCCIÓN

3 DESCRIPCIÓN

3 MISIONES SECUNDARIAS

3 BASE LABOR

3 REFERENCIA Y ANÁLISIS

3 EXTRAS

3 ÍNDICE

3 BARRERAS

3 POLICIA

3 ESTADÍSTICA DEL JUGADOR

3 PREPARATIVOS DE SIGILO

■ SIGILO E INFILTRACIÓN

3 COBERTURA

3 DESPLAZAMIENTO

3 RECURSOS

3 GESTIÓN DEL TIEMPO

3 GESTIÓN DEL INVENTARIO

3 APOYO TÉCNICO

3 CONDICIONES

3 BASE LABOR

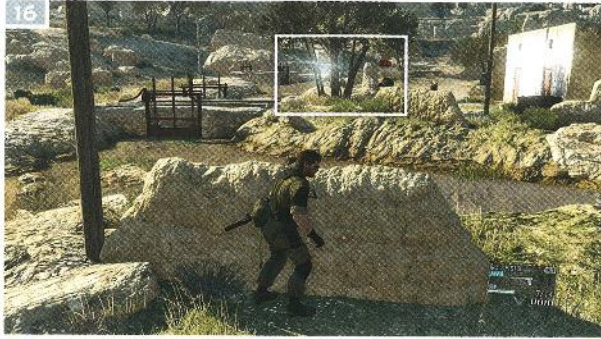
3 INTELIGENCIA DE SISTEMAS

3 INSTRUCCIONES



## Crear distracciones

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



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



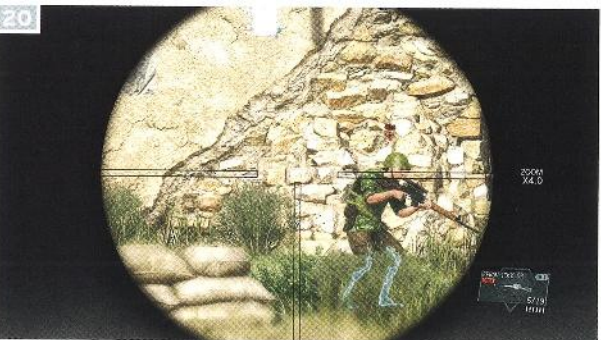
**Dejar un cuerpo:** siempre que dejes el cuerpo de un guardia muerto o incapacitado a plena vista, existirá el riesgo de que una patrulla lo encuentre. Puedes mover el cuerpo para evitar esto (ver página 26), pero a veces te resultará útil dejar a un guardia en estado de "ZZZ" a plena vista. Por lo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



**Lanzar un cargador o un señuelo:** los cargadores vacíos y los señuelos son objetos que puedes lanzar, como las granadas. Para apuntar, mantén [L2]/[R1] y lanza con [R2]/[L1]. El ruido del impacto atraerá a los guardias cercanos y te dará la oportunidad perfecta para escabullirte sin ser visto o interrogar y neutralizar a soldados solitarios. Puedes activar los señuelos cuando quieras manteniendo [L2]/[R1] y pulsando luego [A]/[Y]. Esto te resultará muy útil cuando conozcas las rutas de patrulla de los guardias, pues te permitirá distraerlos para alejarlos de ti [18].



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



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



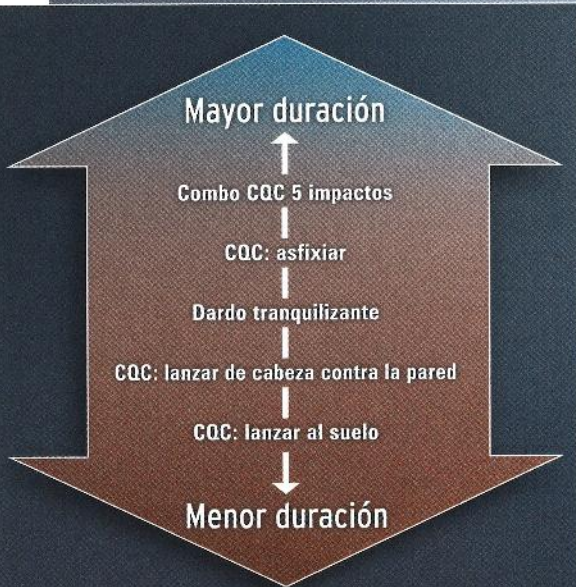
**Explosiones:** si colocas un dispositivo C-4 en cualquier lugar del interior o el exterior de una base (preferiblemente, encima de algo cuya destrucción te resulte beneficiosa, como un vehículo de radar antiáereo), podrás detonarlo cuando quieras [21]. Así conseguirás que muchos enemigos se alejen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



## Neutralizar y aturdir enemigos

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

### ! DURACIÓN DE LA INCAPACITACIÓN



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

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

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

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



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

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

### ! SILENCIADORES



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

1 MUNICIÓN BÁSICA

2 INTRODUCCIÓN

3 INFORMACIÓN

4 LOS BARRILES RECUBIERTOS

5 BASE MADRE

6 RESPUESTA Y ANÁLISIS

7 EXPLOS

8 TROPEC

9 MOTORES

10 PANTALLA

11 ESTADÍSTICA DEL JUEGO

12 PREPARATIVOS DE MISIÓN

13 SIGILO E INFILTRACIÓN

14 COMBATE

15 RECONSTRUCCIÓN

16 RECURSOS

17 ORSTRA DEL FILIPPO

18 RESULTO DEL INVENTARIO

19 APOYO TÁCTICO

20 GOMODORES

21 BASE MADRE

22 INTERDEPENDENCIA DE OBJETIVOS

23 PUNTADEACION



## Gestionar las pruebas

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

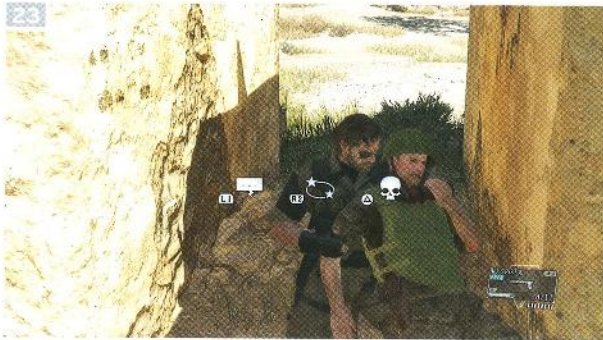
- Puedes transportar cadáveres o enemigos inconscientes. Para ello, mantén **○/ⓔ** cuando aparezca el icono contextual en pantalla. Mantén el botón de nuevo para depositarlo en el suelo.
- Para identificar una posición adecuada en la que ocultar un cuerpo, utiliza el sentido común. Las posiciones próximas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

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

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

## Interrogar a los enemigos

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



**Agarrar y sujetar:** cuando estés cuerpo a cuerpo, mantén **R2/L2** para agarrar y sujetar a un soldado enemigo **[23]**. Normalmente tendrás que acercarte al enemigo por la espalda, aunque en ciertas situaciones, como durante el Modo Reflejo, podrás hacerlo de frente. Sin soltar **R2/L2**, mantén **L1/LB** para iniciar el interrogatorio. Elige una opción con **ⓔ** y haz clic en el botón de la palanca para confirmar tu elección.

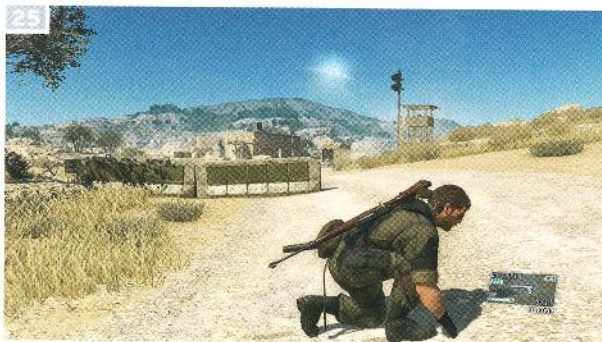


**Retener:** mientras te acercas a un objetivo por la espalda o por un lado, apúntale a quemarropa para obligarle a levantar los brazos **[24]**. Esto también funciona con los objetivos incapacitados que están tumbados en el suelo y que despiertas de una patada. El enemigo no se moverá mientras permanezcas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

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

## Reacciones enemigas y estado de alerta

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



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



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



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



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



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

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

## Modo Reflejo



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

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

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

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

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

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

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

1. RUGO BAYSO

2. INTRODUCCIÓN

3. RECURSOS

4. MISIONES SECUNDARIAS

5. BASE MADRE

6. REFERENCIA Y ANALISIS

7. EXTRAS

8. INDICE

9. MISIONES

10. PANTALLA

11. ESTRUCTURA DEL JUEGO

12. PREPARATIVOS DE LA MISION

13. SIGILO E INFILTRACION

14. COMBATE

15. DESPLAZAMIENTO

16. RECURSOS

17. GESTION DEL TIEMPO

18. GESTION DEL INVENTARIO

19. APOYO BATERIA

20. TRANQUILIZANTES

21. BASE MADRE

22. INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS

23. PUNTUACIONES



# LECCIÓN 4: COMBATE

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

## Apuntar y disparar

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

Mantén **[L2]**/**[R1]** para apuntar con el arma. Al hacerlo, aparecerá una retícula de apuntado y la vista de cámara se colocará detrás de uno de los hombros de Big Boss. Después, podrás apuntar libremente con **[R3]**. Ten en cuenta que puedes pasar la cámara al otro hombro pulsando **[R3]**/**[R2]** **[01]** y **[02]**.

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

Para disparar, pulsa **[R2]**/**[R1]** mientras apuntes. Si mantienes apretado el gatillo de un arma automática, la precisión de tus disparos se reducirá rápidamente, algo que se verá reflejado en el aumento de tamaño de la retícula. Con estas armas, las ráfagas cortas y controladas casi siempre funcionan mejor que disparar a lo loco, menos cuando estás a distancias cortas y disparas a quemarropa.

Mientras apuntes, puedes cambiar a la vista de primera persona si pulsas **[R1]**/**[R2]** para aumentar tu precisión, o usar una mira telescópica si el arma cuenta con una y cambiarle el nivel de aumento (si es posible) con **[R3]**/**[R2]**. En la vista de primera persona puedes moverte libremente, pero la velocidad de Big Boss se reducirá considerablemente.

Si necesitas moverte a los lados mientras apuntes tendido en el suelo, puedes rodar manteniendo pulsado **[L3]**/**[R1]** e inclinando **[L3]** a la izquierda o a la derecha. Esto puede resultarte útil para entrar o salir de una posición de cobertura, o para esquivar los disparos y granadas del enemigo.

## Cubrirse

Es fundamental cubrirse cuando los adversarios entran en estado de combate: al descubierto, te liquidarán en un suspiro. También es importante elegir bien la zona de cobertura, evitando cualquier objeto frágil o explosivo. Lo mejor es refugiarte en un punto en el que los enemigos no puedan flanquearte, a poder ser con una buena barrera a tu espalda **[03]**. Si el refugio elegido está demasiado expuesto, estar pendiente de los enemigos que van acercándose y disparando desde varios ángulos terminará siendo una tarea extenuante. Pero también tienes que tener mucho cuidado con los lugares que no ofrezcan una vía de escape a Big Boss: las granadas enemigas pueden convertir rápidamente un callejón sin salida en una tumba.

Una de las ventajas de atacar tras un punto de cobertura es que puedes pegarte a una pared o superficie. En esa posición, podrás entrar y salir rápidamente de tu punto de cobertura manteniendo pulsado o soltando **[L2]**/**[R1]**. Elige un blanco,

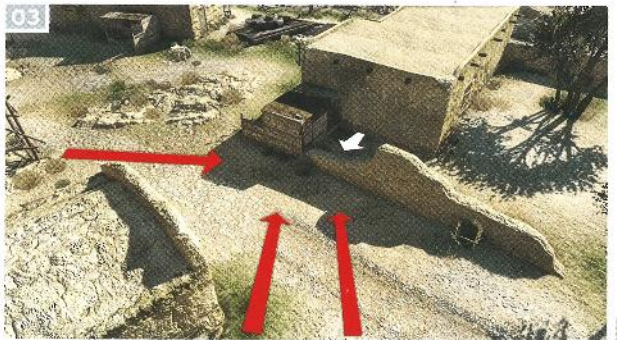
01



02



03



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

## Recargar

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

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

## Cuerpo a cuerpo

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

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



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



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



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



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



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

3 BUCO RÁPIDO

■ INTRODUCCIÓN

3 RECORDARIO

3 MISIONES SECUNDARIAS

3 BASE MADRE

3 REFERENCIA Y ANÁLISIS

3 EXTRAS

3 JUICIO

3 BOTONES

3 PANTALLA

3 ESTRUCTURA DEL JUEGO

3 PREPARATIVOS DE TIPO

3 CICLO DE REPARACION

■ COMBATE

3 DESPLAZAMIENTO

3 RESISTIDOS

3 GESTION DEL TIEMPO

3 GESTION DEL INVENTARIO

3 APOYO TACTICO

3 EQUIPO

3 BASE MADRE

3 INTERDEPENDENCIA DE SISTEMA

3 PUNTUACIONES



## Manejar torretas

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

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



## Tipos de armas

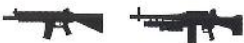
En *MGSV* hay muchos tipos distintos de armas, todos con clasificación y rasgos propios. Cada categoría incluye un buen número de modelos que podrás desarrollar, mejorar y personalizar con el tiempo, según avances en el metajuego de gestión de la Base Madre.



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



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



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



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



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



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



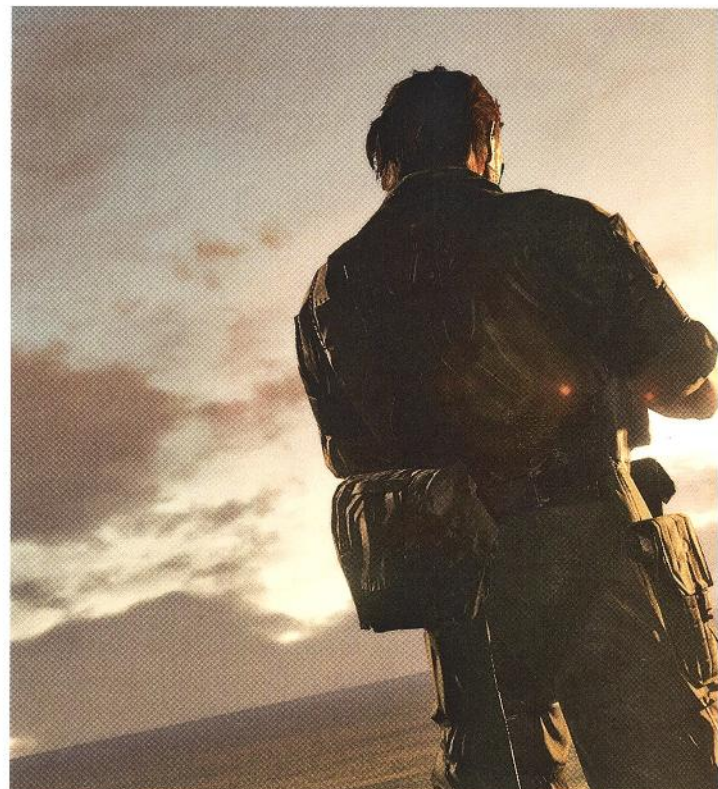
Las **armas arrojadas** incluyen elementos básicos, como las granadas y los dispositivos tácticos (como los señuelos), que pueden lanzarse a corta y media distancia.



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

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

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



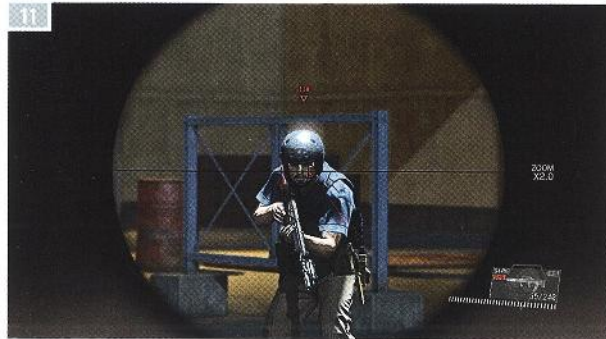
## Penetración de balas y blindaje

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

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

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

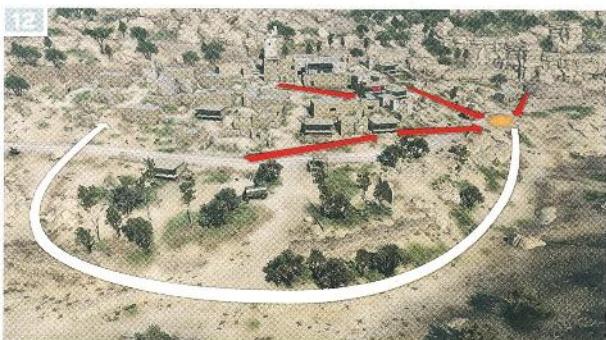
Cuando te enfrentes a tanques u otros vehículos blindados olvídate de las armas de fuego convencionales: sus balas causarán el mismo daño que un baile o un arqueo de cejas. Únicamente podrás destruirlos con los lanzadores y el C-4, y es posible que necesites tres o cuatro impactos directos para terminar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



## Escapar de la batalla

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

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



1 TIEMPO RÁPIDO

■ INTRODUCCIÓN

1 RECORDARIO

1 MISIONES SECUNDARIAS

1 BASE MADRE

1 REFERENCIAS Y ANÁLISIS

1 EXTRAS

1 ÍNDICE

1 BOTONES

1 PAUTILLA

1 ESTRUCTURA DEL JUEGO

1 PREPARATIVOS DE MISIÓN

1 SÍMBOLOS DE ILUSTRACIÓN

■ COMBATE

1 DESPLAZAMIENTO

1 FICHA TÉCNICA

1 GESTIÓN DEL TIEMPO

1 RESERVA DEL INVESTIGADOR

1 ARMA TÁCTICA

1 COMANDOS

1 BASE MADRE

1 INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS

1 PUERTAS SECRETAS





# [A] LECCIÓN 5: DESPLAZAMIENTO

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



## Usar el mapa del iDroid

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

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

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

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

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

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

## Iconos de mapa más importantes

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



## Viajar con eficacia

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

### Leer el mapa

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

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

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

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

### Elegir un compañero

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

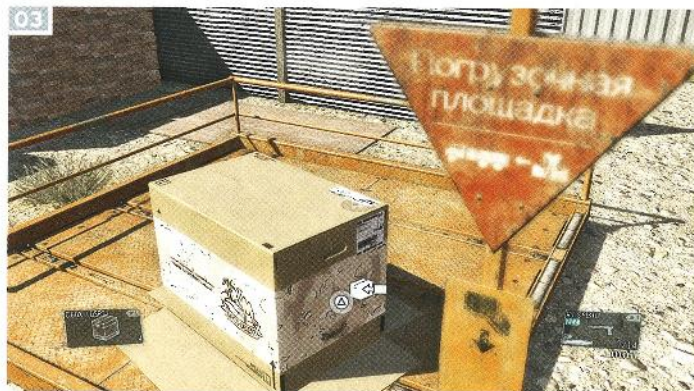
Si quieres cambiar de compañeros durante una misión o cuando te mueves libremente, recuerda que puedes hacerlo mediante la opción Apoyo de compañero en la pestaña Misiones del iDroid (ver página 38 para obtener más información).

### Desplazamiento rápido

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

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

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



## Deambular libremente

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

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

- 01 INTRODUCCIÓN
- 02 RECURSOS
- 03 MISIONES SECUNDARIAS
- 04 BASE MADRE
- 05 REFERENCIA Y ANÁLISIS
- 06 EXTRAS
- 07 GLOSARIO
- 08 BOTONES
- 09 PORTADA
- 10 ESTRUCTURA DEL JUEGO
- 11 PREPARATIVOS DE LA MISIÓN
- 12 SÍMBOLOS E IDENTIFICACIÓN
- 13 COMBATE
- 14 DESPLAZAMIENTO
- 15 RECURSOS
- 16 GESTIÓN DEL TIEMPO
- 17 GESTIÓN DEL INVENTARIO
- 18 APUNTO TÁCTICO
- 19 CANNIBALES
- 20 BASE MADRE
- 21 INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS
- 22 PUERFICACIONES



# LECCIÓN 6: RECURSOS Y OBJETOS PARA RECOGER

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

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

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



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



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



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



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



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



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



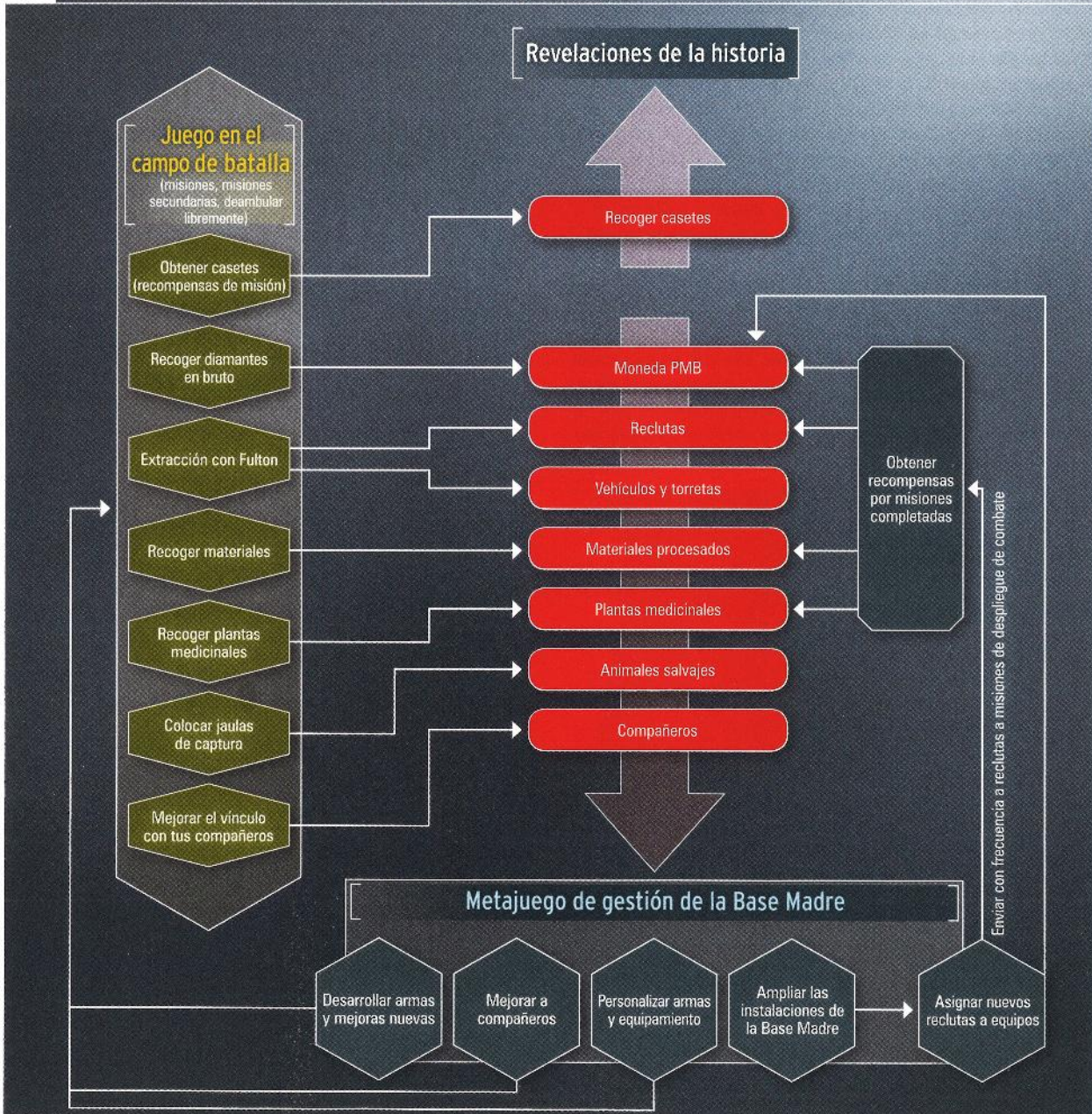
**Animales salvajes [07]:** puedes atrapar animales salvajes con jaulas de captura (adecuadas para animales pequeños) o usando tranquilizantes para después extraerlos con el dispositivo Fulton (la única opción con los ejemplares más grandes). Si capturas a todas las criaturas disponibles, podrás construir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



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

- 01. GUÍA RÁPIDA
- 02. INTRODUCCIÓN
- 03. COMANDO
- 04. MISIONES: ESTÁNDARES
- 05. BASE MADRE
- 06. REFERENCIA Y ANÁLISIS
- 07. EXTRAS
- 08. ÍNDICE
- 09. EDITORES
- 10. PANTALLA
- 11. ESTRUCTURA DEL JUEGO
- 12. PREPARATIVOS DE MISIÓN
- 13. SÍMBOLOS DE INTERACCIÓN
- 14. COMBATE
- 15. DESPLAZAMIENTO
- 16. RECURSOS
- 17. GESTIÓN DEL TIEMPO
- 18. GESTIÓN DEL INVENTARIO
- 19. APORTE FACTOR
- 20. COMPROBOS
- 21. BASE MADRE
- 22. INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS
- 23. PLANTACIONES

## RESUMEN DE LA ECONOMÍA DE RECURSOS



## [ ] LECCIÓN 7: GESTIÓN DEL TIEMPO

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

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



# [ ! ] LECCIÓN 8: GESTIÓN DEL INVENTARIO



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

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

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

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

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

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

- 01 GUÍA RÁPIDA
- 02 INTRODUCCIÓN
- 03 RECURSOS
- 04 INDICIOS SECUNDARIOS
- 05 ENFERMADERA
- 06 EXPERIENCIA Y ANÁLISIS
- 07 EXTRAS
- 08 FINICE
- 09 HISTORIAS
- 10 PANTALLA
- 11 ESTRUCTURA DEL JUEGO
- 12 PREPARATIVOS DE LA MISIÓN
- 13 SIGILO E INFILTRACIÓN
- 14 COMBATE
- 15 DESPLAZAMIENTO
- 16 RECURSOS
- 17 GESTIÓN DEL TIEMPO
- 18 GESTIÓN DEL INVENTARIO
- 19 APOYO TÉCNICO
- 20 CONCLUSIONES
- 21 BASE MADRE
- 22 INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS
- 23 POSICIONES



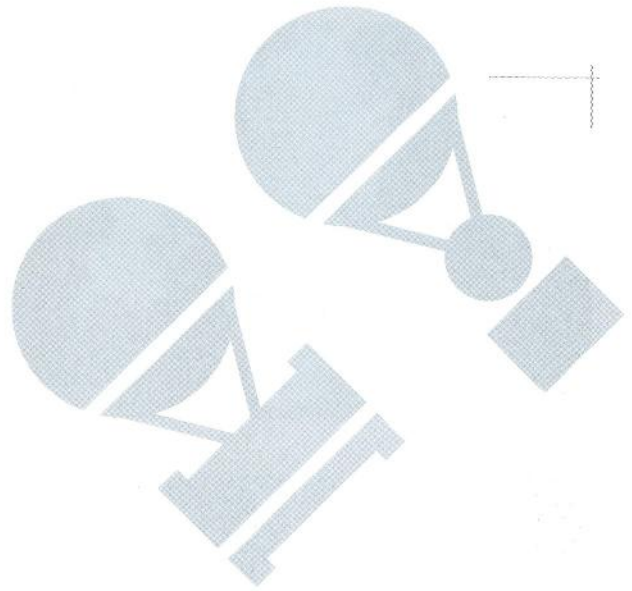
## [🔍] LECCIÓN 9: APOYO TÁCTICO

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

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



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



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

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

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



# LECCIÓN 10: COMODINES



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

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



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



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

- INICIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECURSOS
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- ENLACES
- VÍNCULO
- DODONES
- PARTIDA
- ESTRUCTURA DEL JUEGO
- PREPARATIVOS DE ASISTO
- SIGA C INFILTRACION
- COMBATE
- DESPLAZAMIENTO
- SALVADORS
- GESTION DEL REINADO
- GESTION DEL TALENTARIO
- APOYO TÁCTICO
- COMODINES
- BASE MADRE
- INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS
- PUNTAJACIONES



# LECCIÓN 11: BASE MADRE

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

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

## “Gestión de personal”: Asignar nuevos reclutas

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

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

- **Asignación automática:** elige Gestión de personal en la pestaña Base Madre del iDroid. Puls (R3)/RT y, cuando aparezcan las dos opciones disponibles, elige entre asignar a los reclutas de la sala de espera a los trabajos más adecuados o reasignar a todo tu personal a las funciones que mejor puedan desempeñar.
- **Asignación manual:** elige a los individuos que te interesen con (X)/A para que aparezca un menú desde el que podrás transferirlos a otros departamentos. Por ejemplo, puedes usar esta función para aumentar la clasificación general del equipo de I D, y así desbloquear una opción de investigación que te interese conseguir de inmediato. Pero, por lo general, no es necesario alcanzar este grado de microgestión. Si quieres despedir a un miembro del equipo, usa la opción “Despedir”.

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

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

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



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



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



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



**Equipo médico:** ofrece tratamientos al personal enfermo o herido.



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



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



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

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



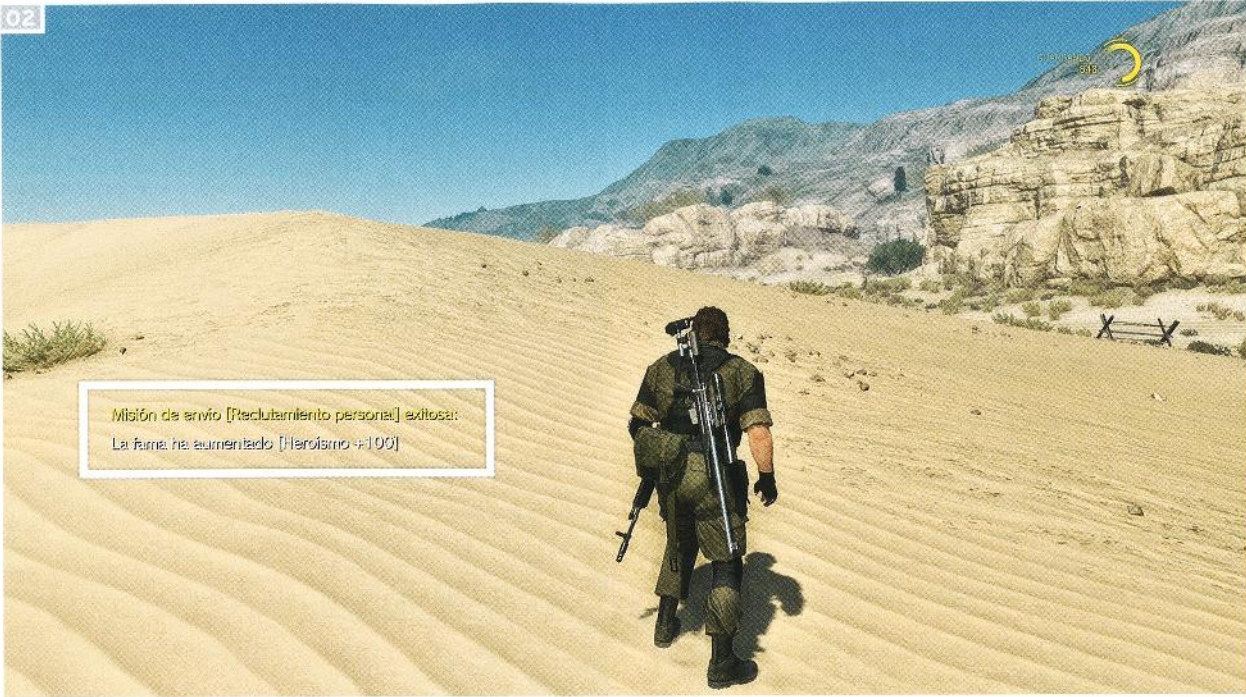
Si mejoras tus binoculares Intel, podrás estudiar a los trabajadores y acceder a más información sobre sus habilidades potenciales [I01]. Esto te permitirá ser un poco más selectivo al elegir el personal cuando extraigas. Por lo general, las clasificaciones de los enemigos que puedes reclutar mejoran a medida que avanzas en la historia. Al comienzo, la mayor parte de los soldados son de grado D o C como mucho. Pero con el tiempo irá aumentando la calidad del posible personal.

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

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



02



## “Despliegue de combate”: Enviar reclutas a asignaciones

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

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

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

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

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

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

PERSONAJES

MISIONES SECUNDARIAS

BASE MADRE

DEFENSA Y ANÁLISIS

ENEMIGOS

ÍNDICE

EFECTOS

MANTENIMIENTO

ESTRUCTURA DEL JUEGO

PREPARATIVOS DE ACCIÓN

SOCIEDAD Y INFLUENCIA

COMBATE

DESPLAZAMIENTO

RECURSOS

GESTIÓN DEL TIEMPO

GESTIÓN DEL INVENTARIO

APOYO TÉCNICO

CONDICIONES

BASE MADRE

INTELIGENCIA DE SISTEMAS

PLANIFICACIONES



## “Desarrollo”: Desbloquear equipo y mejoras

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

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

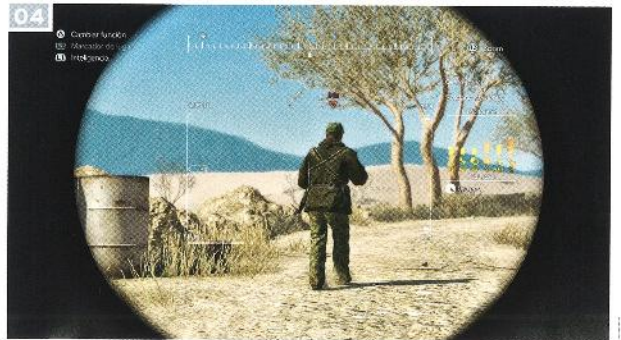
A medida que avances en el metajuego de gestión de la Base Madre podrás acceder a nuevas oportunidades de investigación, sobre todo al contratar a más y mejores reclutas que aumentarán el nivel de los diferentes departamentos. Sin embargo, en algunos proyectos también tendrás que conseguir sus planos: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

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

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

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

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



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

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

## “Instalaciones de la base”: Expandir la Base Madre

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



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

### Puestos de Operaciones de Avanzada

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

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

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

## “Personalización”: Mejorar armas con accesorios

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



1 BUCLE RAPIDO

■ INTRODUCCIÓN

1 PERSONAJES

1 HISTORIAS  
1 SECUNDARIAS

1 BASE MADRE

1 INTERFERENCIA Y  
1 ANALISIS

1 EXTRAS

1 INDICE

1 MOTORES

1 PASAJILLA

1 ESTRUCTURA  
1 DEL JEFED1 PREPARATIVOS  
1 DE MISIVO1 MUNDO E  
1 INFILTRACION

1 COMANDTE

1 DESPLAZAMIENTO

1 RECURSOS

1 GESTION DEL  
1 TIEMPO1 GESTION DEL  
1 INVENTARIO

1 APUNTO TACTICO

1 COMANDTES

■ BASE MADRE

1 INTERDEPENDENCIA  
1 DE SISTEMAS

1 FUENTES



# LECCIÓN 12: INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS

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

## ■ Reúnes recursos, que se consigue:

- completando misiones principales y secundarias;
- recogiendo objetos mientras deambulas libremente;
- expandiendo la Base Madre;
- enviando reclutas a asignaciones de despliegue de combate.

## ■ Inviertes estos recursos en distintos menús de la Base Madre.

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

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

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

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

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

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

## ■ Juega misiones y deambula libremente por el mapa para ganar PMB, recoger recursos y extraer enemigos heridos con tu dispositivo Fulton.

## ■ Al mismo tiempo, envía con frecuencia al menos a dos equipos de unidades de combate a misiones de **despliegue de combate**. Cada vez que el juego te avise que una misión ha terminado, envía a tus hombres a una nueva asignación de inmediato.

## ■ Cuando dispongas de una cantidad razonable de recursos, usa con frecuencia los servicios de tu equipo de apoyo, con la seguridad de que la Base Madre podrá permitirse dichos desembolsos. Esto incluye solicitar **envíos de suministros** y helicópteros de apoyo siempre que lo estimes conveniente.

## ■ Abre cada cierto tiempo el menú de la Base Madre para **recoger las recompensas** de tus misiones de despliegue de combate. A su debido tiempo, podrás realizar compras importantes con los recursos que consigas por los métodos de adquisición automáticos de la Base Madre.

## ■ Entre misiones, comprueba si puedes permitirte el **desarrollo** de equipamiento para Big Boss o sus compañeros, y así aumentar tu eficacia en el campo de batalla. También conviene que realices inversiones importantes periódicamente en **instalaciones** de la Base Madre, lo que a su vez generará más ingresos.

## RESUMEN DE LA INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS

### Metajuego de gestión de la Base Madre

### Juego en el campo de batalla

Los recursos que consigas pueden usarse para comprar equipo nuevo, o se pueden reinvertir en la Base Madre para generar más recursos





# [R] LECCIÓN 13: PUNTUACIONES

## Desafíos finales del juego

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

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

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

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

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



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

- INICIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- FIN DE
- NOTAS
- PANTALLA
- ESTRUCTURA DEL JUEGO
- PREPARATIVOS DE MISIÓN
- SIGILO E INFILTRACIÓN
- COMBATE
- DESPLAZAMIENTO
- RECURSOS
- SECCIÓN DEL TIEMPO
- SECCIÓN DEL INTERFAZ
- APUNTO TÁCTICO
- BONIFICACIONES
- BASE MADRE
- INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS
- PUNTUACIONES

01

**PUNTUACIÓN**  
Episodio 3: COMO UN HÉROE

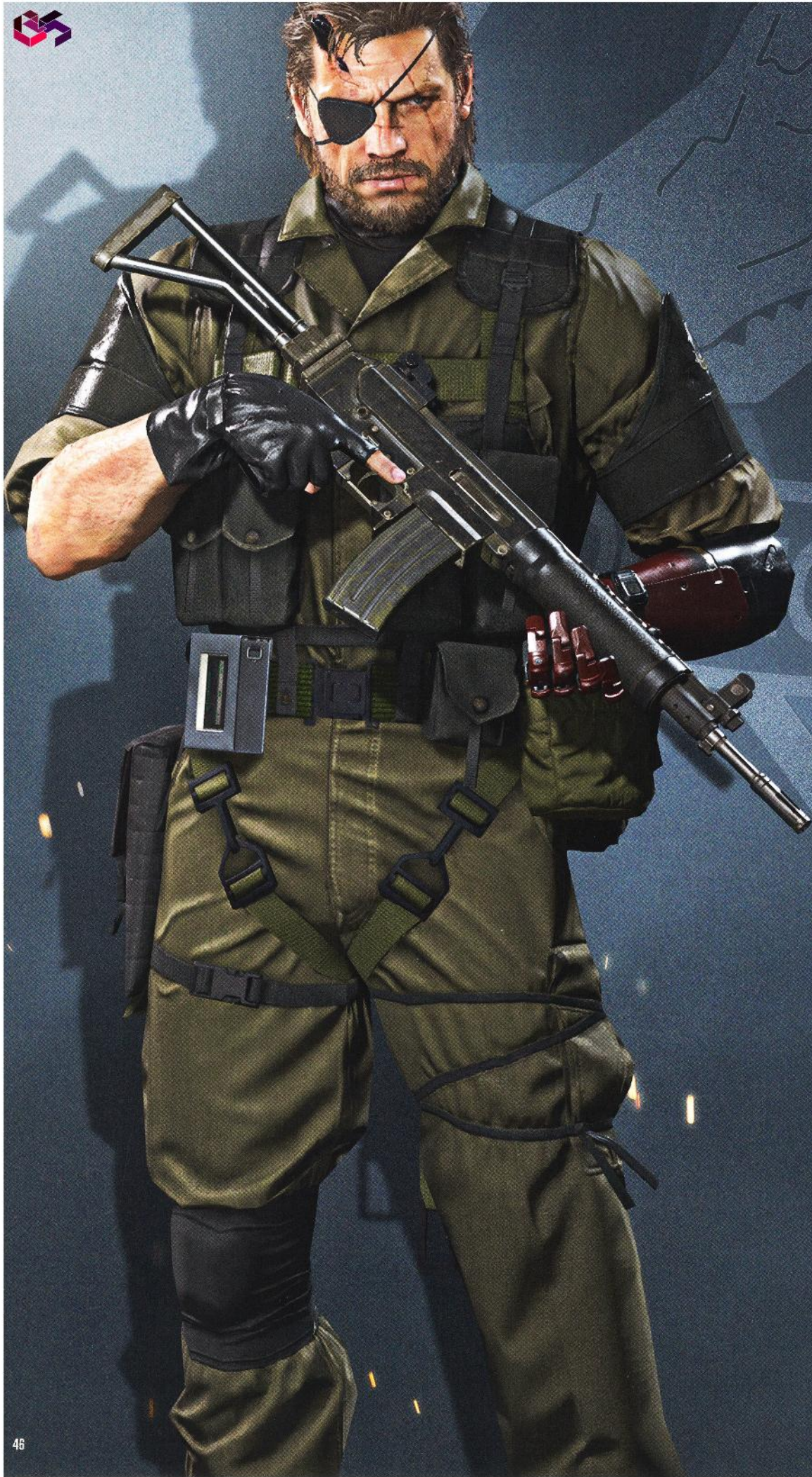
| CLASIFICACIÓN DE JUEGO      |              | BONUS         |   |
|-----------------------------|--------------|---------------|---|
| TIEMPO DE JUEGO TOTAL       | 65:32:45.935 |               |   |
| TIEMPO                      | 2:20.729     | 137556        |   |
| ALERTAS DE COMBATE ENEMIGAS | 0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

Nivel de amistad  
D-HORSE  
D-DOG  
QUIET

NOMBRE CÓDIGO  
FOXHOUND

RANGO  
S

⊗ Sigüiente



ESTA COPIA SE HA ELABORADO CON LA INTENCIÓN EXPRESA DE AYUDAR, ORIENTAR Y COMPLETAR A LA COMUNIDAD DE **MSX**, DE QUIÉN LA LEA Y/O PARA DE CUALQUIER OTRO USO DE CARÁCTER INSTRUCTIVO Y SIN ANIMO DE LUCRO. ESPERAMOS DE TODO CORAZÓN CON ESTE PRESENTE AYUDAROS PARA QUE TENGAIS UNA MÁS COMPLETA EXPERIENCIA EN ESTE FANTÁSTICO JUEGO. ATENTAMENTE BLOODY SOULS.



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



# RECORRIDO

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

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



# [V] INTRODUCCIÓN

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

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

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

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

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

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

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



## ! LEYENDA DE LOS MAPAS Y CAPTURAS DE PANTALLA

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

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



# [!] PUNTOS DE INTERÉS



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



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



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



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



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

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

## INTRODUCCIÓN

### PUNTOS DE INTERÉS

- 3 LA INSECCIÓN HASTA AHORA
- 3 PRÓLOGO
- 3 MISIONES 01-02
- 3 MISIONES 03-09
- 3 MISIONES 10-16
- 3 MISIONES 17-22
- 3 MISIONES 23-29
- 3 MISIONES 30-36
- 3 MISIONES 37-43
- 3 MISIONES 44-50
- 3 MISIONES 51-57
- 3 MISIONES 58-64
- 3 MISIONES 65-71
- 3 MISIONES 72-78
- 3 MISIONES 79-85
- 3 MISIONES 86-92
- 3 MISIONES 93-99



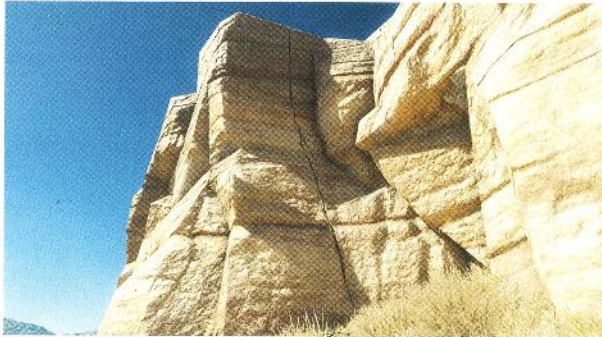
## [!] PUNTOS DE INTERÉS [CONTINUACIÓN]



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



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



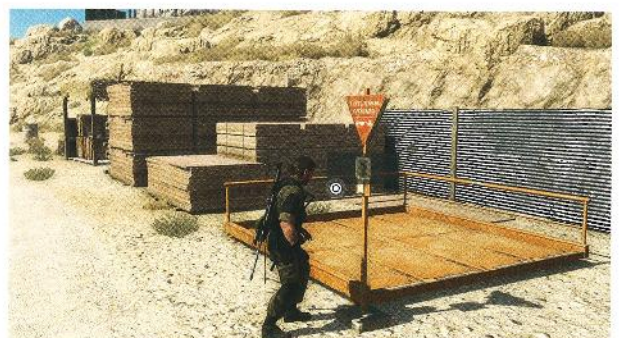
**Grietas:** puedes usar estos caminos verticales para ascender o descender. Suelen encontrarse en formaciones de roca naturales, como los acantilados, pero en ocasiones aparecen en muros de piedra. Te recomendamos que examines siempre las grietas, pues pueden ofrecerte un atajo conveniente, un punto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



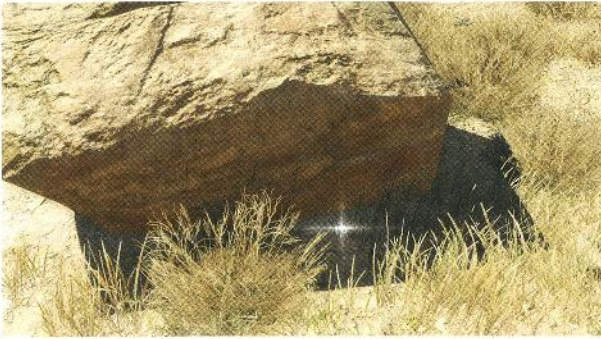
**Barriles explosivos:** los barriles de metal rojos están llenos de combustibles volátiles o productos químicos, de modo que si los disparas con un arma letal, explotarán y causarán un efecto devastador. Presta atención a sus posiciones durante los tiroteos y haz que Big Boss se aleje de inmediato cuando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



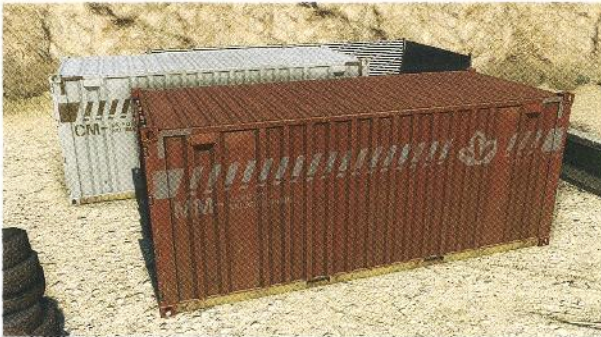
**Cajas de madera:** puedes destruir las cajas de madera que encuentres en los puestos de avanzada y de guardia con una patada cuerpo a cuerpo (pulsar con rapidez **R2/RT**) o con escopetas y explosivos. A veces te resultarán útiles para abrirte paso. Durante los tiroteos, las cajas de madera ofrecen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



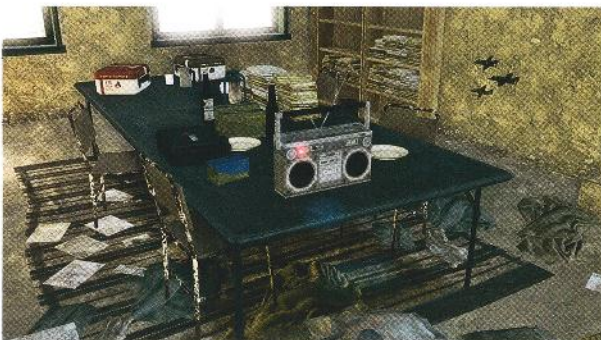
**Puntos de entrega/Plataformas de carga de mercancías:** cada "Factura" que consigas en las plataformas de carga de mercancías desbloqueará un nuevo destino de viaje rápido al que podrás viajar si te escondes en una caja de cartón en otra plataforma. Tras una breve demora, un camión recogerá la caja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




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



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



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



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



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



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

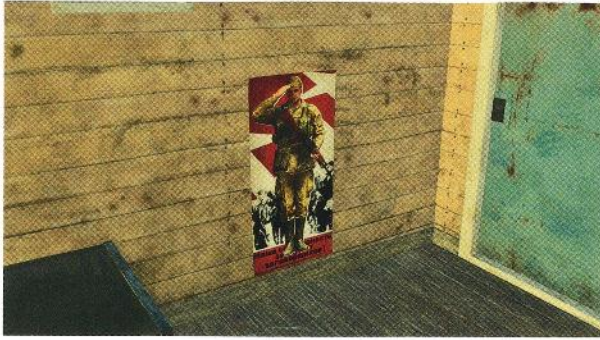
- ▢ BANDO BÁSICO
- ▢ INTRODUCCIÓN
- ▣ **RECORRIDO**
- ▢ MISIONES SECUNDARIAS
- ▢ BASE MADRE
- ▢ EFECTIVIDAD Y ANÁLISIS
- ▢ ENERGÍAS
- ▢ TONOS

**▣ INTRODUCCIÓN**
**▣ PUNTOS DE INTERÉS**

- ▢ LA HISTORIA HASTA AHORA
- ▢ PASADOS
- ▢ MISIONES 01-03
- ▢ MISIONES 04-05
- ▢ MISIONES 06-08
- ▢ MISIONES 10-12
- ▢ MISIONES 15-18
- ▢ MISIONES 20-21
- ▢ MISIONES 22-23
- ▢ MISIONES 24-25
- ▢ MISIONES 26-27
- ▢ MISIONES 28-30
- ▢ MISIONES 31-33
- ▢ MISIONES 34-35
- ▢ MISIONES 37-38
- ▢ MISIONES 40-42
- ▢ MISIONES 43-45
- ▢ MISIONES 46-48
- ▢ MISIONES 49-50



## [!] PUNTOS DE INTERÉS [CONTINUACIÓN]



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



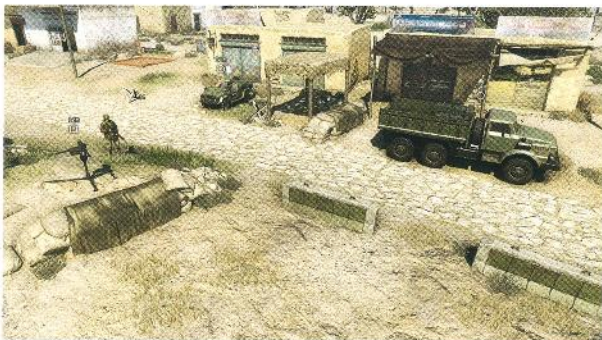
**Soldados enemigos:** aunque los soldados enemigos siempre intentarán matar a Big Boss en cuanto tengan la oportunidad de hacerlo, te recomendamos que no les dispenses el mismo trato agresivo, puesto que son recursos esenciales para la Base Madre. Si duermes o aturdes a un enemigo, podrás extraerlo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



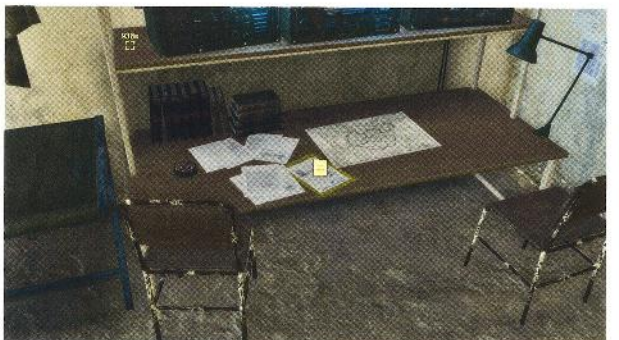
**Cuerpos:** al infiltrarte en las bases enemigas, muchas veces dejarás una estela de cadáveres y cuerpos inconscientes. Cuando la discreción sea esencial y no puedas realizar extracciones con el dispositivo Fulton, podrás recoger los cadáveres y a los enemigos inconscientes y llevarlos a un lugar donde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



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



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



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



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



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



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



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



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



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

- INICIO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO**
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- LEYENDAS
- GLORIFICACIÓN
- COMODIDAD EN
- PUNTOS DE INTERÉS**
- LA HISTORIA DE MASCARADO
- PROLOGO
- MISIONES 01-03
- MISIONES 04-06
- MISIONES 07-09
- MISIONES 10-12
- MISIONES 13-15
- MISIONES 16-18
- MISIONES 19-21
- MISIONES 22-24
- MISIONES 25-27
- MISIONES 28-30
- MISIONES 31-33
- MISIONES 34-36
- MISIONES 37-39
- MISIONES 40-42
- MISIONES 43-45
- MISIONES 46-48
- MISIONES 49-50



# LA HISTORIA HASTA AHORA



**BIG BOSS**

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



**MAJOR ZERO**



**OCELOT**



**THE BOSS**

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

## Principios del siglo XX: la creación de Los Filósofos

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

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

## 1964: la recuperación del Legado de los Filósofos

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

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

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

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

## 1970: la creación de Cipher

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

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

**KAZUHIRA MILLER**

(alias Benedict Miller, Kaz)

**DR. EMMERICH****SKULL FACE**

Major Zero soñaba con controlar las mentes y la información a nivel mundial para conseguir un beneficio exclusivamente personal, mientras que Big Boss aspiraba a conseguir justo lo contrario: la libertad ante cualquier forma de control o supervisión gubernamental, secreta o no. En 1972, Big Boss se desvinculó de Cipher y desapareció para fundar su propio grupo de mercenarios independientes, un ejército privado pionero, mientras que Zero siguió consolidando su poder y su influencia en los asuntos mundiales.

## 1974: la primera confrontación entre Zero y Big Boss

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

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

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

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

## 1975: la destrucción de la Base Madre

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

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

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

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

- RECORRIDO
- INTRODUCCIÓN
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES 01-03
- MISIONES 04-06
- MISIONES 07-09
- MISIONES 10-12
- MISIONES 13-15
- MISIONES 16-18
- MISIONES 19-21
- MISIONES 22-24
- MISIONES 25-27
- MISIONES 28-30
- MISIONES 31-33
- MISIONES 34-36
- MISIONES 37-39
- MISIONES 40-42
- MISIONES 43-45
- MISIONES 46-48
- MISIONES 49-51



# [❖] PRÓLOGO: DESPERTAR



## RESUMEN DE MISIÓN

|    | [ Tareas de misión ]  | [ Tipo ] | [ Detalles ]  |
|----|---|----------|---|
| I  | Completa la misión sin activar el Modo Reflejo.   | Opcional | El Modo Reflejo solo puede activarse en el vestíbulo del hospital.  |
| II | Completa la misión sin que el Hombre de Fuego ataque una sola vez tras reunirse con Ocelot. | Opcional | Tiene lugar en la persecución final. Solo cuentan los ataques que "carga" el Hombre de Fuego (no las columnas de fuego que invoca). |

## Notas



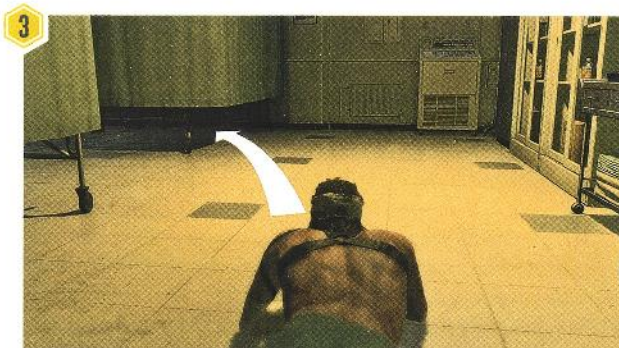
- **Primera partida:** ignora las tareas de misión y límitate a disfrutar de la experiencia. Familiarizarte con los controles y sistemas del juego mientras vives el dramático inicio de la historia son tus únicas prioridades.
- La secuencia inicial de *The Phantom Pain* es, básicamente, un tutorial para que aprendas los movimientos y comandos básicos. Tras elegir un nombre, una fecha de nacimiento y un avatar (que utilizarás en las funciones en línea de *MGSV*), sigue las instrucciones en pantalla y a Ishmael, el personaje que te hará de guía, y podrás avanzar sin grandes complicaciones.
- El prólogo es prácticamente lineal, así que hemos diseñado un recorrido paso a paso. Los pasos numerados representan momentos importantes que se producen durante la fuga del hospital, dejando a un lado indicaciones que no sean esenciales.



1 Sigue las instrucciones en pantalla (y, más adelante, a Ishmael) hasta cruzar una puerta, para evitar a un grupo de soldados que se acercan en un pasillo lleno de humo. Tras un vídeo en el que terminarás tumbado bajo una cama, arrástrate hacia delante hasta llegar a la puerta.



2 Cuando llegues a un pasillo largo, pega a Big Boss contra la pared para cubrirte, y camina agachado siguiendo a Ishmael. Después, corre con (L3) / (RT) cuando aparezca el aviso para que comience un vídeo. Después, sigue a Ishmael.



3 Nada más reanudarse la partida, arrástrate bajo la cama junto a Ishmael, como te indicamos en la imagen, y quédate ahí hasta que se marchen los guardias. Tras el siguiente vídeo, camina agachado hacia la segunda salida de la habitación (no hacia la puerta por la que entraste) para reunirse con tu compañero. Sigue las instrucciones de Ishmael y mantén (X) / (A) para arrastrarte. Deja de moverte cuando los guardias aparezcan al final del pasillo.



4 Tras los vídeos, cúrate tal y como se te indica y después sigue a Ishmael escaleras abajo. Cuando llegues a la puerta cerrada, cúbrete y espera a que Ishmael silencie al soldado de la siguiente sala para conseguir tu primera arma.

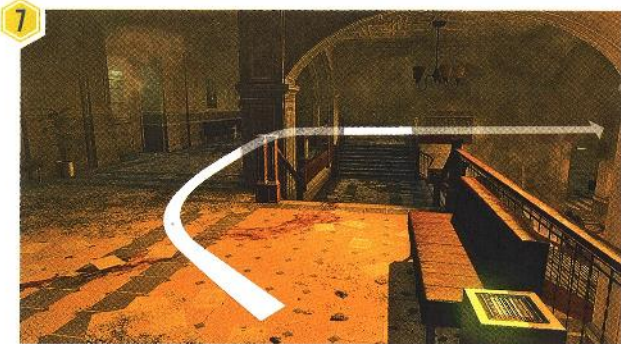




5 En cuanto tengas el arma, apunta al extintor con **(L2)/LT** y dispara con **(R2)/RT**.



6 Cuando te reúnas con Ishmael al final del pasillo, cúbrete con el carrito metálico de la derecha y elimina a los soldados con tu pistola. Te resultará un poco más fácil si cambias a la vista de primera persona con **(R1)/RB** mientras apuntas. Recarga manualmente mientras estés a cubierto pulsando **(O)/B**; acostúmbtrate a hacerlo a partir de ahora.



7 Cuando llegues al vestíbulo del hospital repleto de guardias, puedes matar a todos los enemigos de la forma más escandalosa. Pero también puedes arrastrarte al balcón sin que te vean, siguiendo hacia la izquierda hasta llegar a una barandilla rota; así evitarás que te detecten y no tendrás que matar a nadie. Esquivar a todos los soldados sin ser visto (y sin que se active el Modo Reflejo) es un requisito para completar la tarea de misión relacionada.



8 Desde la barandilla rota, déjate caer al piso de abajo justo cuando el soldado esté mirando hacia otro lado; tumbate nada más aterrizar. Después podrás arrastrarte tras el enemigo y girar a la izquierda en dirección a la salida para activar un vídeo. Cuando termine, acércate a la salida y sigue las instrucciones en pantalla para lanzarte hacia delante. Cuando se reanude la partida, entra corriendo en el agujero de la pared.



9 Una vez a caballo, tu objetivo final será frustrar al Hombre de Fuego e impedir que ataque, pero no derrotarlo. En vez de disparar sin descanso, espera el momento adecuado para hacerlo. La mejor forma de simplificar este desafío es abrir fuego únicamente cuando tu enemigo esté muy cerca e interrumpir sus ataques cada vez que los cargue. Recarga siempre que puedas, después de cada disparo que acierte en el blanco, sobre todo cuando el Hombre de Fuego se quede un poco atrás.



**Notas para el rango S:** en un intento posterior, podrás conseguir un rango S con relativa facilidad si sigues dos reglas sencillas. La primera y más importante, completar la misión lo antes posible, saltándote todos los vídeos que puedas. La segunda, evitar que se active el Modo Reflejo en el vestíbulo del hospital. Con las bonificaciones que obtendrás por ello, bastará que completes la misión en menos de 25 minutos. Durante la persecución a caballo, la clave para completar la segunda tarea de misión es interrumpir al Hombre de Fuego cuando cargue su ataque. Cada vez que adopte la postura de la imagen y escuches un característico efecto de sonido, dispara para interrumpir el proceso; si lo consigues, verás que lanzará inofensivos proyectiles al aire. No te preocupes por las columnas de fuego que invocará de vez en cuando: no cuentan.

- RECIBO RAPIDO
- INTRODUCCION
- RECORRIDO
- INSTRUCCIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIAS Y ANALISIS
- EXTRAS
- PROLOGO
- MISIONES 01-03
- MISIONES 04-06
- MISIONES 07-09
- MISIONES 10-12
- MISIONES 13-15
- MISIONES 16-18
- MISIONES 19-21
- MISIONES 22-24
- MISIONES 25-27
- MISIONES 28-30
- MISIONES 31-33
- MISIONES 34-36
- MISIONES 37-39
- MISIONES 40-42
- MISIONES 43-45
- MISIONES 46-48
- MISIONES 49-50



## [◆] MISIÓN 01: “MIEMBROS FANTASMAS”

| RESUMEN DE MISIÓN |  |             |  |
|-------------------|--|-------------|--|
|                   | [ Tareas de misión ]   | [ Tipo ]    | [ Detalles ]   |
| I                 | Localiza el paradero de Kazuhira Miller.                             | Opcional    | Hay dos archivos de inteligencia que te revelarán este dato, pero solo necesitas interactuar con uno de ellos. |
| II                | Extrae a Kazuhira Miller.  | Obligatorio | Tienes que hacerlo antes de que pasen cuatro días de tiempo de juego desde el inicio de la misión.             |
| III               | Extrae al comandante de las barracas de Wakh Sind.                   | Opcional    | Es fácil reconocerlo: busca su inconfundible boina roja.   |
| IV                | Completa la misión sin que los Cráneos te descubran.                 | Opcional    | Puedes completarla fácilmente en una segunda partida.  |
| V                 | Recoge los diamantes en bruto escondidos en la fortaleza de Spugmay. | Opcional    | Los encontrarás cerca de tu posición inicial.  |
| VI                | Extrae al conductor del camión de transporte.                        | Opcional    | Lo encontrarás en la aldea de Wialo antes de que se marche.  |

### Notas:

- Primera partida:** intenta completar las tareas de misión **I**, **II** y **V**. Evitar que te detecten los Cráneos (**IV**) te resultará facilísimo en una segunda visita, así que ignora esta tarea de momento. **III** y **VI** son imposibles hasta que desbloques el dispositivo de recuperación Fulton.
- Si todavía no has leído el capítulo Introducción, te recomendamos encarecidamente que lo hagas. Algo muy importante: arrastrarte es fundamental para que no te vean durante las infiltraciones. Cada vez que se aproximen enemigos, acostúmbrate a arrastrarte todo el tiempo que puedas, y camina agachado para ir más rápido únicamente cuando nadie te vea.
- No podrás conseguir inteligencia de los soldados que interrogues (ni entender sus conversaciones) hasta que reclutes a un intérprete tras completar una misión secundaria determinada. Consulta la página 206 para más información.
- Eres libre de usar métodos letales o no letales para acabar con tus rivales. Los métodos letales los eliminarán para siempre, pero tendrán un efecto negativo en tu puntuación de misión. Los métodos no letales no tienen penalizaciones, pero la víctima recuperará la conciencia con el tiempo y eso puede darte problemas. Sea cual sea la opción que elijas, usa siempre armas con silenciador para no activar la alarma cada vez que dispires, pero no abuses de ellas: los silenciadores se irán deteriorando con cada disparo y terminarán estropeándose.
- El ciclo de día y noche desempeña un papel muy importante en el desarrollo de las misiones. Los turnos de los enemigos cambian al anochecer y al amanecer, y los cambios en la visibilidad afectan en gran manera a la dificultad de las infiltraciones. Consulta la página 18 para conocer más detalles sobre este sistema.



### RECORRIDO

- Sigue las instrucciones de Ocelot para familiarizarte con los binoculares (**R1**/**RB**), escucha la información de inteligencia (**L1**/**LB**) y coloca un marcador (**L2**/**LT**). Cuando vuelvas a intentar acabar esta misión para conseguir una puntuación alta o para completar las tareas de misión restantes, ignora los primeros pasos y pasa directamente al paso **6**.
- Dirígete a la colina que está al sur de Da Wialo Kallai y marca a todos los soldados que puedas con los binoculares. Ajusta el nivel de zoom para ver a los enemigos más lejanos.

# Área de la misión



Barracas de Wakh Sind

De Wialo Kallai  
ver página 60

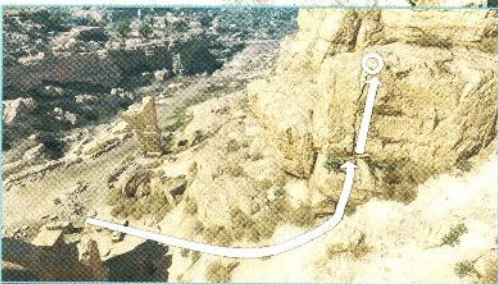
Da Ghwandai Khar  
ver página 62

Fortaleza de Spugmay

200 m



Este es el comandante que tienes que extraer de las barracas de Wakh Sind para completar la tarea de misión opcional, reconocible por su boina roja. Patrulla por una zona muy vigilada de la sección norte de la base, así tendrás que acercarte a él con cuidado.



Aquí están escondidos los diamantes en bruto necesarios para completar una tarea de misión opcional, cerca de tu posición de salida. Para llegar a ellos, usa la grieta del acantilado para escalar.

Además del archivo de inteligencia de la aldea de Wialo, encontrarás un documento equivalente (que también te revelará el paradero de Miller) en el puesto de comunicaciones este, dentro del edificio central con el equipo de comunicaciones. Puedes ignorarlo.

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

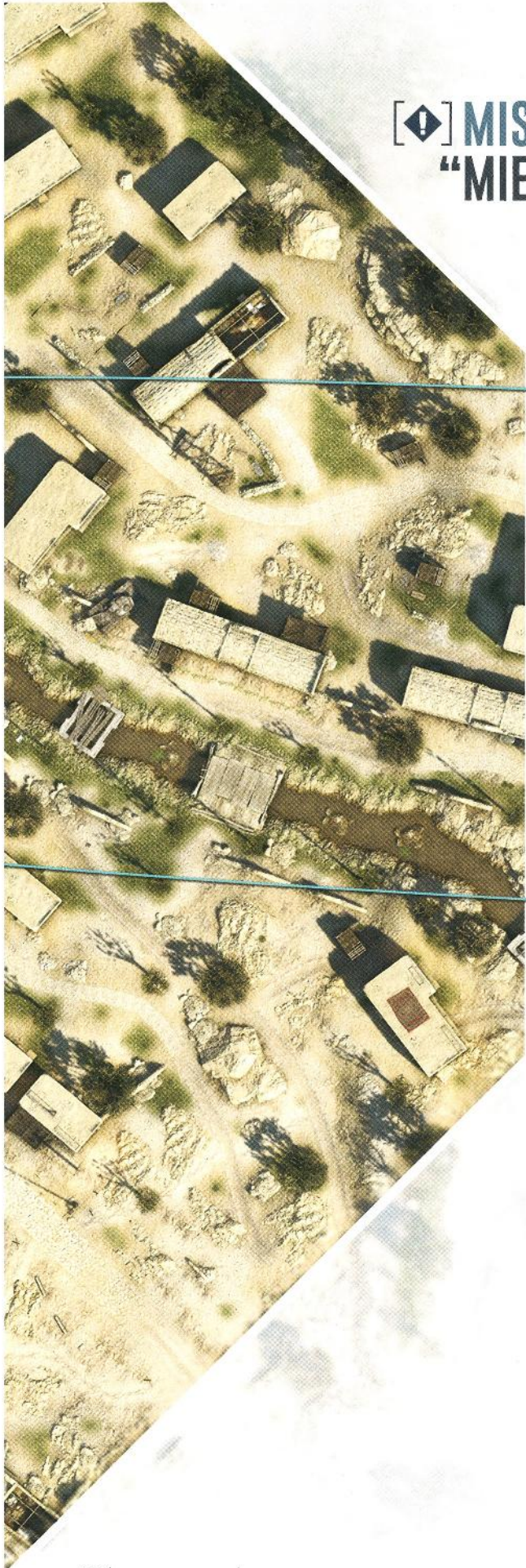


## Da Wialo Kallai



Desde la colina al suroeste tendrás una buena vista de Da Wialo Kallai. Es un lugar excelente para marcar a los soldados de la aldea con los binoculares.

# [❗] MISIÓN 01: “MIEMBROS FANTASMAS” [CONTINUACIÓN]



Aquí está el conductor del camión que necesitas extraer para completar una tarea de misión (algo imposible en una primera partida). Si vas directamente a la aldea de Wialo desde tu punto de inicio, podrás dispararle un tranquilizante y extraerlo en los primeros minutos de la misión.



Encontrarás un archivo de inteligencia en la planta superior de este edificio. Al conseguirlo, aparecerá la posición de Miller en el mapa del iDroid y completarás la tarea de misión correspondiente.



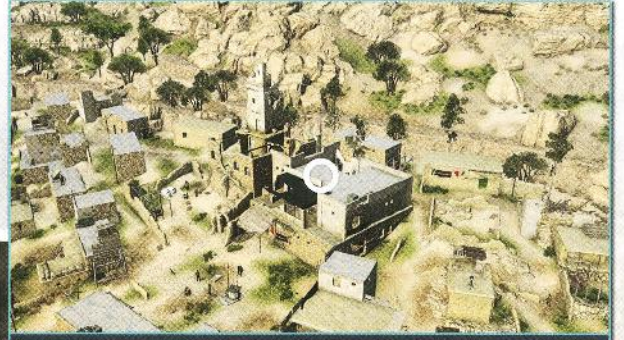
## RECORRIDO

- 3 Infiltra en el edificio principal del centro de la aldea, silenciando o evitando a los soldados con los que te cruces, y recoge la inteligencia de la planta superior.
- 4 Ve hacia el punto de ruta al noreste montado en D-Horse (al que puedes llamar con **(L1)**/**(LB)**) para viajar más rápido. Puedes rodear el puesto de avanzada enemigo que hay en el camino o limpiarlo de enemigos para practicar un poco y conseguir recursos.

- INICIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO**
- MISIONES SECUNDARIAS
- ENDE MADRE
- RESERVENA Y AVANZAS
- EXTINGU
- INTROD
- INTRODUCCIÓN
- PLANOS DE ENTRENAMIENTO
- LA HISTORIA HASTA AHORA
- PROLOGO
- MISIONES 01-03**
- MISIONES 04-06
- MISIONES 07-09
- MISIONES 10-12
- MISIONES 13-15
- MISIONES 16-18
- MISIONES 19-21
- MISIONES 22-24
- MISIONES 25-27
- MISIONES 28-30
- MISIONES 31-33
- MISIONES 34-36
- MISIONES 37-39
- MISIONES 40-42
- MISIONES 43-45
- MISIONES 46-48
- MISIONES 49-50



## Da Ghwandai Khar



En este edificio está prisionero Miller. En una partida posterior, en la que quieras obtener una puntuación alta basada en la velocidad, evita la aldea de Wialo completamente. Acércate por el este si quieres evitar encontrarte con demasiados enemigos, pero silencia a los que veas para poder escapar con más facilidad. La habitación en la que Miller está detenido está en el piso de arriba.



La colina al suroeste es un lugar excelente para marcar a los soldados de Da Ghwandai Khar.

20 m

# [❗] MISIÓN 01: “MIEMBROS FANTASMAS”

[CONTINUACIÓN]

## RECORRIDO

- 5 Usa la colina al suroeste de Da Ghwandai Khar para inspeccionar el lugar.
- 6 Ve hacia donde está Miller, eliminando a todos los enemigos que te encuentres. Antes de rescatarlo, plantéate silenciar a todos los enemigos que estén cerca. Encontrarás a Miller en el piso de arriba. Tendrás que rescatarlo antes de que transcurran cuatro días de juego desde la llegada de Big Boss al área de la misión.
- 7 Mientras cargas con Miller, dirígete a la zona de aterrizaje del este. Llama a tu caballo y sube a Miller a su grupa con **○/B**. Después sube a la silla de montar con **△/Y**.
- 8 Cuando aparezcan los Cráneos, galopa a toda velocidad para dejarlos atrás y llegar a la nueva zona de aterrizaje. Los Cráneos son muy rápidos y te perseguirán, pero finalmente conseguirás zafarte de ellos. Cuando llegues al helicóptero, sube primero a Miller y después sube tú para completar la misión.

**Notas para el rango S:** bastará con que seas rápido y seas sigiloso, puesto que puedes saltarte muchos pasos de la misión. Dirígete galopando hasta Da Ghwandai Khar al comienzo de la misión, neutraliza al mínimo número de guardias posible para llegar hasta Miller, que está al norte de la base, y márchate sin que te detecten. Cambia la zona de aterrizaje para evitar un enfrentamiento con los Cráneos, y abandona la zona en cuanto aparezca el helicóptero.

Cuando vuelvas a jugar esta misión, podrás cambiar la zona de aterrizaje inicial del helicóptero de extracción a otra posición para no encontrarte con los Cráneos, y así completar la tarea de misión consistente en evitarlos.

# [❗] MISIÓN 02: “DIAMOND DOGS”

## RESUMEN DE MISIÓN

|     | [ Tareas de misión ]   | [ Tipo ]    | [ Detalles ]  |
|-----|--|-------------|---|
| I   | Completa el entrenamiento del dispositivo Fulton.                | Obligatorio | Sigue las instrucciones de Ocelot para completar todos los objetivos. |
| II  | Extrae al personal para aumentar el nivel de tu equipo de I.D.   | Obligatorio |   |
| III | Desarrolla la caja de cartón y completa el entrenamiento básico. | Obligatorio |   |
| IV  | Completa el entrenamiento de inmovilización.                     | Opcional    |   |
| V   | Completa el entrenamiento de ataque.                             | Opcional    |   |

## Notas:

- Esta misión hace las veces de tutorial para aprender las mecánicas fundamentales del juego. No es difícil en absoluto, y por eso no se puntúa.
- El dispositivo de recuperación Fulton que recibirás aquí es una herramienta absolutamente imprescindible. Te permite extraer a los enemigos que neutralices con técnicas no letales. Cada nuevo recluta se añadirá a tu personal de la Base Madre y se asignará a un equipo, lo que aumentará la productividad y la competencia de los Diamond Dogs en el metajuego de gestión. Consulta la página 40 para más información.
- El CQC (combate cuerpo a cuerpo) es una serie de movimientos sin armas que puedes usar contra un enemigo que tengas cerca para sujetarlo o neutralizarlo. Podrás usar estas técnicas de combate para aturdir a enemigos sin utilizar munición (o desgastar silenciadores). Consulta la sección que le dedicamos a este tema en la página 29 para más información.
- Aunque la Base Madre es un centro de operaciones físico que puedes visitar entre misiones, en realidad se gestiona a través del menú del iDroid. No necesitas visitar sus instalaciones para resolver asuntos administrativos.

## RECORRIDO

- 1 Camina hacia Ocelot y sigue sus instrucciones. Deja inconsciente a un soldado cercano y extráelo con tu nuevo dispositivo Fulton manteniendo pulsado **△/Y**. Después, abre el iDroid y elige Gestión de personal, Desarrollo y Armas/Items.
- 2 Recupera con el Fulton a dos soldados más, tal y como te pide Ocelot. Luego desarrolla tu primera caja de cartón y haz que te la envíen.
- 3 Ahora puedes practicar movimientos cuerpo a cuerpo: sujeta a uno de los voluntarios (mantén **R2/RT**) y después ejecuta un combo completo sobre otro pulsando repetidas veces **R2/RT**.
- 4 Cuando termines, usa el menú del iDroid para pedir que un helicóptero venga a recogerte a la zona de aterrizaje cercana:  
Misiones ➔ Helicóptero ➔ Encuentro.

- 1 INTRO RÁPIDO
- 2 INTRODUCCIÓN
- 3 RECORRIDO
- 4 MISIONES SECUNDARIAS
- 5 BASE MADRE
- 6 REFERENCIAS Y ANÁLISIS
- 7 EXTRAS
- 8 GLOSARIO
- 9 INTRODUCCIÓN
- 10 PUNTOS DE INTERÉS
- 11 LA HISTORIA HASTA AHORA
- 12 PROFUNDIDAD
- 13 MISIONES 01-03
- 14 MISIONES 04-05
- 15 MISIONES 06-09
- 16 MISIONES 10-12
- 17 MISIONES 13-15
- 18 MISIONES 16-19
- 19 MISIONES 20-21
- 20 MISIONES 22-24
- 21 MISIONES 25-27
- 22 MISIONES 28-30
- 23 MISIONES 31-33
- 24 MISIONES 34-35
- 25 MISIONES 36-39
- 26 MISIONES 40-42
- 27 MISIONES 43-45
- 28 MISIONES 46-48
- 29 MISIONES 49-50



# [❗] MISIÓN 03: “COMO UN HÉROE”

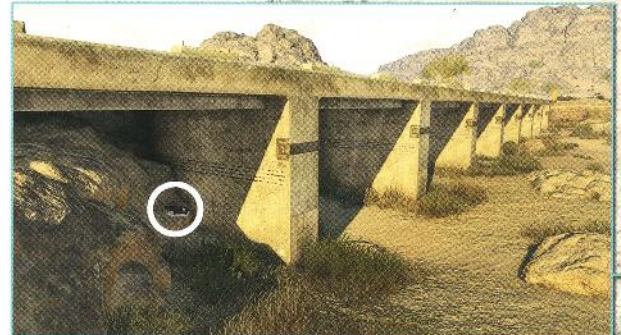
| RESUMEN DE MISIÓN |   |             |   |
|-------------------|---|-------------|---|
|                   | [ Tareas de misión ]  | [ Tipo ]    | [ Detalles ]  |
| I                 | Elimina al comandante de la Spetsnaz.   | Obligatorio | Puedes matarlo o extraerlo, ambas opciones son satisfactorias.                                  |
| II                | Neutraliza al comandante de la Spetsnaz desde una distancia de más de 100 metros. | Opcional    | Lo más fácil es conseguirlo con un rifle de francotirador en un intento posterior.              |
| III               | Extrae al comandante de la Spetsnaz.  | Opcional    | Solo puede hacerse al aire libre, a ser posible después de neutralizar a los guardias cercanos. |
| IV                | Recoge un haoma en el desierto entre la aldea Shago y la fortaleza de Spugmay.    | Opcional    | Planta medicinal que encontrarás en el desierto, al sureste.                                    |
| V                 | Consigue los materiales procesados escondidos en la aldea Shago.                  | Opcional    | Un objeto para recoger escondido en las afueras de la aldea.                                    |



En una siguiente visita, podrás eliminar al comandante de la Spetsnaz desde una distancia superior a 100 metros (para completar la tarea de misión correspondiente) si te colocas en esta duna. Así podrás dispararle limpiamente a través de la ventana.

## Notas:

- **Primera partida:** basta con matar al comandante Spetsnaz (I), aunque también puedes extraerlo (III); de hecho, es muy recomendable: conseguir soldados de elevada graduación para la Base Madre siempre es una prioridad. Esta misión es corta, así que no te supondrá ningún problema completar II, IV y V en una visita posterior.
- Cuando inicies esta misión, podrás elegir entre dos posibles zonas de aterrizaje. La del este está cerca de una colina al noreste de tu objetivo, desde la que podrás marcar a todos los soldados que vigilan el puesto de avanzada de Da Shago Kallai. También es el mejor punto de entrega para completar otras tareas de misión.
- Si un cachorro te ladra al comenzar la misión, neutralízalo con un tranquilizante y recupéralo con el Fulton para obtener, con el tiempo, una fantástica recompensa.



Los materiales procesados (en realidad un único objeto) que necesitas para la tarea de misión están escondidos debajo del puente.



## RECORRIDO

- 1 Ve a la colina al noreste o este de Da Shago Kallai e intenta marcar a todos los soldados de la zona. El comandante de la Spetsnaz, el objetivo de la misión, suele estar dentro del edificio central.
- 2 Acércate a la base sigilosamente, arrastrándote cuando entres en el posible campo de visión de patrullas o centinelas.
- 3 Conseguir personal para la Base Madre es fundamental. Dispara tranquilizantes a cualquier guardia que patrulle en solitario y extráelo con el Fulton cuando nadie te vea. Si despejas la zona de posibles rivales, te resultará fácil extraer al comandante de la Spetsnaz. Después, podrás abandonar la zona saliendo del área de la misión o llamando al helicóptero y yendo a una zona de aterrizaje.

**Notas para el rango S:** para conseguir un rango S con facilidad, galopa hasta la duna que está al norte de la aldea con un rifle de francotirador y dispara al comandante a través de la ventana. Después, usa a D-Horse para salir rápidamente de la zona de conflicto.

El comandante de la Spetsnaz, al que reconocerás por su boina roja, suele estar en el interior de este edificio, aunque en ocasiones da vueltas por el exterior.



## Área de la misión



Esta colina al este de Da Shago Kallai es un lugar estupendo para marcar a gran parte de los soldados de esta zona. Con suerte, puede que incluso identifiques al comandante de la Spetsnaz a través de la ventana del edificio principal.

Da Shago Kallai

3 2 1



La planta haoma que necesitas para una tarea de misión opcional está al sureste de la base.

200 m

- 3 INICIO DE MISIÓN
- 3 INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- 3 MISIONES SECUNDARIAS
- 3 BASE MADRE
- 3 REFERENCIA Y ANÁLISIS
- 3 EXTOS
- 3 FINQUE

- 3 INTRODUCCIÓN
- 3 PUNTOS DE INTERÉS
- 3 LA HISTORIA HASTA AQUÍ
- 3 PROXIMIDAD
- MISIONES 01-03

- 3 MISIONES 04-06
- 3 MISIONES 07-09
- 3 MISIONES 10-12
- 3 MISIONES 13-15
- 3 MISIONES 16-18
- 3 MISIONES 19-23
- 3 MISIONES 24-26
- 3 MISIONES 27-29
- 3 MISIONES 30-32
- 3 MISIONES 33-35
- 3 MISIONES 36-38
- 3 MISIONES 39-43
- 3 MISIONES 44-46
- 3 MISIONES 47-50



# MISIÓN 04: "C2W"

Área de la misión

## RESUMEN DE MISIÓN

|     | [ Tareas de misión ]  | [ Tipo ]     | [ Detalles ]  |
|-----|---|--------------|---|
| I   | Identifica el equipo de comunicaciones del puesto de comunicaciones este.                     | Opcional     | Usa los binoculares para centrarte en las tres antenas hasta que queden marcadas.   |
| II  | Destruye el equipo de comunicaciones del puesto de comunicaciones este.                       | Obligatorio* | Requiere explosivos.  |
| III | Consigue los diamantes en bruto que están escondidos cerca del puesto de comunicaciones este. | Opcional     | Están al final de un camino de tierra.  |
| IV  | Destruye el transmisor del puesto de comunicaciones este.                                     | Obligatorio* | Puedes conseguirlo con explosivos o cualquier arma de fuego adecuada (los dardos tranquilizantes o las balas de goma no funcionarán). |
| V   | Extrae a dos prisioneros de la aldea de Wialo.  | Opcional     | Tienes que sacarlos al exterior para poder recuperarlos con el Fulton.  |
| VI  | Extrae el contenedor de materiales del puesto de comunicaciones este.                         | Opcional     | Requiere la mejora Carga 2 del Fulton.  |

\* Completar uno de los dos objetivos obligatorios convierte al otro en opcional.

## Notas:

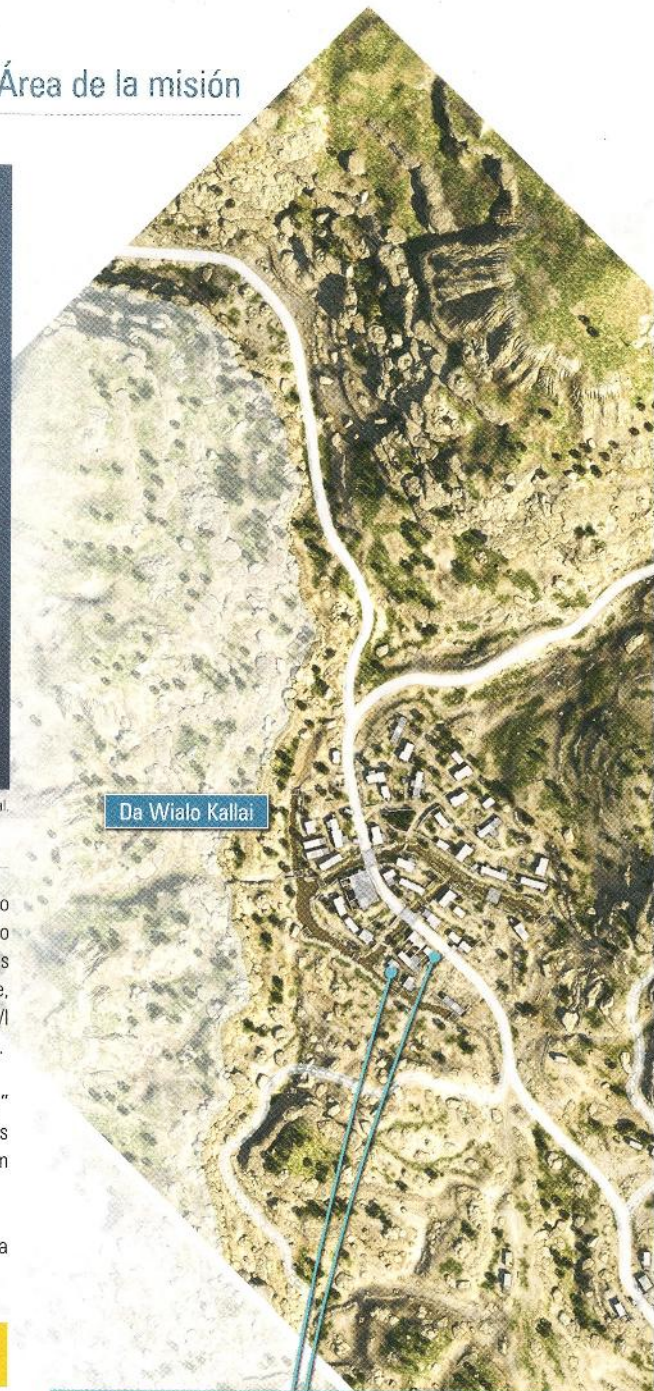
- **Primera partida:** como es probable que en esta fase tan temprana de la historia no dispongas de explosivos adecuados, bastará con destruir el transmisor del interior del edificio (IV) con el rifle de asalto. Aunque uses un arma con silenciador, el ruido atraerá a los guardias cercanos. Tienes dos opciones: neutralizarlos con antelación o escapar rápidamente, desandando el camino hasta salir de la zona de conflicto. No podrás completar la tarea VI hasta que investigues una mejora del dispositivo Fulton, en una fase posterior de la historia.
- Antes de empezar esta misión, completa la misión secundaria "Extrae al intérprete (Ruso)" que se desarrolla cerca de tu zona y se premia con traducciones en tiempo real. Así podrás interrogar a enemigos y ver conversaciones con subtítulos cada vez que te encuentres con soldados rusos. Consulta la página 206 para más información.
- Resulta útil (aunque no esencial) tener granadas, C-4 o cualquier otro tipo de explosivos para esta misión.



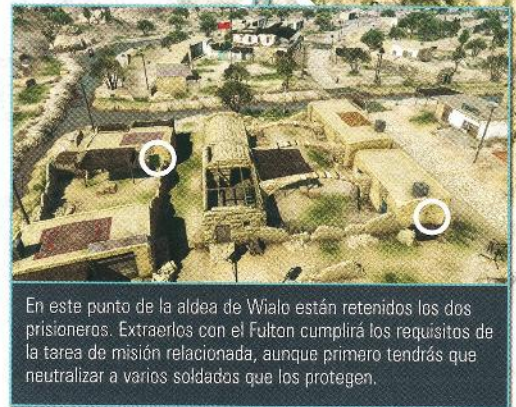
## RECORRIDO

- 1 Sigue la carretera para llegar al marcador de ruta del noreste. Puedes evitar o atacar el pequeño puesto de avanzada, como prefieras.
- 2 Completa a pie el tramo final hasta la base (icuidado, puede haber una patrulla en la zona!), y camina agachado cerca de la pared del acantilado que está a la izquierda de la carretera hasta que llegues a un camino inclinado. Arrástrate por él para llegar un punto de observación sin vigilancia, desde el que podrás ver bien la base.
- 3 Destruye con explosivos los tres equipos de comunicaciones, o el único transmisor de radio que hay dentro del edificio central para completar tu objetivo principal; la última opción es la mejor si no dispones de explosivos. Para volar los equipos de comunicaciones puedes usar cualquier tipo de explosivos: granadas, C-4, lanzacohetes, o incluso los emplazamientos fijos de morteros. Abandona la zona de conflicto para completar la misión, huyendo rápidamente de la zona o solicitando una extracción por helicóptero.

**Notas para el rango S:** sigue la ruta más directa para llegar al puesto de comunicaciones este, ve al edificio que tiene una bandera de la Unión Soviética en el tejado y cuélate dentro por un agujero de la pared de atrás, coloca C-4 en el transmisor de radio y márchate sin que te detecten. Si te das prisa, podrás entrar y marcharte antes de que las patrullas de guardia se detengan o empleen la acción directa. Podrás detonar la carga de C-4 desde una distancia segura, justo antes de marcharte de la zona de conflicto.



Da Wialo Kallai



En este punto de la aldea de Wialo están retenidos los dos prisioneros. Extraerlos con el Fulton cumplirá los requisitos de la tarea de misión relacionada, aunque primero tendrás que neutralizar a varios soldados que los protegen.

Si ya has mejorado el dispositivo de recuperación Fulton, hay dos contenedores que podrás extraer para completar la tarea de misión correspondiente.



Para completar tu objetivo principal, tienes que destruir con explosivos los tres equipos de comunicaciones (busca las antenas de satélite) o destruye el transmisor de radio del interior del edificio (sobre el que ondea la bandera de la Unión Soviética). No olvides marcar los equipos de comunicaciones con los binoculares antes de destruirlos para completar la tarea de misión correspondiente.

Puesto de comunicaciones este



Aquí están los diamantes en bruto necesarios para completar una tarea de misión, en el camino de la montaña que está detrás del puesto de comunicaciones este, dentro de un pequeño hueco en la piedra. Este camino de montaña lleva a un acantilado, un excelente punto de observación sobre el puesto de comunicaciones este.

200 m

- 3 INICIO RÁPIDO
- 3 INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- 3 ANÁLISIS SECUNDARIO
- 3 BASE AMORI
- 3 REFERENCIA Y ANÁLISIS
- 3 EXTRAS
- 3 ÍNDICE
  
- 3 INTRODUCCIÓN
- 3 PUNTOS DE INTERÉS
- 3 LA HISTORIA HASTA AHORA
- 3 PROLOGO
- 3 MISIONES 01-03
- MISIONES 04-06
- 3 MISIONES 07-09
- 3 MISIONES 10-12
- 3 MISIONES 13-15
- 3 MISIONES 16-18
- 3 MISIONES 19-21
- 3 MISIONES 22-24
- 3 MISIONES 25-27
- 3 MISIONES 28-30
- 3 MISIONES 31-33
- 3 MISIONES 34-36
- 3 MISIONES 37-39
- 3 MISIONES 40-42
- 3 MISIONES 43-45
- 3 MISIONES 46-48
- 3 MISIONES 49-50



Hay un agujero en el techo del almacén que está al lado opuesto de la puerta que usaste para llegar hasta el ingeniero. El agujero es lo suficientemente grande como para extraer con el Fulton al prisionero, con lo que completarás el requisito de la misión obligatoria y el de otra opcional. También puedes enviar a la Base Madre a todos los guardias que hayas neutralizado. Por último podrás marcharte o encargarte de otras tareas de misión.



El ingeniero secuestrado te espera detrás de una puerta cerrada de la sección subterránea del edificio. Mantén para abrirla. Hay un soldado junto a él, y al menos otro más que patrulla por las inmediaciones.

La entrada principal está muy protegida, y también hay muchos guardias en su interior. Evítala por completo a no ser que quieras poner a prueba tu valía.

## Área de la misión



Usa esta grieta para entrar en la base desde el lado oeste, evitando así la entrada principal. Hay otra grieta en el lado este de la base, pero si la usas tendrás que caminar mucho más para llegar a tu objetivo.

En este pequeño edificio encontrarás el plano que necesitas para una tarea de misión opcional. Si hay un guardia en el interior, atráelo afuera haciendo ruido antes de coger el plano.



Sobre el muro exterior de la base hay un prisionero que intenta escapar. Si lo extraes, completarás la tarea de misión correspondiente.

Un vehículo 4x4 patrulla entre los puestos de avanzada y, tras unos treinta segundos, pasará muy cerca de tu posición si comienzas en la ZA del este. Después, el vehículo se detendrá unos instantes a las puertas de la entrada principal de las barracas de Wakh Sind. Para extraerlo y completar la tarea de misión, comienza la misión en la ZA del este para interceptarlo de inmediato, o completa otros objetivos y espéralo en la encrucijada que te indicamos. Si colocas a D-Horse en este punto, el conductor se detendrá, momento que deberás aprovechar para comenzar tu emboscada.

En este pequeño edificio hay un archivo de inteligencia, aunque no es necesario recogerlo; tan solo contiene la ubicación del ingeniero.

200 m

# [!] MISIÓN 05: "SOBRE LA CERCA"

| RESUMEN DE MISIÓN   |             |   |
|---|-------------|---|
| [ Tareas de misión ]  | [ Tipo ]    | [ Detalles ]  |
| I Extrae al ingeniero secuestrado.  | Obligatorio | Solo podrás usar el dispositivo Fulton si no hay ninguna obstrucción por arriba.  |
| II Extrae con el Fulton al ingeniero a través del agujero del techo del sótano de la instalación. | Opcional    | Revisa el porcentaje en pantalla antes de usar el dispositivo Fulton; si no es del 100%, tendrás que volver a colocar al ingeniero. |
| III Extrae al prisionero que intenta escapar de las barracas de Wakh Sind.                        | Opcional    | Si un soldado ve el globo Fulton, irá a investigar.   |
| IV Extrae el 4x4 que patrulla entre los puestos de avanzada.                                      | Opcional    | Requiere la mejora Carga 2 del Fulton.  |
| V Consigue el plano en las barracas de Wakh Sind.   | Opcional    | Un objeto que parece un maletín gris.   |

## Notas:

- **Primera partida:** bastará con extraer al ingeniero (I) y marcharte, aunque el truco de realizar la extracción con el Fulton por el agujero del techo es fácil de llevar a cabo antes de marcharte. No podrás completar la tarea de misión **IV** hasta que investigues la tecnología necesaria en una fase más avanzada de la historia.
- Puedes elegir entre dos zonas de aterrizaje al iniciar la misión. La que está justo al sur de la base es la ideal, ya que te deja cerca de la grieta que podrás escalar para evitar la entrada principal (donde están la mayoría de los guardias).



## RECORRIDO

- 1 Desplégate en la zona de aterrizaje que está al sur de la base. Dirígete a la grieta que está el oeste de las barracas de Wakh Sind. Nadie te verá si caminas agachado o te arrastras.
- 2 Escala la grieta y acércate a la entrada del sótano, silenciando al soldado que te encontrarás por el camino. Busca unas escaleras cercanas al edificio.
- 3 Tras bajar las escaleras con cuidado (puede haber una patrulla cerca), arrástrate por el pasillo, elimina al guardia que vigila la entrada de la habitación en la que está el ingeniero y comprueba que no hay más enemigos en la zona. Coloca al ingeniero debajo del agujero del techo del almacén y extráelo con el dispositivo Fulton. Después, desanda el camino y abandona el área de misión, o completa otras tareas de misión antes de marcharte.

**Notas para el rango S:** como es habitual, el sigilo y la velocidad son esenciales. Ve directamente hacia el ingeniero usando la grieta y extráelo con el Fulton por el agujero del techo. Extrae al segundo prisionero antes de marcharte de la zona de conflicto.

- 1 MISIÓN 04-05
- 2 INTRODUCCIÓN
- 3 RECORRIDO
- 4 MISIONES SECUNDARIAS
- 5 BASE MADRE
- 6 REFERENCIA Y ARRESTO
- 7 EXTRAS
- 8 BONUS
- 9 INTRODUCCIÓN
- 10 PUNTOS DE INTERÉS
- 11 LA HISTORIA HASTA AHORA
- 12 PROFUGO
- 13 MISIONES 01-03
- 14 MISIONES 04-06
- 15 MISIONES 07-09
- 16 MISIONES 10-12
- 17 MISIONES 13-15
- 18 MISIONES 16-18
- 19 MISIONES 19-21
- 20 MISIONES 22-24
- 21 MISIONES 25-27
- 22 MISIONES 28-30
- 23 MISIONES 31-33
- 24 MISIONES 34-36
- 25 MISIONES 37-39
- 26 MISIONES 40-42
- 27 MISIONES 43-45
- 28 MISIONES 46-48
- 29 MISIONES 49-50



# MISIÓN 06: “¿DÓNDE DUERMEN LAS ABEJAS?”



## RESUMEN DE MISIÓN

|     | [ Tareas de misión ]  | [ Tipo ]    | [ Detalles ]   |
|-----|---|-------------|--|
| I   | Consigue la Honey Bee.                                      | Obligatorio | Hay un lanzacohetes escondido en lo más profundo de la red de cuevas de Da Smasei Laman.                                 |
| II  | Acaba con los Cráneos.                                      | Opcional    | Matar o neutralizar a uno de ellos es suficiente para completar esta tarea.  |
| III | Consigue la Honey Bee con la munición intacta.              | Opcional    | Completa la misión sin disparar con la Honey Bee.  |
| IV  | Extrae al prisionero que no puede hablar.                   | Opcional    | Al principio está al otro lado del puente de la base de paso de montaña, y tras un tiempo lo llevan al fuerte de Smasei. |
| V   | Extrae a dos francotiradores en la base de paso de montaña. | Opcional    | Suelen estar en las pasarelas que hay bajo la carretera principal del imponente puente de la base de paso de montaña.    |
| VI  | Destruye el helicóptero de combate.                         | Opcional    | Si usas la Honey Bee, tu recompensa de misión será menor.  |



## RECORRIDO

- 1 Dirígete al sur y después al este para llegar a la base de paso de montaña.
- 2 La base de paso de montaña está muy bien protegida. Al llegar, marca a todos los soldados que puedas desde un punto de observación elevado.
- 3 La forma más sencilla de evitar a los enemigos del puente y los alrededores (sobre todo a los francotiradores) es rodearlo por completo usando el “camino” del norte, manteniéndote cerca de la pared del acantilado (que siempre estará a tu izquierda). Mantén / cuando llegues al área rocosa para escalar y no deslizarte por la pendiente.
- 4 Tras pasar sigilosamente los guardias del otro lado del puente, sigue hacia Da Smasei Laman.
- 5 Procura llegar a Da Smasei Laman por el pasadizo del norte. Así llegarás a un punto de observación desde el que podrás marcar a muchos soldados en muy poco tiempo.
- 6 Desciende y camina agachado o arrástrate hacia la entrada de la cueva de la izquierda. Usa las escaleras para llegar al piso de arriba, y después ve en dirección este hasta que encuentres una pendiente algo empinada que te llevará a lo más profundo de la red de cuevas.
- 7 Cuando llegues a un pequeño riachuelo, coge la Honey Bee del suelo de una sala que está al fondo.
- 8 Vuelve al riachuelo y sigue el camino que va hacia el sur, hasta que llegues a una posición desde la que puedas ver la base principal; entonces comenzará un vídeo. La forma más fácil de vencer a los Cráneos en una primera partida es evitar totalmente un enfrentamiento: pide un helicóptero y dirígete raudo a la correspondiente zona de aterrizaje.

**Notas para el rango S:** primero, extrae al prisionero mudo, a poder ser cuando todavía esté cerca del puente de la base de paso de montaña o en la carretera de detrás. Segundo, no dispires con la Honey Bee. Tercero, destruye el radar antiaéreo del fuerte de Smasei para desbloquear una zona de aterrizaje más cercana. Por último, acaba con los Cráneos contrarrestando sus ataques cuerpo a cuerpo y disparándoles con la ametralladora cuando se queden aturdidos unos instantes.

## Área de la misión





- 1 NUEVO MAPA
- 1 INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- 1 MISIONES SECUNDARIAS
- 1 BASE MADRE
- 1 REFERENCIA Y ANÁLISIS
- 1 EXTRAS
- 1 ÍNDICE
  
- 1 INTRODUCCIÓN
- 1 PLANOS DE MISIONES
- 1 LA HISTORIA HASTA AQUÍ
- 1 PROLOGO
- 1 MISIONES 01-03
- MISIONES 04-06
- 1 MISIONES 07-09
- 1 MISIONES 10-12
- 1 MISIONES 13-15
- 1 MISIONES 16-18
- 1 MISIONES 19-21
- 1 MISIONES 22-24
- 1 MISIONES 25-27
- 1 MISIONES 28-30
- 1 MISIONES 31-33
- 1 MISIONES 34-36
- 1 MISIONES 37-39
- 1 MISIONES 40-42
- 1 MISIONES 43-45
- 1 MISIONES 46-48
- 1 MISIONES 49-50

### Notas:

- **Primera partida:** esta misión es muy extensa y complicada, y puede resultar de una dureza extrema al jugarla por primera vez. Así que tómate tu tiempo para llegar a la Honey Bee, y después corre o cabalga sin mirar atrás para evitar la batalla de jefe opcional. En un intento posterior, cuando dispongas de armas y equipo superiores gracias a tus avances, completar las tareas de misión opcionales será mucho más sencillo.
  
- Si quieres destruir el helicóptero de combate enemigo para completar la tarea de misión, procura contar con un lanzacohetes. Usar la Honey Bee reducirá tu puntuación de misión final.

200 m



4

Aunque es técnicamente posible cruzar el puente, sobre todo si abres camino con un rifle de francotirador con silenciador, hacerlo te expondrá a numerosos peligros. La ruta hacia el norte, manteniéndote junto a la pared del acantilado a tu izquierda, es la menos complicada para llegar al otro lado del barranco.



Una alternativa más sencilla (pero más lenta) para cruzar el barranco es ponerte bajo el puente y usarlo como punto de cobertura para evitar a los francotiradores. Cuando no haya peligro, podrás volver a subirte a él por la escalera o una grieta que hay al sur del puente.

Tomar el camino más directo por el extremo sur del barranco es la forma más rápida de rodear la base (algo muy útil si quieres conseguir una puntuación S), pero tendrás que ser todo un experto en sigilo para evitar a los francotiradores.

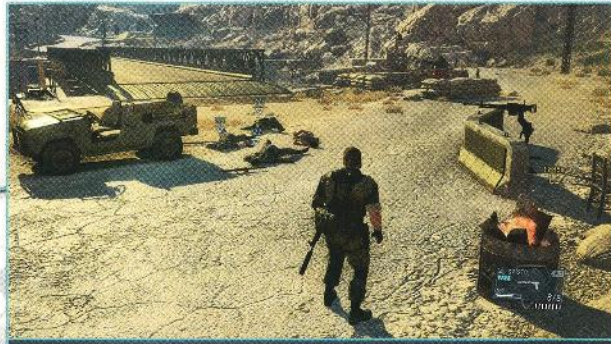


Si decides atravesar el barranco, puedes usar la grieta de la pared para sorprender por detrás a los guardias del prisionero. También puedes avanzar por la carretera y tenderles una emboscada cuando te alcancen, o ignorarlos por completo.

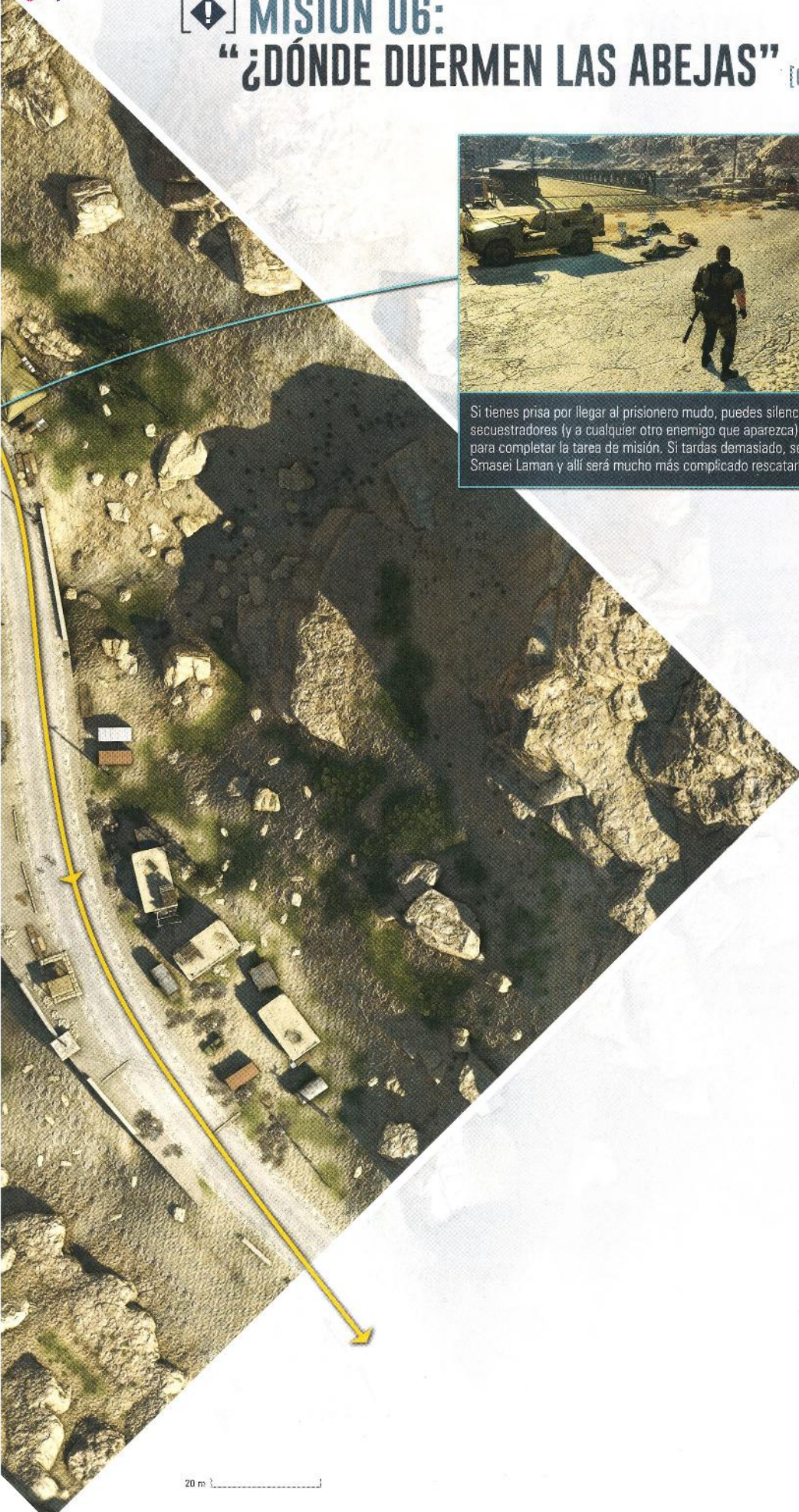




# [M] MISIÓN 06: "¿DÓNDE DUERMEN LAS ABEJAS" [CONTINUACIÓN]



Si tienes prisa por llegar al prisionero mudo, puedes silenciar a sus secuestradores (y a cualquier otro enemigo que aparezca) y después extraerlo para completar la tarea de misión. Si tardas demasiado, se lo llevarán a Da Smasei Laman y allí será mucho más complicado rescatarlo.



20 m

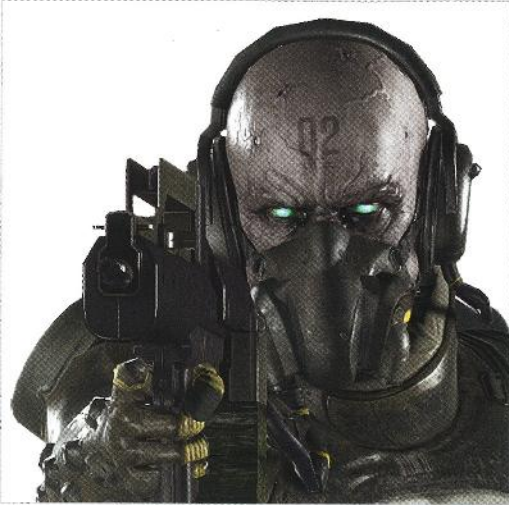
- INICIAR RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- ÍNDICE

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



# [!] MISIÓN 06: “¿DÓNDE DUERMEN LAS ABEJAS?”

[CONTINUACIÓN]



Da Smasei Laman



## LOS CRÁNEOS

La primera vez que intentes luchar contra los Cráneos puede que te intimiden, ya que se mueven a una velocidad inhumana y suelen teletransportarse en cuanto empiezas a dañarlos. Pero con un poco de práctica, este combate resultará mucho más sencillo de lo que parece.

- **Marcar a los Cráneos:** procura marcar a los cuatro Cráneos lo antes posible; así será mucho más fácil seguirlos.
- **Niebla azul:** cada cierto tiempo, los Cráneos crearán una niebla azul que reducirá considerablemente tu visibilidad. Puedes solucionarlo si te equipas con lentes de visión nocturna. Mientras la niebla esté activa, varios grupos de soldados títeres intentarán atacarte. Puedes lanzar una granada para eliminarlos a todos y dañar a los Cráneos que se oculten entre ellos.
- **Honey Bee:** si usas la Honey Bee, acabar con los Cráneos será extremadamente fácil gracias a sus proyectiles teledirigidos. Pero usarla reducirá tu puntuación de misión y no podrás completar la tarea de misión opcional de conservar toda su munición.
- **Granadas:** si entras en la cueva del norte al comenzar la batalla y atraes a los Cráneos a un cuello de botella del piso de arriba (por ejemplo, un arco o una entrada), podrás conseguir que los Cráneos se acerquen a ti de dos en dos, o incluso los cuatro a la vez. Con granadas, o minas y C-4 colocados con antelación, obtendrás una ventaja considerable en esta batalla.
- **Contraataques:** un método muy eficaz para eliminar a los Cráneos es dejarles que ejecuten su ataque de salto, en el que correrán hacia ti con sus espadas. Si contraatacas colocándote frente a ellos y pulsando **(R2)/[X]** justo en el momento en que el aviso del botón aparezca en pantalla, los neutralizarás durante unos segundos. Dispáralos sin descanso con un rifle de asalto o una ametralladora mientras estén incapacitados y los liquidarás casi al instante. Puedes emplear esta táctica para acabar con los cuatro Cráneos en apenas un par de minutos.



Este acantilado que está al oeste de Da Smasei Laman es el mejor punto de observación para marcar a todos los soldados que podrían impedirte el paso a las cuevas.



**Móvete por los túneles (1):** esta red de túneles puede resultar un poco confusa ya que la componen numerosos pasillos y salas. Para llegar a la Honey Bee tienes que subir las escaleras que llevan al piso de arriba y después ir hacia el este.



**Móvete por los túneles (2):** en cuanto entres en este pasadizo, baja por la pendiente en dirección norte hasta que llegues a un riachuelo. Desde allí, camina un poco hacia el oeste y encontrarás la Honey Bee tras una caja en una de las salas.



Puedes escapar cuando lleguen los Cráneos, pero los jugadores menos experimentados también pueden vencerlos. Cuando comience la batalla al volver al exterior de la base principal, intenta retirarte al arco del piso de arriba, cerca de tu posición, en dirección norte. Los Cráneos suelen atacar de dos en dos, pero se quedarán al otro lado del arco. Una explosión de granada puede impactar a dos Cráneos, o incluso a los cuatro a la vez. Si la explosión les afecta, usarán sus siniestros poderes para protegerse con un escudo de piedra de escasa duración. Repite esta técnica para terminar la batalla. Si los Cráneos no se te acercan, usa un señuelo ingenioso o simplemente sé temerario.

Si no conseguiste llegar a él al comienzo de la misión, transportarán al prisionero mudo a esta posición. Extraerlo desde aquí es mucho más complicado porque la zona está repleta de soldados. En una primera partida, puedes seguir al prisionero y a los guardias para llegar a la Honey Bee, si tienes paciencia y silencias a los enemigos que te vayas encontrando. Pero si no intervienes rápidamente, los soldados matarán al prisionero.

Si destruyes esta antena de radar antiaéreo, desbloquearás una nueva zona de aterrizaje. Esto te permitirá salir rápidamente del área al final de la misión, una bendición para los que busquen un rango S.

- MUCHO BARRO
- EL FORTALECIMIENTO
- RECORRIDO**
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- DEFENSIVA Y ANÁLISIS
- ESCUAS
- INDICE
- INTRODUCCION
- PUNTOS DE INTERES
- LA HISTORIA HASTA AHORA
- PROLOGO
- MISIONES 01-03
- MISIONES 04-06**
- MISIONES 07-09
- MISIONES 10-12
- MISIONES 13-15
- MISIONES 16-18
- MISIONES 19-21
- MISIONES 22-24
- MISIONES 25-27
- MISIONES 28-30
- MISIONES 31-33
- MISIONES 34-36
- MISIONES 37-39
- MISIONES 40-42
- MISIONES 43-45
- MISIONES 46-48
- MISIONES 49-51



# [!] MISIÓN 07: "LATÓN ROJO"

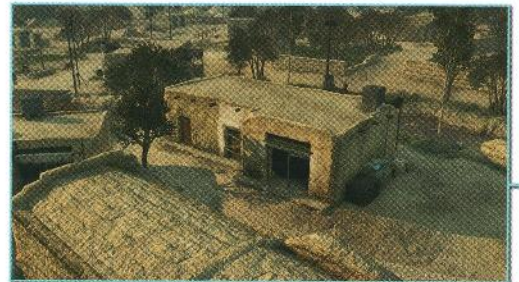


## RESUMEN DE MISIÓN

|     | [ Tareas de misión ]   | [ Tipo ]    | [ Detalles ]   |
|-----|--|-------------|--|
| I   | Elimina al comandante de la compañía que está en la aldea de Wialo.      | Obligatorio |  |
| II  | Elimina al comandante del pelotón que está en la aldea de Shago.         | Obligatorio | Los tres se reúnen en una casa de la aldea de Wialo, pero intentarán escapar si te descubren.  |
| III | Elimina al comandante del pelotón que está en las barracas de Wakh Sind. | Obligatorio |  |
| IV  | Extrae al comandante y a los tres soldados que van en su vehículo.       | Opcional    |  |
| V   | Extrae a los tres comandantes.   | Opcional    | Puedes conseguirlo con extracciones con el dispositivo Fulton o saliendo del área de misión por carretera, con el trío dormido en un vehículo 4x4. |
| VI  | Escucha la conversación de los comandantes hasta el final.               | Opcional    | Tiene lugar en una casa de la aldea de Wialo. Los tres comandantes deben llegar a la reunión sin que se produzcan incidentes.                      |
| VII | Extrae a dos prisioneros de la ciudad de Ghwandai.                       | Opcional    | Sácalos primero al exterior para extraerlos con el Fulton.   |



Los dos prisioneros retenidos en la ciudad de Ghwandai están aquí.



Los tres comandantes se reúnen en esta casa. El primer comandante esperará a que lleguen los otros dos.

## Notas:

- **Primera partida:** esta misión fascinante puede volver a jugarse muchas veces, así que de momento límitate a actuar cuando los tres comandantes se reúnan en la aldea de Wialo (I, II y III). Tienen un nivel muy elevado, lo que les convierte en reclutas perfectos para la Base Madre; así que también puede interesarte cumplir los requisitos de la tarea de misión V.
- Puedes elegir entre seis puntos de inicio. Si quieres interceptar a un comandante mientras se dirige a la aldea de Wialo, selecciona una zona de aterrizaje cercana a las barracas de Wakh Sind o la aldea Shago.



## RECORRIDO

- En una primera partida, puedes interceptar al menos uno de los dos vehículos 4x4. Improvisa un bloqueo con D-Horse y después duerme con dardos tranquilizantes a los soldados y extraélos; otra opción es destruirlos con un explosivo. Después, dirígete a la aldea de Wialo y elimina silenciosamente a todos los soldados uno a uno. Si colocas a Big Boss en el tejado con la bandera de la URSS, podrás ver toda la aldea. Pero procura que no te detecten: si salta la alarma, los comandantes que sigan con vida intentarán escapar y tendrás que perseguirlos.
- En una partida posterior, tu estrategia dependerá de tus objetivos. Si quieres completar las tareas de misión menos obvias, una opción eficaz es desplegar te cerca de Ghwandai, extraer rápidamente a los dos prisioneros y después llegar a tiempo a la reunión de los tres comandantes para escuchar su conversación y extraerlos a todos a la vez en cuanto terminen de hablar.

**Notas para el rango S:** la velocidad es fundamental para conseguir un rango S. Elige un punto de inicio cercano a uno de los dos comandantes que se dirigen al punto de encuentro; a ser posible el que está al norte, ya que extraer también a sus acompañantes se premia con puntos extra. Si envías a los cuatro a la Base Madre mientras siguen en el vehículo, mejor todavía. Después, galopa a toda velocidad para extraer al segundo comandante antes de que llegue a la aldea de Wialo, y alcanza y recupera al tercero en el punto de reunión antes de abandonar el área de misión.



Si quieres escuchar la conversación de los comandantes hasta el final para completar la tarea de misión, coloca a Big Boss en el tejado del edificio con la bandera de la URSS. Podrás escuchar su conversación con el micrófono direccional de los binoculares: solo tienes que mirar en su dirección. Esta posición también es un perfecto punto de observación desde el que marcar a los soldados de la zona, incluidos los comandantes y sus acompañantes una vez que lleguen. Cuando termine la conversación y tus objetivos se dispongan a partir, también podrás sembrar el caos desde la misma posición, disparando tranquilizantes a todos los blancos para después extraerlos o provocando una carnicería explosiva.

# Área de la misión



- ÍNDICE RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- ACCIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- ÍNDICE
  
- INTRODUCCIÓN
- PUNTOS DE INTERÉS
- LA HISTORIA, LA FANTASÍA Y LA REALIDAD
- PROLOGO
- MISIONES 02-03
- MISIONES 04-06
- MISIONES 07-09**
- MISIONES 10-12
- MISIONES 13-16
- MISIONES 17-21
- MISIONES 22-24
- MISIONES 25-30
- MISIONES 31-35
- MISIONES 36-40
- MISIONES 41-45
- MISIONES 46-50
- MISIONES 51-55
- MISIONES 56-60
- MISIONES 61-65
- MISIONES 66-70
- MISIONES 71-75
- MISIONES 76-80
- MISIONES 81-85
- MISIONES 86-90
- MISIONES 91-95
- MISIONES 96-100

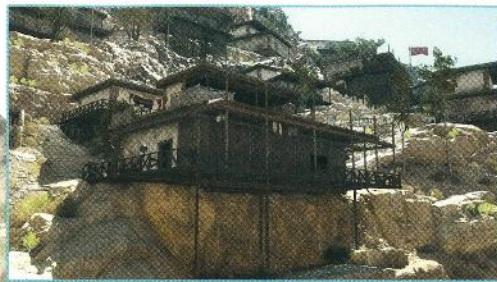
La tarea de misión **IV** tiene que ver con el vehículo 4x4 que sale de las barracas. Todo irá bien mientras extraigas con el Fulton a los cuatro pasajeros sin matarlos.

200 m

Dos comandantes viajan desde las barracas de Wakh Sind y la aldea Shago, respectivamente, para reunirse con un tercero que está en la aldea de Wialo. Puedes interceptar a los dos que viajan con emboscadas de las de toda la vida (algo a lo que D-Horse siempre está dispuesto), neutralizando primero a los conductores y acabando con el resto de los pasajeros. Si te das prisa, puedes empezar con el comandante que sale de las barracas y después galopar a toda velocidad para interceptar al segundo antes de que llegue a la aldea de Wialo.



Si corres desde el punto de inicio del oeste para llegar a esta zona, junto a una casa vacía, activarás la marcha del convoy. Puedes tenderle una emboscada preparando un bloqueo improvisado o con explosivos. En una partida posterior, cuando dispongas de la mejora Carga 2 del dispositivo Fulton, podrás detener el convoy aquí y después ponerte detrás de cada vehículo para extraerlo antes de que sus ocupantes te vean y reaccionen. Así completarás varias tareas de misión a la vez.

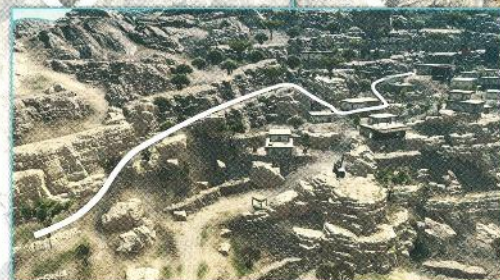


En esta casa al noreste de la aldea está el prisionero al que puedes rescatar para completar una tarea de misión opcional. Silencia a todos los soldados que patrullan por los alrededores, saca al prisionero y extráelo con el Fulton.

Si neutralizas a todos los soldados de la aldea antes de la llegada del convoy, este cuello de botella natural es un lugar estupendo para tender una emboscada al convoy. Si bloqueas este punto de la carretera con un vehículo o con el siempre dispuesto y fiable D-Horse (empezamos a sospechar que la "D" es de "Detener"), podrás colocar C-4 en el punto posterior de la carretera y destruir al menos un tanque al instante; el segundo puedes eliminarlo con un lanzacohetes.



En esta casa están los planes de despliegue. Al recogerlos, se activará la salida del convoy desde su punto de partida, así que procura estar bien preparado antes de hacerlo. Si ignoras los planes pero abandonas la aldea, el convoy también comenzará su marcha.



Si comienzas la misión desde la ZA del este, camina agachado por la colina que está a tu izquierda (al sur de la aldea) para llegar a la casa en la que están los planes de despliegue. Es una forma sencilla de alcanzar tu objetivo sin despertar sospechas, aunque también puedes reclutar forzosamente a todos los enemigos que te encuentres por el camino para engrosar las filas de la Base Madre.

## [🔍] MISIÓN 08: "FUERZAS DE OCUPACIÓN"



### RESUMEN DE MISIÓN

|     | [ Tareas de misión ]  | [ Tipo ]    | [ Detalles ]  |
|-----|---|-------------|---|
| I   | Consigue los planes de despliegue.  | Opcional    | Un archivo de inteligencia que revela la ruta que sigue el convoy. No es imprescindible, pero ayudará a que todo vaya más rápido si empiezas cerca de la aldea.   |
| II  | Elimina al coronel.   | Obligatorio | Está dentro de un camión escoltado por tanques y morirá si destruyes su vehículo.   |
| III | Destruye todos los tanques.   | Obligatorio | Extraerlos también sirve para completar este objetivo.  |
| IV  | Extrae al coronel.  | Opcional    | Para conseguirlo tendrás que detener su camión; por ejemplo, dañando sus neumáticos o neutralizando al conductor. Más adelante, cuando dispongas de la tecnología adecuada, podrás extraer el camión (con el coronel en su interior) usando un dispositivo Fulton mejorado. |
| V   | Elimina al coronel y destruye todos los tanques antes de que lleguen al fuerte de Smasei. | Opcional    | Es fácil en cuanto te familiarices con la misión.   |
| VI  | Extrae al prisionero de la aldea Sakhra Ee.   | Opcional    | Es posible extraerlo con el Fulton.   |
| VII | Extrae todos los tanques.   | Opcional    | Requiere la mejora Carga 2 del Fulton.  |

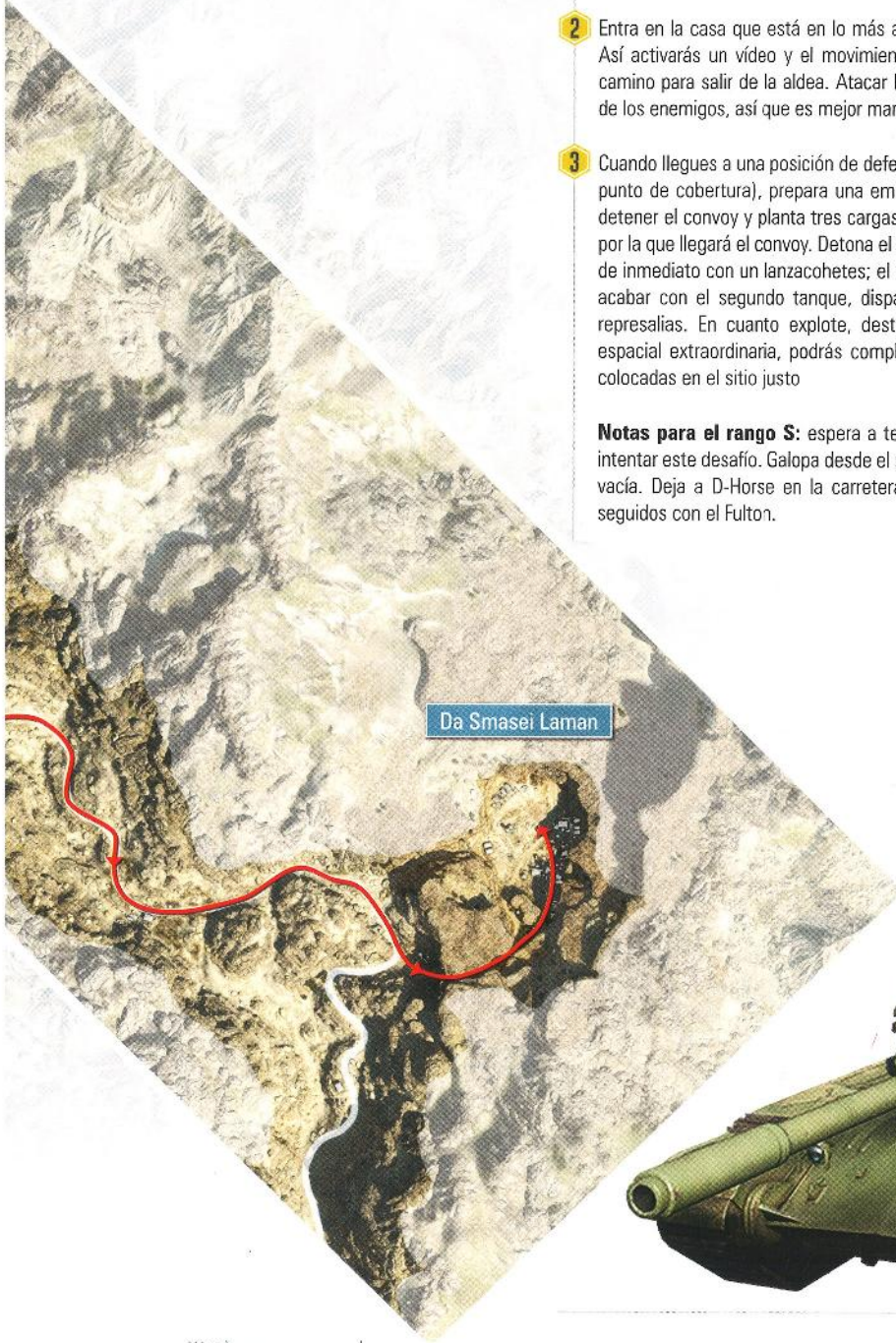
## Área de la misión



### RECORRIDO

- 1 Infiltra en la aldea Sakra Ee por el este, caminando agachado por la cima de la colina de la izquierda.
- 2 Entra en la casa que está en lo más alto de la aldea para recoger los planes de despliegue. Así activarás un vídeo y el movimiento de un convoy que tienes que detener. Desanda el camino para salir de la aldea. Atacar los tanques provocará un tumulto y atraerá la atención de los enemigos, así que es mejor mantenerte alejado de la aldea repleta de soldados.
- 3 Cuando llegues a una posición de defensa con una buena vista de la carretera (y al menos un punto de cobertura), prepara una emboscada. Coloca a D-Horse en mitad del camino para detener el convoy y planta tres cargas de C-4 a unos 15 metros de tu corcel, en la dirección por la que llegará el convoy. Detona el C-4 para detener al primer tanque y destruye el camión de inmediato con un lanzacohetes; el coronel que viaja en su interior morirá al instante. Para acabar con el segundo tanque, dispara y cúbrete mientras recargas tu arma para evitar represalias. En cuanto explote, destruye el primer tanque. Si gozas de una percepción espacial extraordinaria, podrás completar casi todo el trabajo con cargas de C-4 y minas colocadas en el sitio justo.

**Notas para el rango S:** espera a tener la mejora Carga 2 del dispositivo Fulton antes de intentar este desafío. Galopa desde el punto de inicio del oeste para llegar a la zona de la casa vacía. Deja a D-Horse en la carretera para detener el convoy y extrae los tres vehículos seguidos con el Fulton.



200 m



### Notas:

- **Primera partida:** la mejor táctica es destruir el camión y los dos tanques con una emboscada en un lugar apartado, lejos del resto de enemigos. Si todavía no lo has hecho, investiga explosivos C-4 y un lanzacohetes antes de empezar esta misión. Ignora la tarea de misión VII: no podrás completarla sin una mejora del dispositivo Fulton que se consigue en una fase posterior de la historia.
- Para destruir los tanques puede que necesites colocar tres o cuatro cargas de C-4, o el mismo número de disparos de un lanzacohetes básico. Pero cuanto más potente sea tu munición explosiva, más fácil será cualquier emboscada. Si puedes investigar mejoras o lanzacohetes alternativos, hazlo antes de empezar. También te servirán para la siguiente misión, así que la inversión merece la pena.

- INICIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO**
- MISIONES SECUNDARIAS
- DART MOORE
- RECUPERAR Y ANALISIS
- EXTRAID
- UNICEF
- INTRODUCCIÓN
- PARTE DE INFEROS
- LA HISTORIA HASTA AHORA
- PROLOGO
- MISIONES 01-03
- MISIONES 04-06
- MISIONES 07-09**
- MISIONES 10-12
- MISIONES 13-15
- MISIONES 16-18
- MISIONES 19-21
- MISIONES 22-24
- MISIONES 25-27
- MISIONES 28-30
- MISIONES 31-33
- MISIONES 34-36
- MISIONES 37-39
- MISIONES 40-42
- MISIONES 43-45
- MISIONES 46-48
- MISIONES 49-50



# MISIÓN 09: "RESPALDAR Y RETROCEDER"



## RESUMEN DE MISIÓN

|      | [ Tareas de misión ]   | [ Tipo ]    | [ Detalles ]  |
|------|--|-------------|---|
| I    | Destruye un vehículo blindado.   | Obligatorio | Extraerlo también sirve.  |
| II   | Destruye varios vehículos blindados o helicópteros de combate.                     | Opcional    | Necesitas destruir dos vehículos para cumplir este requisito.                 |
| III  | Destruye todos los vehículos blindados sin recibir más provisiones o apoyo armado. | Opcional    | Solo se aplica a los siete primeros vehículos.                                |
| IV   | Consigue un arma que lleva un camión de transporte.                                | Opcional    | No tienes que destruir el camión; basta con conseguir el arma que transporta. |
| V    | Extrae un vehículo blindado.   | Opcional    | Requiere la mejora Carga 2 del Fulton.  |
| VI   | Extrae a los cuatro soldados que persiguen al prisionero que se ha fugado.         | Opcional    | Estos individuos suelen estar repartidos por la mitad sur del mapa.           |
| VII  | Extrae a seis prisioneros.   | Opcional    | Estos individuos suelen estar repartidos por la mitad sur del mapa.           |
| VIII | Extrae tres tanques.   | Opcional    | Requiere la mejora Carga 2 del Fulton.  |

Hay tres lugares en los que encontrarás munición de lanzacohetes en la zona de conflicto: en dos puestos de guardia y en el camión que está aparcado a las puertas del puesto de avanzada y provisiones Yakho Oboo. Recoge toda esta munición y te resultará más fácil completar objetivos sin necesidad de pedir envíos de suministros; además, así completarás la tarea de misión (III).

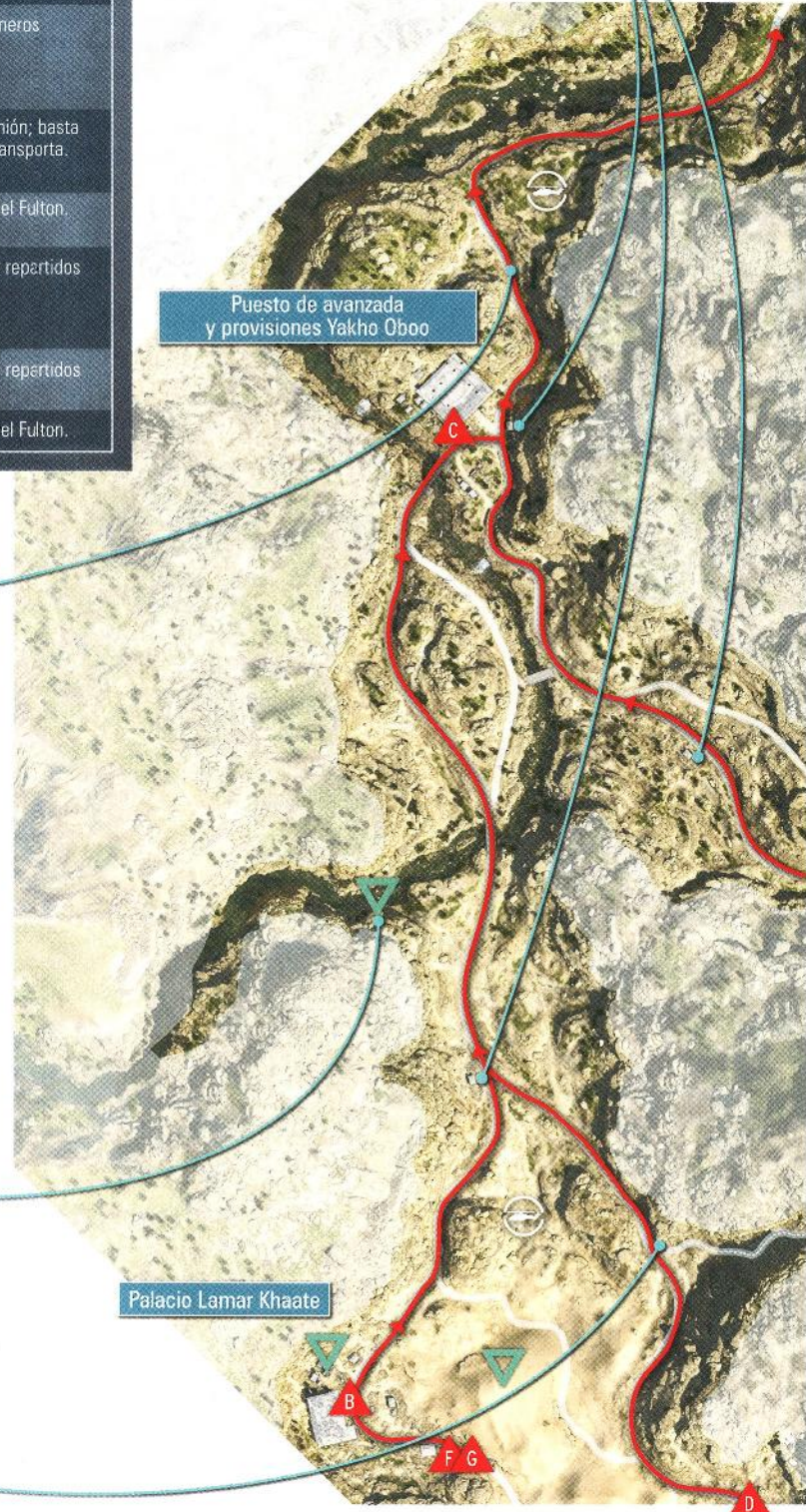


La carretera que está al norte del puesto de avanzada y provisiones Yakho Oboo debería ser tu principal y única opción para las emboscadas, ya que casi todos los vehículos importantes están en este cuello de botella o pasan por él; allí podrás planear tus emboscadas con antelación. En una primera partida, coloca cuatro cargas de C-4 en mitad de la carretera, pide un envío de suministros para recargar munición y detona los explosivos en cuanto el primer tanque pase sobre ellos; repite este truco todas las veces que quieras. En una partida posterior, podrás usar a D-Horse para bloquear la carretera y extraer los vehículos.

Los seis prisioneros (▼) que tienes que extraer para completar la tarea de misión correspondiente están en las siguientes posiciones:

- Uno en una caseta cercana al palacio Lamar Khaate.
- Uno en las dunas al este del palacio Lamar Khaate.
- Uno en el cañón al este del palacio Lamar Khaate. Lo persiguen unos soldados que lo matarán si no lo rescatas rápido.
- Uno cerca del río al norte del palacio Lamar Khaate.
- Uno en la celda subterránea de las barracas de Wakh Sind.
- Uno que viaja en un vehículo 4x4 de norte a este (atravesando las barracas de Wakh Sind).

Hay cuatro soldados buscando a un prisionero a la fuga en el cañón que está al sur del área de misión. Si quieres completar la tarea de misión VI, tendrás que extraerlos a todos. No es especialmente difícil de por sí, pero para completar el objetivo opcional VII tienes que hacerlo antes de que encuentren y ejecuten al prisionero que huye por el cañón.



Puesto de avanzada y provisiones Yakho Oboo

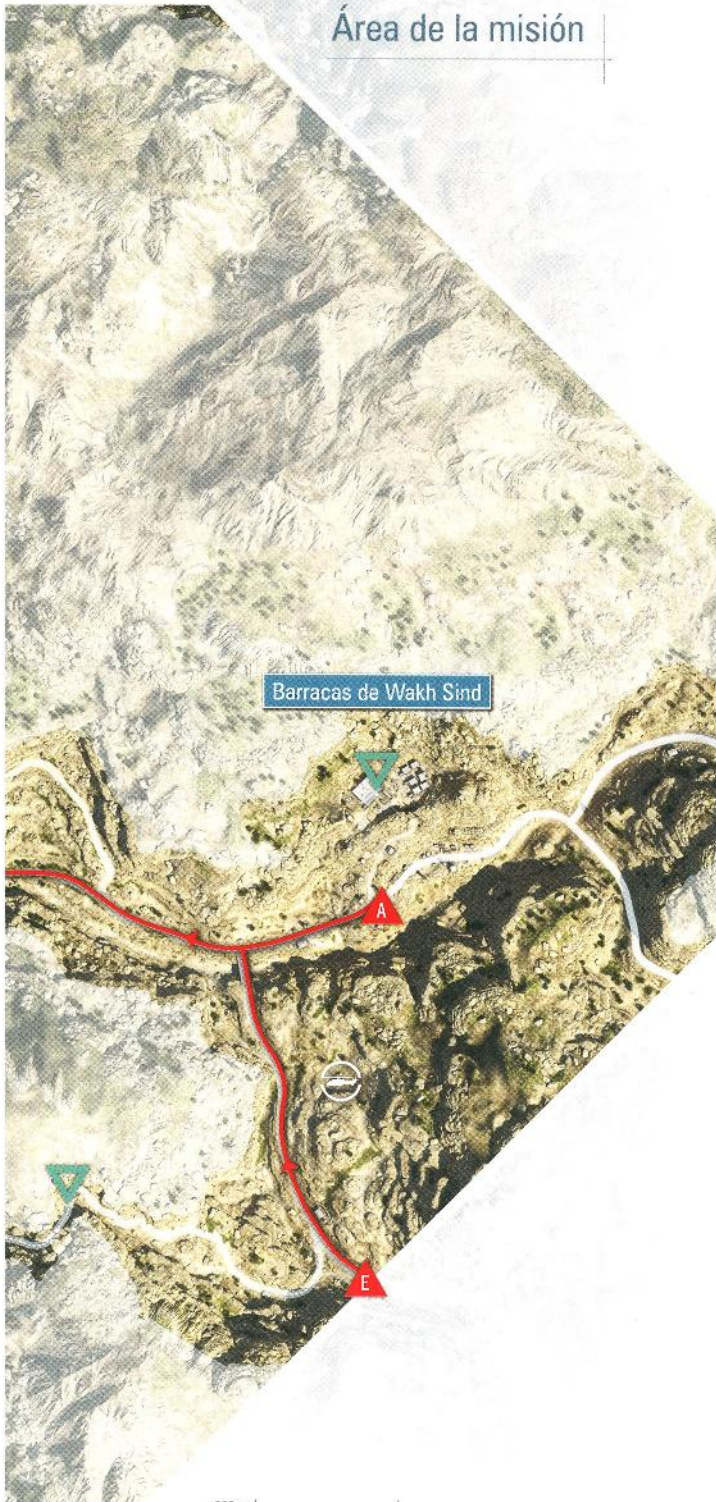
Palacio Lamar Khaate



## Notas:

- **Primera partida:** para completar la misión, basta con destruir un vehículo marcado y abandonar la zona de conflicto cuando termine la cuenta atrás; así que el verdadero nivel de dificultad lo establece tu grado de ambición. No podrás intentar las tareas de misión **V** y **VIII** hasta que investigues la mejora Carga 2 del dispositivo Fulton, en una fase más avanzada de la historia.

## Área de la misión



- En esta misión no hay puntos de control. Si mueres o reinicias la partida, volverás al punto inicial.
- Hay tres posiciones iniciales posibles para esta misión. La que está al norte es la más cercana al mejor lugar para tender emboscadas.
- Hasta que consigas la mejora del Fulton, que te permitirá completar la misión con sigilo y elegancia, usa C-4 y un lanzacohetes. Las minas también son estupendas si has podido investigarlas ya.
- Si buscabas una forma de conseguir vehículos para la Base Madre, podrás lograrlo en esta misión en cuanto tengas la mejora Carga 2 del dispositivo Fulton.
- No intentes completar todas las tareas de misión a la vez o terminarás perdiendo la cabeza. Tendrás que jugar varias veces a "Respaldar y retroceder" para dominarla, y completar algunos objetivos te obligará a sacrificar otros. Basta con que destruyas un solo vehículo marcado, y después podrás dedicarte a otras tareas de misión como extraer al grupo de búsqueda enemigo y rescatar a los prisioneros.



## RECORRIDO

- Esta misión no es nada lineal: tu objetivo es destruir todos los vehículos enemigos que puedas. Cuantos más destruyas, mejor será tu recompensa. Los vehículos que debes destruir aparecen en el mismo orden que en nuestro mapa (de **A** a **G**), y todos se dirigen al norte.
- Ya que en una primera partida contarás con un equipo limitado, la opción más eficaz es volar los tanques con C-4. El mejor sitio para tenderles emboscadas es la carretera que está al norte del puesto de avanzada y provisiones Yakho Oboo, por donde pasarán todos los vehículos. Coloca cargas de C-4 en la carretera antes de que pase cada uno y detónalas en el momento justo. Pide envíos de suministros entre oleadas para disponer de munición en las siguientes emboscadas. Si las cosas van mal, puedes destruir un tanque con un lanzacohetes.
- Durante la misión aparecerán dos vehículos asociados con tareas de misión opcionales, viajando desde el norte hacia las barracas de Wakh Sind. El primero es un 4x4 que transporta a un prisionero. El segundo es un camión con un potente lanzacohetes CGM 25. Detén ambos vehículos colocando a D-Horse en la carretera, dañando sus neumáticos o neutralizando a sus conductores.
- Si destruyes siete vehículos blindados dentro del límite de tiempo se desbloqueará un objetivo opcional: neutralizar tres tanques más y un helicóptero de combate. Cada tanque sigue un recorrido circular en un extremo del área de misión. Destruyelos con emboscadas de C-4 o con el lanzacohetes. Para eliminar el helicóptero de combate enemigo, una opción estupenda es el CGM 25 que puedes conseguir.
- En posteriores intentos, una vez conseguida la mejora Carga 2 del dispositivo Fulton, podrás extraer los vehículos con un sencillo bloqueo de carretera (normalmente, con forma de caballo). Eso te permitirá completar algunas tareas de misión con mucha facilidad.

**Notas para el rango S:** en esta misión, la velocidad no es una prioridad. Lo más importante es eliminar o extraer con el Fulton todos los vehículos que puedas. Si extraes los siete principales en el punto de emboscada de la carretera que está al norte del puesto de avanzada y provisiones Yakho Oboo, también conseguirás una bonificación adicional por no usar envíos de suministros. No olvides recoger el CGM 25 en el camión.

- ▢ INICIO RÁPIDO
- ▢ INTRODUCCIÓN
- ▢ RECORRIDO
- ▢ MISIONES SECUNDARIAS
- ▢ BASE MADRE
- ▢ RESEÑA Y ANALISIS
- ▢ EXTRAS
- ▢ MAPA

- ▢ INTRODUCCIÓN
- ▢ PUNTOS DE INTERÉS
- ▢ LA OSURIDA WAKHO OBOO
- ▢ PROLOGO

- ▢ MISIONES 01-03
- ▢ MISIONES 04-06
- ▢ MISIONES 07-09

- ▢ MISIONES 10-12
- ▢ MISIONES 13-15
- ▢ MISIONES 16-18
- ▢ MISIONES 19-21
- ▢ MISIONES 22-24
- ▢ MISIONES 25-27

- ▢ MISIONES 28-30
- ▢ MISIONES 31-33
- ▢ MISIONES 34-36

- ▢ MISIONES 37-39
- ▢ MISIONES 40-42
- ▢ MISIONES 43-45

- ▢ MISIONES 46-48
- ▢ MISIONES 49-50



# [❗] MISIÓN 10: “ÁNGEL CON ALAS ROTAS”

| RESUMEN DE MISIÓN    |   |   |
|----------------------|---|---|
| [ Tareas de misión ] | [ Tipo ]  | [ Detalles ]  |
| I                    | Extrae a Malak, el prisionero Muyahidín.  | Obligatorio<br>Solo puedes extraer a Malak por tierra o con helicóptero.  |
| II                   | Extrae el vehículo de escolta blindado.   | Opcional<br>Requiere la mejora Carga 2 del Fulton.  |
| III                  | Extrae a los tres prisioneros del palacio Lamar Khaate.                             | Opcional<br>Los ejecutarán si no te das prisa en extraerlos.  |
| IV                   | Extrae a los dos prisioneros del puesto de avanzada y provisiones Yakho Oboo.       | Opcional<br>Pueden extraerse con el Fulton.   |
| V                    | Escucha la última conversación entre el conductor del camión de transporte y Malak. | Opcional<br>Tiene lugar en el puesto de avanzada y provisiones Yakho Oboo. Necesitas ver los subtítulos de la conversación para completar la tarea de misión. |

## Notas:

- **Primera partida:** de momento no podrás completar la tarea de misión II, así que no te preocupes por ella. Conviene que incapacites y extraigas a todos los guardias de las ruinas del palacio al comienzo de la misión, y que rescates a los prisioneros para conseguir nuevos reclutas para la Base Madre. Llegarás a un punto de control de camino al puesto de avanzada y provisiones Yakho Oboo, así que no corres peligro de que un accidente eche por tierra tus avances en una fase posterior de la misión.
- Elegir a D-Dog como compañero resulta muy útil, porque podrá detectar antes de tiempo a los prisioneros que tienes que rescatar. D-Horse también puede ser de ayuda para viajar rápidamente del palacio al puesto de avanzada.



## RECORRIDO

- 1 Ve al palacio Lamar Khaate. Cuando llegues, llevarán a Malak, tu objetivo principal, al puesto de avanzada y provisiones Yakho Oboo; intenta marcarlo antes de que se lo lleven, porque así conocerás su posición exacta en un momento posterior de la misión. De momento, ignora los vehículos que se marchan y céntrate en los prisioneros que están dentro del palacio si quieres rescatarlos antes de que los ejecuten, aunque esto es totalmente opcional. Si prefieres centrarte en el único objetivo obligatorio (rescatar a Malak), pasa al punto 4.



## Área de la misión



Encontrarás este punto de observación natural en el camino del palacio a Yakho Oboo. Es un buen lugar desde el que marcar a todos los enemigos visibles.



El convoy que transporta a Malak del palacio Lamar Khaate al puesto de avanzada y provisiones Yakho Oboo se detiene en este puente por culpa de un rebaño de ovejas. Es el lugar perfecto para una emboscada, sobre todo en una partida posterior, cuando cuentes con las herramientas adecuadas para acercarte por sorpresa y extraer por detrás el vehículo de escolta blindado, completando así la tarea de misión correspondiente.



**Puesto de avanzada y provisiones Yakho Oboo**  
ver página 86

**Palacio Lamar Khaate**  
ver página 84

200 m

- INTRODUCCIÓN
- INTRODUCCIÓN II
- RECORRIDO**
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- TÍTULO
  
- INTRODUCCIÓN
- SULTOS DE INTENCIONES
- LA HISTORIA HASTA AHORA
- PROLOGO
- MISIONES 03-03
- MISIONES 04-06
- MISIONES 07-09
- MISIONES 10-12**
- MISIONES 13-15
- MISIONES 16-18
- MISIONES 19-21
- MISIONES 22-24
- MISIONES 25-27
- MISIONES 28-30
- MISIONES 31-33
- MISIONES 34-36
- MISIONES 37-39
- MISIONES 40-42
- MISIONES 43-45
- MISIONES 46-48
- MISIONES 49-50



# [❗] MISIÓN 10: "ÁNGEL CON ALAS ROTAS" [CONTINUACIÓN]



En esta caseta hay un archivo de inteligencia con información sobre el lugar donde llevan a Malak.



El tercer prisionero está en esta caseta. La puerta está cerrada con llave, así que procura que nadie te vea durante los cinco segundos que te llevará abrirla.



Hay dos prisioneros en el interior del palacio, y el tercero está retenido en una de las casetas de al lado. Céntrate en los de las ruinas del palacio antes de que los ejecuten: usa la escalera de la esquina noroeste para llegar rápidamente a ellos. Si eliminas al hombre que va a ejecutarlos, impedirás que dé la alarma. Cuando pase el peligro, lleva a los prisioneros a un punto apartado del exterior, o extráelos con el dispositivo Fulton desde la parte con un agujero en el techo. Moverte por las ruinas del palacio puede resultar confuso al principio. Avanza lentamente y utiliza las habilidades de reconocimiento de D-Dog para identificar a los enemigos con antelación.





## RECORRIDO

- 2 Usa la escalera de la esquina noroeste del palacio para llegar rápidamente a los dos primeros prisioneros y sacarlos al exterior (y extraerlos con el Fulton). Elimina al soldado encargado de ejecutarlos antes de que pueda dar la alarma.
- 3 Solo tendrás que caminar un poco para llegar al tercer prisionero. Cuando termines, dirígete al puesto de avanzada y provisiones Yakho Oboo.

- ARBOLE RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO**
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MARDE
- REFERENCIA Y ANALISIS
- EXTRAS
- INDICE

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

Palacio Lamar Khaate

20 m



Este lugar ofrece una buena vista del puesto de avanzada. Puedes pararte aquí en una primera partida para marcar a todos los blancos que veas.

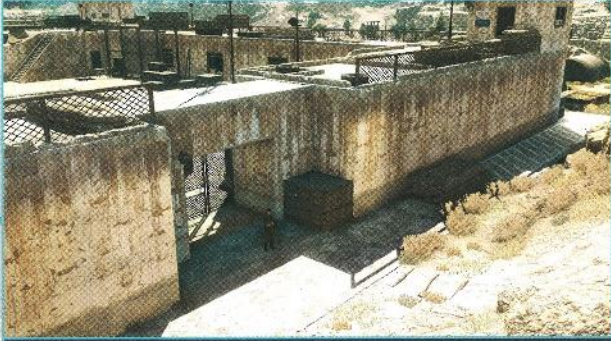
## Puesto de avanzada y provisiones Yakho Oboo

Hay dos prisioneros más en esta sala de la esquina norte del puesto de avanzada, tras una puerta cerrada con llave. Al contrario que con Malak, a ellos sí puedes extraerlos con el Fulton para completar la tarea de misión relacionada. Incluso puedes hacerlo a través del agujero del techo de la habitación de al lado; pero esto puede atraer atención no deseada si hay guardias que puedan ver el globo.



# [MISIÓN 10: "ÁNGEL CON ALAS ROTAS" (CONTINUACIÓN)

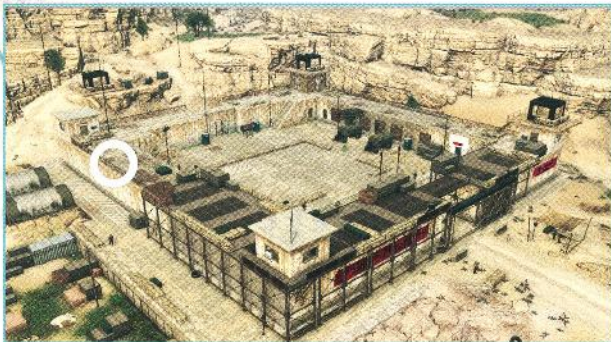
Por debajo del puesto de avanzada hay una red de estrechos túneles de drenaje que te ofrece numerosos puntos de acceso desde fuera del puesto. El "agujero" que está más al oeste te coloca cerca de las puertas que llevan a Malak; el agujero que está justo dentro de la pared del extremo norte de la estructura te permite acceder a una puerta que conduce a los dos prisioneros. Puedes usar estos agujeros para infiltrarte en el área con sigilo, aunque esto requiere ser extremadamente hábil. Recuerda que no podrás transportar por los túneles ni a Malak ni a los dos prisioneros.



La puerta trasera del puesto de avanzada es, probablemente, el mejor punto de entrada. Hay varias formas de llegar a Malak, pero un buen método es dormir al soldado de la puerta de atrás, y después atraer (uno a uno) a esta misma posición a los soldados que patrullan por el patio interior para neutralizarlos. Si no quieres correr ningún riesgo, también puedes atraer a los soldados que están en la parte de arriba. Una vez que hayas neutralizado a un buen número de soldados (y, a poder ser, también los hayas extraído con el Fulton), podrás acercarte sin problemas a la base principal. Un método alternativo es crear una distracción (por ejemplo, con una explosión) cerca de la entrada principal, y colarte por la puerta de atrás cuando la mayor parte de los soldados vayan a investigar.

Encontrarás una escalera en la pared noreste del puesto, cerca del extremo más al este del edificio. Por ella llegarás al tejado del edificio, desde el que podrás liquidar a todos los centinelas que están en la parte superior y en las torres de vigilancia.

Si no te detectan, el vehículo de escolta blindado abandonará la zona en cuanto el convoy llegue al puesto de avanzada y provisiones Yakho Oboo. Pero si activas el estado de alerta antes de que esto ocurra, el vehículo blindado patrullará por la zona y terminará aparcando dentro del puesto de avanzada.



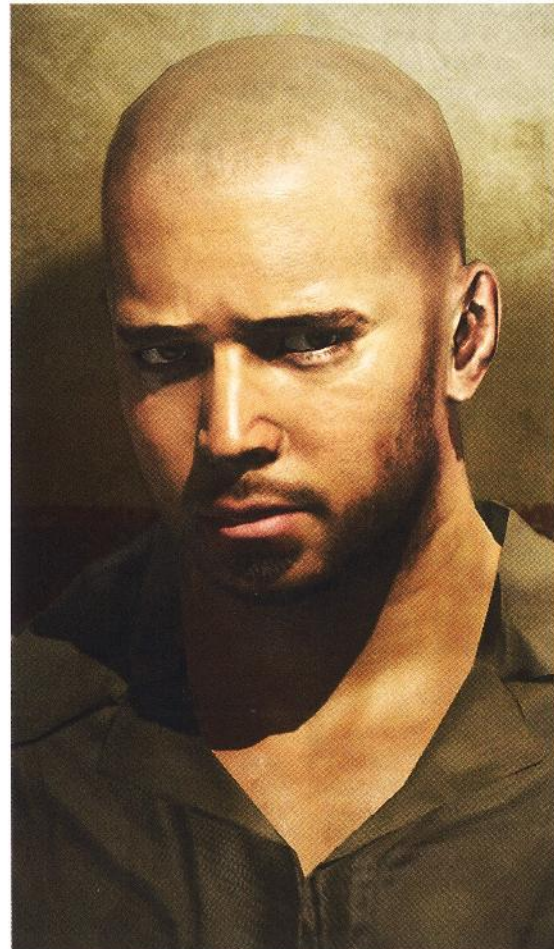
Aquí está retenido Malak, y aquí tendrá lugar su conversación final con el conductor del camión en cuanto llegue (podrás escucharla desde una distancia segura usando el micrófono direccional de tus binoculares). Las heridas de Malak impiden que puedas extraerlo con el Fulton, así que tendrás que pedir que un helicóptero llegue a una zona de aterrizaje cercana para extraerlo manualmente.



## RECORRIDO

- 4 Puede que te convenga hacer una parada rápida en el punto de observación del sur para marcar a todos los blancos que puedas.
- 5 Avanza con cautela hacia el puesto de avanzada, cruzando el río al oeste del puente y caminando agachado por el muro suroeste del puesto. Si llegas a tiempo, a través del muro podrás escuchar la última conversación de Malak con el conductor del camión y completarás la tarea de misión correspondiente.
- 6 Cuando llegues a la pared noroeste del edificio, duerme al soldado que está en la entrada de atrás y usa su cuerpo inconsciente (o cualquier otra técnica que prefieras) para atraer a los soldados del patio interior hacia una posición en la que puedas neutralizarlos sin que nadie te vea.
- 7 Cuando no queden enemigos, pide con antelación un helicóptero para la zona de aterrizaje más cercana y ve a por Malak. Recógelo y llévalo al helicóptero para completar la misión.

**Notas para el rango S:** usa a D-Horse para llegar al palacio Lamar Khaate en un tiempo récord. Después, actúa con sigilo y extrae con el Fulton el vehículo blindado y el 4x4 sin que nadie te vea. Lleva a Malak a la zona de aterrizaje más cercana y termina la misión en unos tres minutos, lo que te garantizará un rango S.



- BREVE HISTORIA
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIAS Y ANALISIS
- EXTRAS
- INDICE
- INTERENCIONADO
- PUNTOS DE INTERES
- LA HISTORIA HASTA AHORA
- PROBLEMA
- MISIONES 01-03
- MISIONES 04-06
- MISIONES 07-09
- MISIONES 10-12
- MISIONES 13-15
- MISIONES 16-18
- MISIONES 19-21
- MISIONES 22-24
- MISIONES 25-27
- MISIONES 28-30
- MISIONES 31-33
- MISIONES 34-36
- MISIONES 37-39
- MISIONES 40-42
- MISIONES 43-45
- MISIONES 46-48
- MISIONES 49-50



# [!] MISIÓN SECUNDARIA 82: "CONTACTA A EMMERICH"



## RESUMEN DE MISIÓN

### Notas:

- **Primera partida:** aunque en el juego aparece como una misión secundaria (y por tanto no contiene tareas de misión), en la práctica es como una misión principal que tendrás que completar para avanzar en la historia. También provoca la activación de las misiones 11 y 12, que comenzarán automáticamente.
- Elige la zona de aterrizaje que está al norte del puesto de avanzada y provisiones Yakho Oboo; es la más próxima a tu destino.
- La misión 11 se activará automáticamente mientras te diriges a la posición de Emmerich, y comenzará cuando llegues a la aldea de Aabe Shifap. Si quieres defenderte de los ataques del enemigo (te recomendamos que lo hagas), equípate con un rifle de francotirador antes de empezar. Pasa a la página siguiente para ver más información.
- Un aviso para los lectores más despiertos y creativos: no podréis acceder al atajo para llegar a la central eléctrica Serak (en la carretera entre las barracas de Wakh Sind y Qarya Sakhra Ee) hasta que completéis la misión 12, así que no perdáis el tiempo intentándolo.

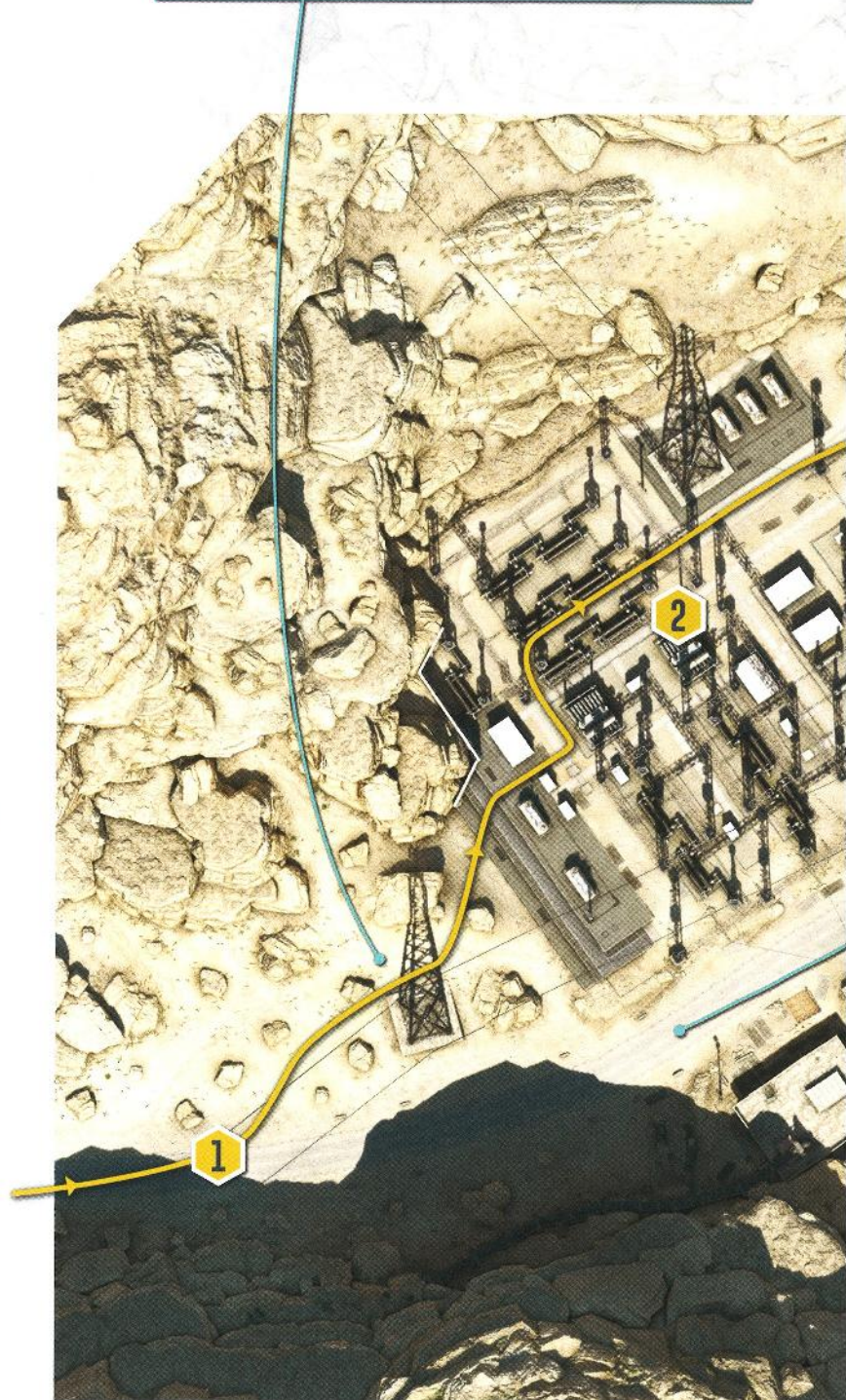


## RECORRIDO

- 1 Cuando llegues a la entrada de la central eléctrica, toma el camino de tierra de la izquierda. Puedes evitar la entrada principal y saltar la valla para entrar.
- 2 Muévete por la pared de la izquierda, caminando agachado y arrastrándote si es preciso. Hay muchas posiciones de cobertura en las que podrás esperar a que los enemigos te den la espalda, así que podrás avanzar sin problemas.
- 3 Cuando llegues a las escaleras, sube y rodea el edificio o, si lo prefieres, acaba con los guardias que patrullan a su entrada.
- 4 Arrástrate hasta la puerta roja que está en el extremo este de la central para finalizar la asignación y activar la misión 12 automáticamente. Ve a la página 94 para encontrar más información.



Si entras en la central eléctrica por el camino de tierra que está a la izquierda de la carretera, podrás llegar sigilosamente a la puerta roja y completar esta misión secundaria en cuestión de minutos.







Esta puerta está cerrada con llave. Si no quieres forzar la cerradura, puedes entrar en la sala por una ventana que está al otro lado del edificio.



Aunque esta carretera es el camino más directo para llegar a tu destino, tiene mucho enemigos y en ella estarás demasiado desprotegido.



## Central eléctrica Serak

- ▢ INICIO RÁPIDO
- ▢ INTRODUCCIÓN
- ▣ **RECORRIDO**
- ▢ MISIONES SECUNDARIAS
- ▢ CABE MADRE
- ▢ REFERENCIA Y ANÁLISIS
- ▢ EXTRAS
- ▢ BÚNDE
- ▢ INTRODUCCIÓN
- ▢ PUNTOS DE INTERÉS
- ▢ LA MISIÓN HASTA PARADA
- ▢ PROLOGO
- ▢ MISIONES 01-02
- ▢ MISIONES 04-05
- ▢ MISIONES 07-09
- ▣ **MISIONES 10-12**
- ▢ MISIONES 13-15
- ▢ MISIONES 16-18
- ▢ MISIONES 19-23
- ▢ MISIONES 24-24
- ▢ MISIONES 26-27
- ▢ MISIONES 28-30
- ▢ MISIONES 31-33
- ▢ MISIONES 34-36
- ▢ MISIONES 37-39
- ▢ MISIONES 40-42
- ▢ MISIONES 43-45
- ▢ MISIONES 46-48
- ▢ MISIONES 49-50



# MISIÓN 11: "OCULTO EN EL SILENCIO"



## RESUMEN DE MISIÓN

|     | [ Tareas de misión ]                                | [ Tipo ]    | [ Detalles ]  |
|-----|---|-------------|---|
| I   | Elimina a Quiet.                                    | Obligatorio | Vacía una de sus barras.  |
| II  | Decide qué harás con Quiet.                         | Obligatorio | Tendrás que tomar esta decisión durante un vídeo posterior al final de la batalla.  |
| III | Neutraliza a Quiet sin atacarla con armas letales.  | Opcional    | Se consigue con un truco muy concreto (e ingenioso), o en intentos posteriores con equipamiento que conseguirás más adelante. |
| IV  | Neutraliza a Quiet sin atacarla con armas de fuego. | Opcional    | Tienes que derrotar a Quiet únicamente con daños indirectos. Puedes usar el mismo truco que empleaste para completar III.     |

## Aldea de Aabe Shifap



El lugar en el que empieza la batalla es perfecto para este duelo de francotiradores. Pégate al muro bajo y podrás marcar a Quiet con los binoculares sin quedarte expuesto a sus disparos. Después de marcarla, sal unos instantes de tu punto de cobertura para animarla a dispararte y vuelve a cubrirte rápidamente. Al hacerlo, podrás volver a salir y dispararle con tu rifle de francotirador antes de que le dé tiempo a disparar de nuevo. Cada vez que reciba un impacto, Quiet se irá a otra posición. Sigue sus movimientos con los binoculares, y usa el micrófono direccional para encontrarla cada vez que desaparezca y volver a marcarla. Esta estrategia es relativamente sencilla y fiable, te asegurará una victoria en tu primera partida y es la forma más divertida de completar la misión.

## Notas:

- **Primera partida:** esta misión es una tensa y absorbente batalla de jefe, y se activará automáticamente mientras te dirijas hacia Emmerich durante la misión secundaria 82, al llegar a la aldea de Aabe Shifap. Ármate con un rifle de francotirador y las lentes de visión nocturna, o encárgalos en un envío de suministros si es preciso.
- Técnicamente, el duelo de francotiradores contra Quiet es opcional. Si no quieres acometer esta misión y derrotarla en este momento, puedes escapar y retomar tu viaje en dirección este, hacia la central eléctrica Serak. Pero te recomendamos que le dediques tiempo a vencerla ya. Si ejercer de francotirador te resulta complicado, existe un método más sencillo para derrotarla...
- Este punto es tan importante que te desvela un asunto de la trama de una magnitud moderada: tras derrotar a Quiet, **no dispares** aunque el juego te invite a hacerlo durante el vídeo final.



Cuando le quede poca salud, Quiet se irá a un pequeño estanque para ejecutar un baile que le devolverá las fuerzas (puede que repita este extraño ritual en el arroyo), pero solo si es de día. Busca el efecto de arcoíris que marcará su posición de forma muy visible. Aprovecha esta oportunidad para intentar dispararle a la cabeza, o cambia a otra arma y acércate para poder herirla varias veces; por ejemplo, con un lanzagranadas.



Esta es la ubicación inicial de Quiet, sobre el arco central. Márcala para empezar la batalla con una ventaja considerable.

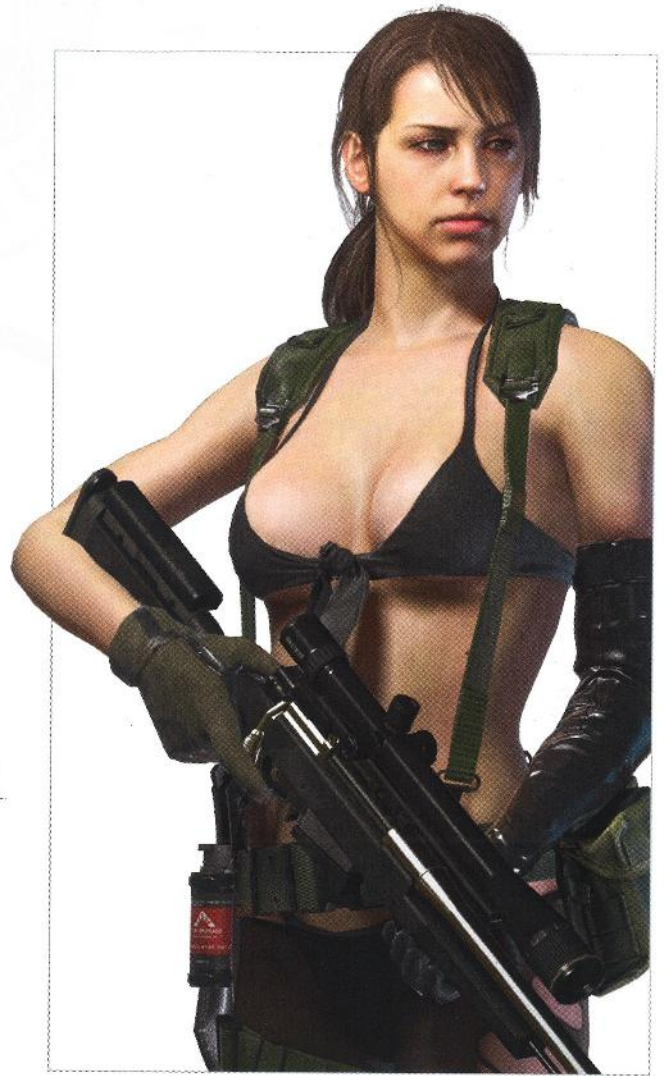
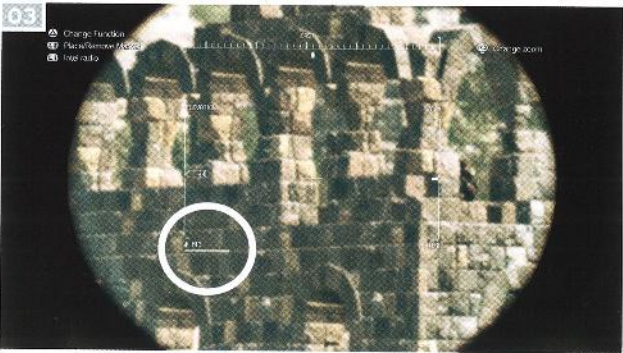
Estas son las posiciones de francotirador que generalmente usará Quiet si te mantienes en tu ubicación inicial. Si te vas a otra parte, cambiará sus movimientos según tu nueva posición.

20 m

- MISIONES 01-03
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES 04-06
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- MISIÓN

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

# [!] MISIÓN 11: "OCULTO EN EL SILENCIO" [CONTINUACIÓN]



## QUIET

La primera vez que intentes derrotar a Quiet puede que te resulte de una dificultad extrema, sobre todo por lo rápida y precisa que es. Pero el duelo pasará a ser mucho más sencillo en cuanto te acostumbres a sus ataques y movimientos.

- Marcar a Quiet:** deberías usar los binoculares para marcar a Quiet [01] nada más comenzar la batalla y cada vez que desaparezca para irse a otro lugar. Quiet siempre comienza la batalla sobre el arco principal del centro de la aldea.
- Encontrar a Quiet:** hay varios métodos eficaces para localizar a Quiet cada vez que la pierdas de vista. Primero, puedes salir de tu punto de cobertura y volver a esconderte rápidamente. Quiet te apuntará con su arma (verás el indicador en pantalla) y puede que abra fuego, y así sabrás dónde está [02]. Segundo, puedes usar el micrófono direccional de tus binoculares. Desde tu punto de cobertura, barre la zona hasta que el micrófono detecte su canturreo inconfundible, y usa el zoom hasta que quede marcada [03]. Tercero, busca los parpadeos intermitentes emitidos por la luz reflejada en la mira de Quiet [04]. En ocasiones también podrás ver su mira láser, una pista que podrás seguir para descubrir la ubicación de tu enemiga, pero cuidado: mientras esté activa, reducirá considerablemente tu visión cuando Big Boss y Quiet se estén apuntando el uno a la otra [05]. Por último, si te acompaña D-Dog, la detectará automáticamente en un radio fijo de "media distancia".

**Lentes de visión nocturna:** si te equipas las lentes de visión nocturna y las activas mientras Quiet se mueve de una posición a otra, podrás verla incluso después de que se vuelva invisible y desaparezca [06]. Fíjate en su silueta amarilla para seguir sus movimientos e identificar rápidamente su siguiente posición. El alcance de las lentes aumenta a base de mejoras, así que es posible que tengas que esperar para sacarle todo el partido a esta función.

**Medicina:** hay dos tipos de pastillas que puedes investigar y usar en esta misión para tener más probabilidades de vencer a Quiet. El noctocyanin te permite ver la silueta intermitente de Quiet en todo momento, incluso si no la has marcado; es muy útil para seguirle la pista. El pentazemin evita que tus manos tiemblen al apuntar con un rifle de francotirador, por lo que te será más fácil disparar antes de que Quiet lo haga, o conseguir disparos a la cabeza muy precisos.

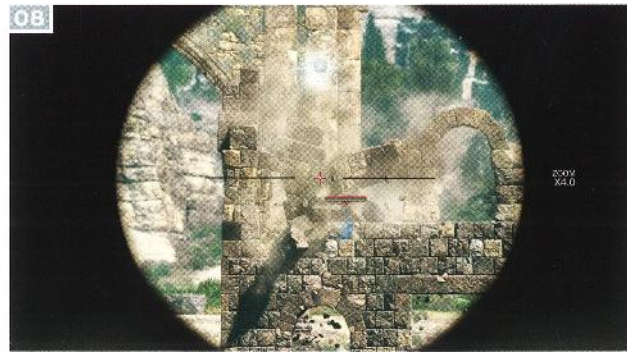
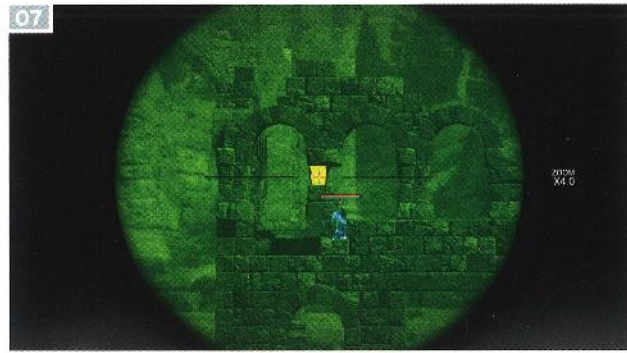
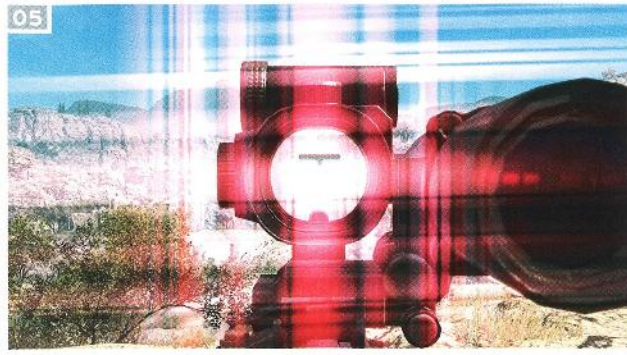
**Estrategia 1 (duelo de francotiradores):** equípate con un rifle de francotirador (pídelo en un envío de suministros si no tienes uno) para vencer a Quiet en su propio terreno: mantente en tu posición inicial, provócala para que dispare de forma rápida e imprecisa y devuélvele el disparo justo después. En realidad, la verdadera dificultad reside en seguirla mientras cambia de posición. Probar con otras armas puede ser divertido, pero aumentará la dificultad del duelo. Si te acercas demasiado a tu rival, te costará más seguir sus movimientos y te dejará peligrosamente expuesto.

**Estrategia 2 (daño del entorno):** puedes herir a Quiet si disparas a objetos destruibles para que se derrumben sobre ella. Con las lentes de visión nocturna podrás detectar estos objetos en la aldea: aparecerán resaltados en amarillo [07]. Si disparas a uno de estos objetos cuando Quiet esté justo debajo, el frágil elemento se derrumbará sobre ella y le restará una cantidad importante de su barra roja [08]. Cuando le quede poca salud, Quiet evitará conscientemente las posiciones en la que este ataque sea posible; pero llegados a ese punto, no te costará trabajo liquidarla con otras armas.

**Estrategia 3 (envíos de suministros):** esta es la forma más retorcida (pero también la más sencilla) de derrotar a Quiet en menos de un par de minutos. Marca a Quiet con los binoculares y después abre el menú del iDroid y coloca sobre ella un marcador en el mapa. Después, pide un envío de suministros Munición/Fulton y elige la posición de Quiet como punto de entrega. Si te quedas parado y no la provocas, el paquete aterrizará sobre la francotiradora y le restará la mitad de su barra de energía [09]. Repite este proceso una segunda vez para terminar la batalla y completar tres de las cuatro tareas de misión al instante.

**Conclusión de la batalla:** una vez que hayas vaciado una de las dos barras de Quiet (la roja con armas letales y ataques basados en el entorno; la azul con armas no letales o envíos de suministros), corre hacia su posición para activar los videos finales. Cuando Miller te pida que le ases el tiro de gracia, ¡no dispires! Si la dejas con vida, Quiet será llevada a la Base Madre. Esto es lo que más te conviene.

**Notas para el rango S:** usa el truco de los envíos de suministros para derrotar rápidamente a Quiet, completar las cuatro tareas de misión y obtener una gran puntuación.



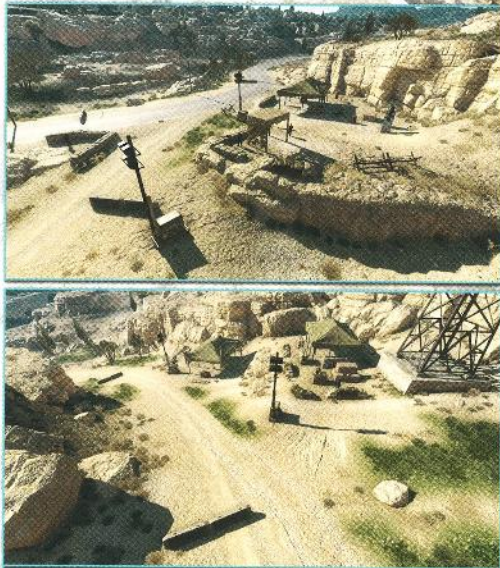
- INTRODUCCIÓN
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECHINBARAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANALISIS
- EXTRAS
- INDICE

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



## Área de la misión

Central eléctrica Serak  
ver página 96



Hay dos puestos de avanzada militares (y numerosas patrullas) entre la central eléctrica y el campamento de la base. Si no tienes prisa, dedica tiempo a neutralizar y extraer a soldados y a buscar objetos. A medida que avances en la historia, la dificultad de las misiones irá aumentando poco a poco, así que es importante realizar progresos constantes en el metajuego de gestión de la Base Madre para mantenerte a la altura de la curva de dificultad del juego (o mejor aún, por delante).

# [!] MISIÓN 12: "CAMINO AL INFIERNO"

## RESUMEN DE MISIÓN

|     | [ Tareas de misión ]  | [ Tipo ]    | [ Detalles ]   |
|-----|---|-------------|--|
| I   | Contacta con el doctor Emmerich.  | Obligatorio | -  |
| II  | Extrae al doctor Emmerich.  | Obligatorio | Solo puede conseguirse con una extracción manual con el helicóptero.   |
| III | Extrae a tres Walker Gears del campamento de la base central.                           | Opcional    | Requiere la mejora Carga 2 del Fulton.   |
| IV  | Extrae al doctor Emmerich sin que sufra daños.  | Opcional    | Se aplica durante todo el tiempo que lo lleves.  |
| V   | Consigue el afiche de la modelo erótica (vertical) en el campamento de la base central. | Opcional    | Está en la pared de un pequeño almacén.  |
| VI  | Consigue el plano del campamento de la base central.                                    | Opcional    | Si quieres completar objetivos con la menor ayuda posible, puedes descubrir su posición interrogando a soldados. |



El helicóptero de combate que planea sobre la central eléctrica solo podrá detectarte si te intercepta con su luz de vigilancia por la noche, o si te expones de forma irresponsable a plena luz del día, algo fácil de evitar si te pegas a la pared del acantilado de la izquierda mientras abandonas la zona. Tras un rato, el helicóptero se quedará estacionado sobre el edificio principal y después se marchará hacia el campamento base. Si lo destruyes aquí, se enviará un reemplazo a tu destino final, además de otras complicaciones obvias, así que es mejor ignorarlo.



Central eléctrica Serak  
 ver página 96



### Notas:

- **Primera partida:** no podrás completar la tarea de misión III hasta que consigas la mejora Carga 2 del Fulton en un futuro próximo. La ruta para llegar a Emmerich será menos peligrosa si te infiltras en el área por la noche. Si las circunstancias te llevan a la frontera de la base durante el día, recomendamos que uses el Cigarro fantasma para acelerar el tiempo.
- Esta misión comienza automáticamente tras completar la misión secundaria 82 (ver página 88).
- Los soldados que están en el interior de la central eléctrica al comienzo de la misión son totalmente distintos a los que te encuentres durante la misión secundaria 82. Aunque hubieses marcado o extraído a todos durante la infiltración, tendrás que empezar de nuevo con los de este turno.

- [ ] INICIO RÁPIDO
- [ ] INTRODUCCIÓN
- [ ] RECORRIDO
- [ ] MISIONES SECUNDARIAS
- [ ] BASE MADRE
- [ ] REFERENCIA Y ANÁLISIS
- [ ] EXTRAS
- [ ] FINDE

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

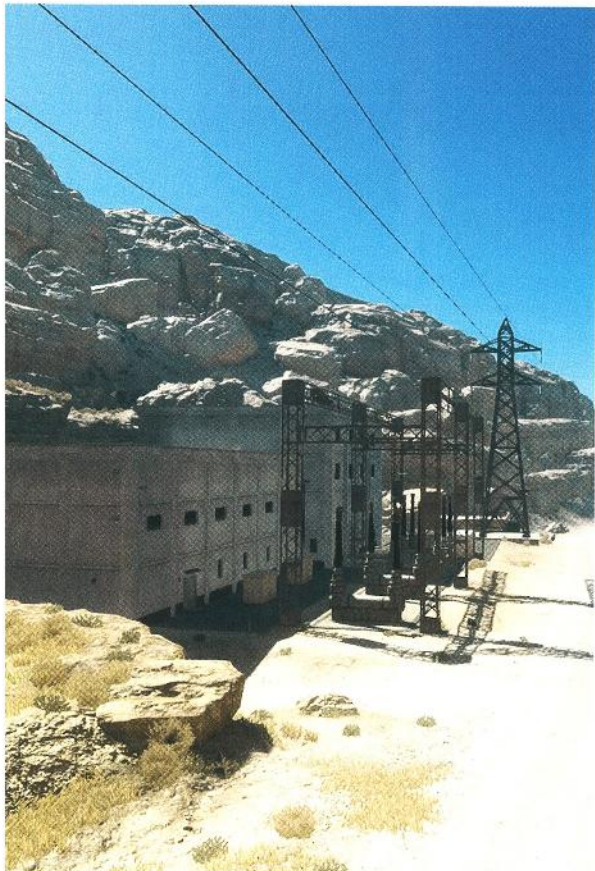
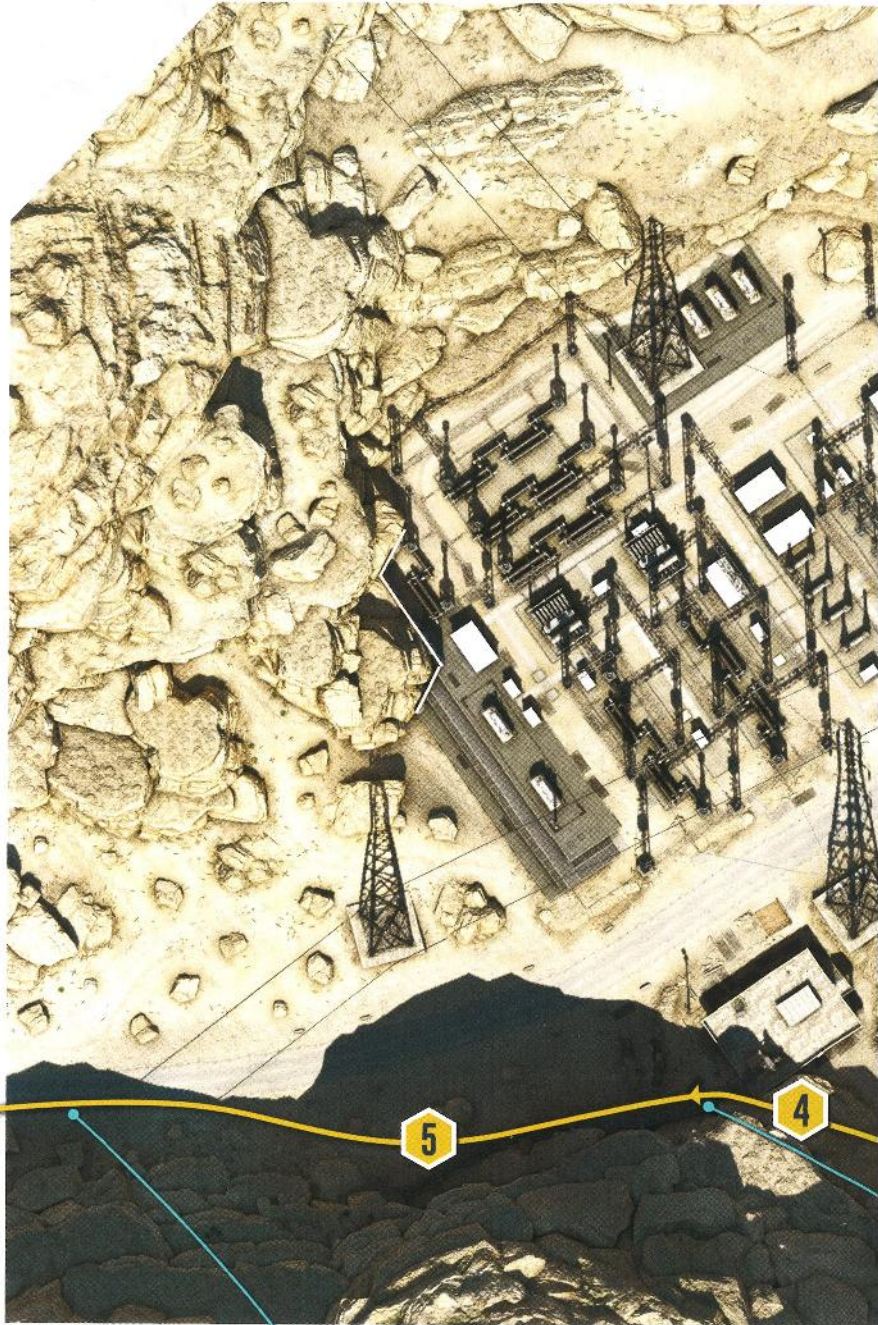


# ❖ MISIÓN 12: "CAMINO AL INFERNO" [CONTINUACIÓN]



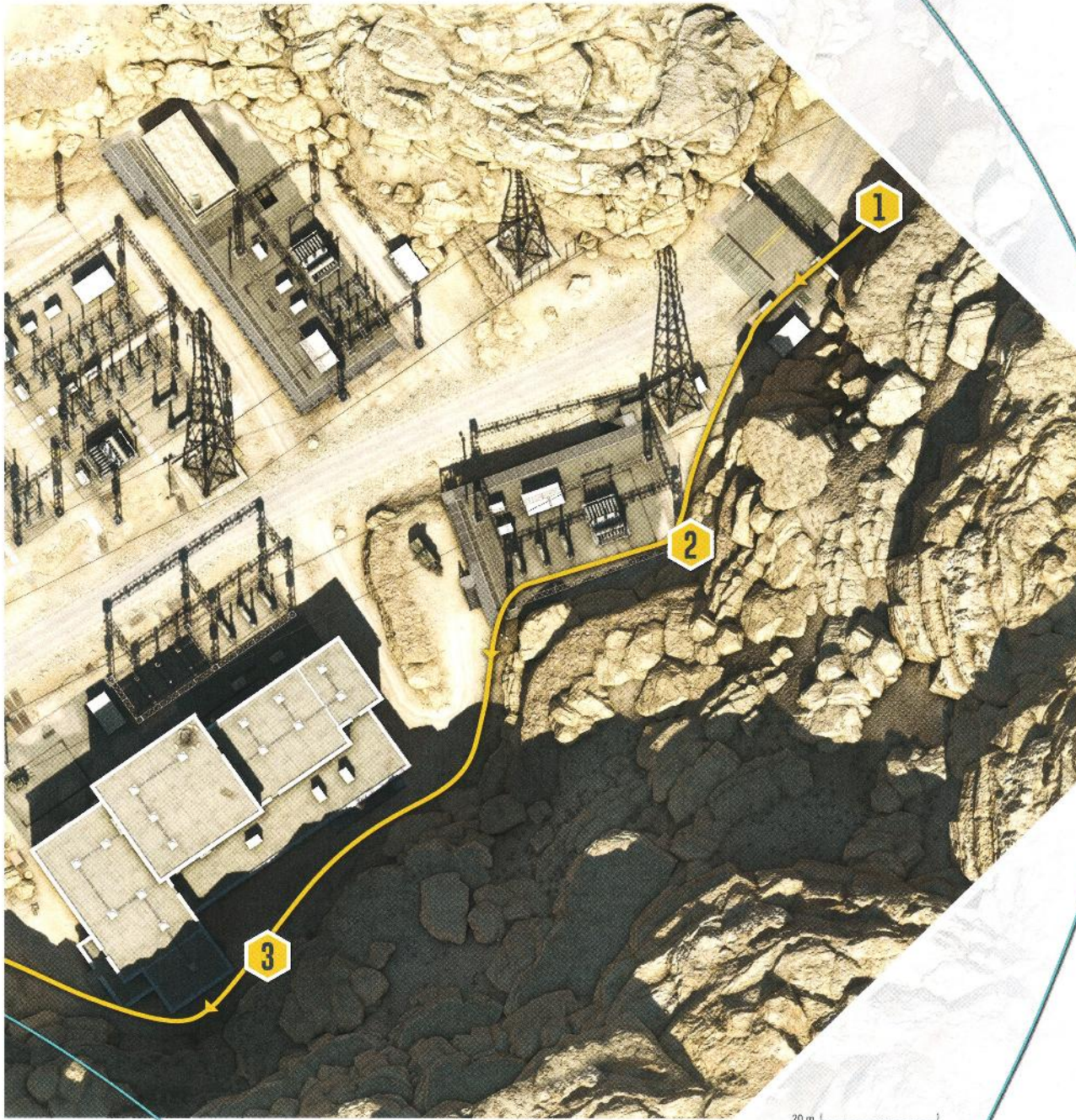
## RECORRIDO

- 1 Cruza la puerta roja pero presta atención a los enemigos cercanos que estén mirando en tu dirección, ya que podrían verte por los huecos de la puerta principal.
- 2 Camina agachado o arrástrate pegado a la pared del acantilado que está a la izquierda del edificio. Esta ruta te permitirá salir fácilmente de la central eléctrica sin que te detecten.
- 3 Salta la barandilla y sigue avanzando por el acantilado del sur (arrastrándote por la hierba si es necesario). Durante el día, ten a mano tu pistola tranquilizante por si surge una emergencia.
- 4 Cuando dejes atrás el segundo edificio grande, comprueba que no hay enemigos cerca y arrástrate colina arriba. Así llegarás a un oleoducto elevado por el que podrás arrastrarte o caminar agachado para salir de la base.
- 5 Cuando llegues al final del oleoducto, salta al suelo y dirígete al campamento de la base central de Afganistán.

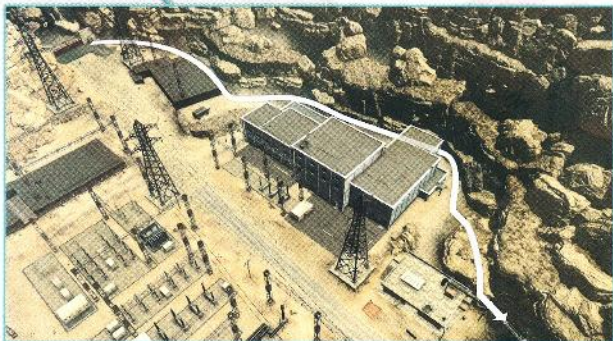


Al salir de la central eléctrica, puedes llamar a D-Horse; el viaje al campamento de la base central es bastante largo. Pero recuerda que por el camino te encontrarás muchas patrullas y puestos de avanzada, así que galopa con cuidado.





- INICIO JARDÍN
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO**
- LABORIOS SECUNDARIOS
- BASE SAURE
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- ENTRADA
- INICIO
- INTERSECCIÓN
- PROBES DE SISTEMAS
- LA HISTORIA HASTA AHORA
- TRÁILERO
- MISIONES 03-03
- MISIONES 04-06
- MISIONES 07-09
- MISIONES 10-12**
- MISIONES 13-15
- MISIONES 16-18
- MISIONES 19-21
- MISIONES 22-24
- MISIONES 25-27
- MISIONES 28-30
- MISIONES 33-33
- MISIONES 34-36
- MISIONES 37-39
- MISIONES 40-42
- MISIONES 43-45
- MISIONES 46-48
- MISIONES 49-50



Si caminas agachado por la pared del acantilado de la izquierda durante las fases iniciales de la fuga, llegarás a un oleoducto por el que podrás escapar fácilmente de la central eléctrica.



Si te das la vuelta al comenzar esta misión, encontrarás un archivo de inteligencia en una plataforma del callejón con la puerta metálica enorme; ten cuidado con los dos guardias que patrullan la zona. El documento revela la posición exacta de Emmerich en el mapa del iDroid, pero no es imprescindible conseguirlo.



Tendrás que extraer a tres Walker Gears para completar la tarea de misión (totalmente opcional) en una partida posterior, cuando consigas la mejora Carga 2 del Fulton. Encontrarás a dos Walker Gears cerca de la entrada, al llegar a la base. Para simplificar esta tarea, espera a un punto posterior de la historia, cuando dispongas de armas avanzadas: tiéndeles una emboscada antes de que regresen con sus patrullas con un rifle de francotirador y munición separadora, o incluso desde cerca con gas adormecedor, una vez que el helicóptero de patrulla se vaya. Así también despejarás el camino para tu salida posterior. Encontrarás al tercer Walker Gear fácilmente, cuando te reúnas con Emmerich.

### Campamento de la base central de Afganistán

20 m



En vez de entrar por la puerta principal de la base, gira a la derecha y sube por la pendiente. Así recorrerás la mitad del campamento sin encontrarte con centinelas o patrullas importantes. Procura marcar a todos los objetivos que puedas desde lo alto de la colina.

# ❖ MISIÓN 12: "CAMINO AL INFIERNO"

[CONTINUACIÓN]



El afiche de la modelo erótica (vertical) que tienes que conseguir para completar una tarea de misión opcional está en una pared de este pequeño almacén.



El plano que necesitas para completar una tarea de misión opcional está en el estante del hangar que está más al este.



Hay un francotirador vigilando en el tejado de este hangar. Podrás alcanzarlo fácilmente desde el interior o subiéndote al tejado para liquidarlo desde cerca. Eliminarlo simplificará considerablemente la infiltración y la fuga del hangar de Emmerich, sobre todo si quieres completar la tarea de misión en la que Emmerich debe escapar ileso. Desde este punto de observación también podrás marcar a todos los soldados que queden.

## 💡 RECORRIDO

- 6 Acércate al campamento de la base por la pendiente que está a la derecha de la entrada principal.
- 7 Marca a todos los soldados que puedas desde lo alto de la colina.
- 8 Baja por la otra parte de la colina, caminando agachado cerca del acantilado de la derecha, lejos de la vista de los soldados que están en la carretera principal. Otra ruta posible es seguir junto al oleoducto.
- 9 Atraviesa el túnel (espera a que el Walker Gear que patrulla la zona se gire y se marche), y después gira a la derecha y trepa por las piedras. Después, puedes arrastrarte hacia el norte para llegar a la parte derecha del hangar.
- 10 Súbete al tejado del hangar y elimina al francotirador antes de continuar. Después puedes bajar y continuar hacia el norte, cruzando la carretera y arrastrándote a través del pequeño almacén que está justo enfrente.
- 11 En la otra parte del almacén, arrástrate cerca de la pared del acantilado a tu derecha mientras giras hacia el hangar del extremo norte, donde está Emmerich.
- 12 Tienes que atravesar la puerta en la esquina noreste del hangar, que normalmente tiene a dos guardias apostados fuera. Siléncialos para estar a salvo. Ten cuidado con un Walker Gear que patrulla cerca antes de entrar en acción y atravesar la puerta.
- 13 Tras el vídeo, sal del hangar por la puerta por la que entraste, con Emmerich cargado a tus hombros. Enfrentarte al Walker Gear puede ser divertido pero complicará la extracción, así que déjalo en paz. Ahora solo tendrás que volver por la ruta que usaste para llegar: ve por el hangar derrumbado, pasa por el túnel y sigue junto al oleoducto hasta llegar al final, cerca de la entrada principal. Si el helicóptero aliado que enviarán automáticamente sigue en el aire cuando llegues a esta posición, acércate al marcador de ruta para que comience un vídeo obligatorio. No intentes salir de la zona por la pendiente que usaste para entrar: este marcador de ruta es el único punto de fuga que puedes usar. Si han destruido el helicóptero, tendrás que esperar a que llegue uno nuevo.
- 14 Tras el vídeo fuera del campamento, corre entre las piernas del Sahelanthropus con Emmerich a tu espalda. Tu objetivo final es llegar a una zona de aterrizaje para la extracción, pero solo podrás hacerlo si el Sahelanthropus no te detecta. Encontrarás más información en la página siguiente.

**Notas para el rango S:** la clave para conseguir un rango S es ser lo más rápido y silencioso que puedas (evitando todos los puestos de avanzada y encuentros innecesarios durante el camino), y asegurarte de que Emmerich no resulte herido mientras escapáis de la base. Si eres precavido y dedicas tiempo a eliminar todas las posibles amenazas durante la infiltración en el campamento de la base central (sobre todo, el francotirador del tejado del hangar derrumbado), conseguirlo no te resultará demasiado complicado.

- ❑ MÓDULO RÁPIDO
- ❑ INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- ❑ MISIONES SECUNDARIAS
- ❑ BASE MADRE
- ❑ REFERENCIAS Y ANÁLISIS
- ❑ EXTRAS
- ❑ FÓUNDE

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



# [M] MISIÓN 12: "CAMINO AL INFIERNO" [CONTINUACIÓN]

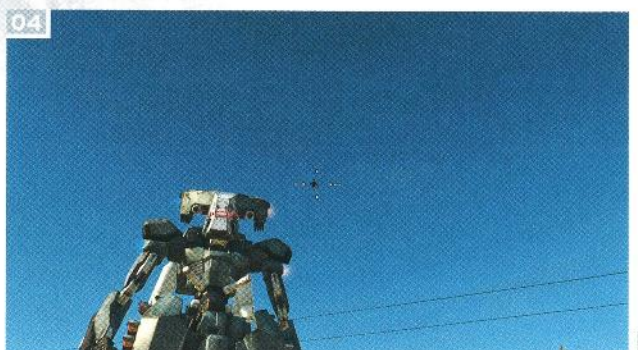


Campamento de la base central de Afganistán

Estas son las dos zonas de aterrizaje que puedes usar para fugarte con Emmerich, aunque el helicóptero solo descenderá cuando te hayas zafado del Sahelanthropus.



Cuando comience la escena en la que estás frente al Sahelanthropus, corre entre sus piernas con Emmerich cargado a tu espalda y después escóndete tras la cobertura a tu derecha (en el lado oeste de la carretera). Así podrás llegar a la zona de aterrizaje sin ser detectado.





## SAHELANTHROPUS

### Ataques del enemigo

- **Ametralladora [01]**: el Sahelanthropus te disparará con frecuencia con sus ametralladoras. Aunque cada disparo está lejos de ser mortal, los daños se irán acumulando rápidamente si te quedas al descubierto. Peor aún, un solo disparo que acierte a Emmerich bastará para que no puedas completar la tarea de misión correspondiente.
- **Ataque a corta distancia [02]**: el Sahelanthropus puede aplastarte con su pata o golpear el suelo con un puñetazo. Puedes evitar fácilmente estos ataques si no te acercas al Metal Gear.
- **Cápsulas [03]**: el Sahelanthropus lanzará cuatro cápsulas flotantes que te buscarán por toda el área. Si te alcanza uno de sus rayos láser, el Metal Gear te detectará al instante. Puedes destruir las cápsulas disparándoles con cualquier arma letal.
- **El Tercer Niño [04]**: cada vez que el Sahelanthropus te detecte, el Tercer Niño aparecerá brevemente cerca de su cabeza. Si consigues disparar al chico que flota, cancelarás el proceso de detección.

### Estrategia

Para extraer a Emmerich rápidamente y sin dramas, tendrás que despistar al coloso Sahelanthropus y llegar a una zona de aterrizaje mientras el Metal Gear te busca en otro lugar. Si tienes suerte y no te detecta en ningún momento, podrás conseguirlo al instante y subirte al helicóptero en tu primer intento.

Pero lo más probable es que el Sahelanthropus te vea. En ese caso, tienes dos opciones. Una consiste en ponerte a cubierto y esperar, con Emmerich a tu espalda. Cuando el Sahelanthropus lance las cápsulas para buscarte, aléjate con sigilo para que no te detecten. Si has llamado al helicóptero con antelación y llegas a una zona de aterrizaje, podrás escapar sin problemas.

La otra estrategia consiste en correr y dejar a Emmerich cerca de una zona de aterrizaje. Una vez que tengas las manos libres, atrae al Sahelanthropus a un punto alejado de dicha posición. Cuando el tanque bípedo esté en el lugar que quieras, escapa de su mirada y vuelve corriendo con Emmerich. En una fase posterior de la historia, una vez que hayas investigado las minas electromagnéticas, podrás colocar un par en la carretera, en un lugar por el que vaya a pasar el Sahelanthropus. En cuanto neutralices al leviatán, llama al helicóptero y huye rápidamente.

Una vez a bordo del helicóptero, mueve la cámara a la derecha para controlar la torreta (pulsas el botón que se muestre en el indicador de la pantalla). Reserva tus balas para las cápsulas que lanza el Sahelanthropus y deja que la minigun se enfríe. Dispara una ráfaga final ininterrumpida cuando el Sahelanthropus corra hacia ti a cámara lenta para completar la misión.



- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES REUNIDAS
- BASE MAHRE
- EFECTIVIDAD Y ANALISIS
- EXTRAS
- INDICE

- INTRODUCCIÓN
- TEMAS DE INTERÉS
- LA HISTORIA HASTA AHORA
- PRÓLOGO
- MISIONES 01-05
- MISIONES 06-10
- MISIONES 11-15
- MISIONES 16-20
- MISIONES 21-25
- MISIONES 26-30
- MISIONES 31-35
- MISIONES 36-40
- MISIONES 41-45
- MISIONES 46-50
- MISIONES 49-51



# [❗] MISIÓN 13: "OSCURIDAD TOTAL"



## RESUMEN DE MISIÓN

|     | [ Tareas de misión ]  | [ Tipo ]    | [ Detalles ]  |
|-----|---|-------------|---|
| I   | Desactiva la bomba de transferencia de petróleo.                                | Obligatorio | Se consigue al interactuar con el panel de control.   |
| II  | Destruye el tanque separador de agua y petróleo.                                | Obligatorio | Requiere cualquier tipo de explosivo.   |
| III | Extrae a cuatro niños soldados que reciben entrenamiento en la aldea Masa.      | Opcional    | No se puede extraer a niños con el dispositivo Fulton sin una mejora que conseguirás mucho más adelante. Hasta entonces tendrás que extraerlos manualmente. |
| IV  | Sal del área de misión antes de que se acordone el campo petrolífero de Mfinda. | Opcional    | El campo petrolífero se acordonará cuando los Walker Gears se coloquen junto a las salidas.   |
| V   | Extrae al búitre orejudo que deambula por la aldea incendiada.                  | Opcional    | Tienes que neutralizarlo y después extraerlo con el Fulton.   |
| VI  | Extrae cuatro Walker Gears que acordonan el campo petrolífero de Mfinda.        | Opcional    | Requiere la mejora Carga 2 del Fulton.  |

## Área de la misión

### Notas:

- **Primera partida:** la tarea de misión III te resultará extremadamente dura cuando juegues por primera vez esta misión; la VI es directamente imposible. Para ahorrarte tiempo y complicaciones innecesarias, te recomendamos que te dirijas directamente al campo petrolífero de Mfinda y te centres en los objetivos principales.
- Puedes viajar de la aldea Masa al campo petrolífero de Mfinda siguiendo cualquier sentido de la carretera principal. Sea cual sea la ruta elegida (te damos más detalles a continuación), más adelante podrás moverte por los alrededores de la instalación para elegir la entrada que se adapte mejor a tu táctica.



El búitre orejudo que necesitas para completar una tarea de misión está en la aldea quemada al suroeste del campo petrolífero. Tendrás que dejarlo inconsciente con un arma no letal mientras vuela o está posado cerca de tu posición para extraerlo con el Fulton. Que D-Dog esté presente te ayudará a encontrarlo con más facilidad.

Si sigues la carretera que atraviesa la aldea, tendrás que enfrentarte a una zona muy bien protegida. Es necesario si quieres extraer a los cuatro niños soldados (y ahorrarte un desvío posterior para llegar al búitre orejudo), y completar tareas de misión opcionales en una partida posterior.

Si sigues la carretera en dirección sureste, podrás evitar a los soldados de la aldea Masa y llegar directamente al campo petrolífero. Probablemente esta sea la ruta menos complicada para una primera partida.



Bwala ya Masa  
ver página 104



## RECORRIDO

- 1 El tramo entre el punto de descenso y la aldea Masa es totalmente lineal. Si te desorientas en la selva, gira a la izquierda cuando estés frente a la cascada y sube por la colina. Llegarás a una posición con una gran vista de la aldea, desde la que podrás marcar a todos los enemigos que veas.
- 2 Dirígete al campo petrolífero, atravesando la aldea si quieres completar las tareas de misión opcionales, o siguiendo la carretera en dirección sureste para seguir una ruta menos peligrosa.

Campo petrolífero de Mfinda  
ver página 106

200 m



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

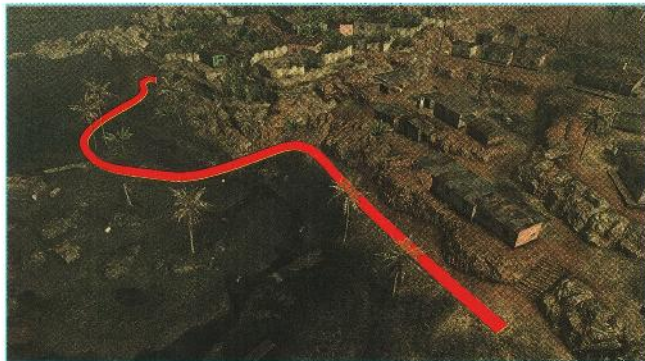
- INTRODUCCIÓN
- PUNTOS DE INTERÉS
- LA HISTORIA HASTA AHORA
- PROLOGO
- MISIONES 01-03
- MISIONES 04-06
- MISIONES 07-09
- MISIONES 10-12
- MISIONES 13-15
- MISIONES 16-18
- MISIONES 19-21
- MISIONES 22-24
- MISIONES 25-27
- MISIONES 28-30
- MISIONES 31-33
- MISIONES 34-36
- MISIONES 37-39
- MISIONES 40-42
- MISIONES 43-45
- MISIONES 46-48
- MISIONES 49-51



# [!] MISIÓN 13: "OSCURIDAD TOTAL" [CONTINUACIÓN]



Si decides extraer a los cuatro niños soldados, también tendrás que silenciar a gran parte de los enemigos de la aldea Masa. Recuerda que no puedes matar a los niños (si lo haces, la partida terminará al instante), así que usa armas no letales o ataques cuerpo a cuerpo. Además, ten en cuenta que el movimiento CQC "Sujetar" no funciona con niños. Una buena estrategia es atraer poco a poco a tus objetivos a una posición concreta para neutralizarlos silenciosamente. Cuando lo hayas hecho con todos, podrás empezar a extraerlos. Llama a un helicóptero y extrae a los niños manualmente si no dispones de la mejora del Fultón que te permitirá liberarlos con globos, o usa un vehículo...



En cuanto causes el estado de alerta o ataques a uno de los dos guardias, los cuatro niños soldados se moverán hacia el río al noroeste. Tardan aproximadamente un minuto en abandonar el área de misión. Si quieres completar la tarea de misión, asegúrate de incapacitarlos rápidamente, bien con un arma tranquilizante o corriendo hacia ellos y tirándolos al suelo con ataques CQC. Si no lo consigues, los niños escaparán y tendrás que reiniciar desde el último punto de control para volver a intentarlo.

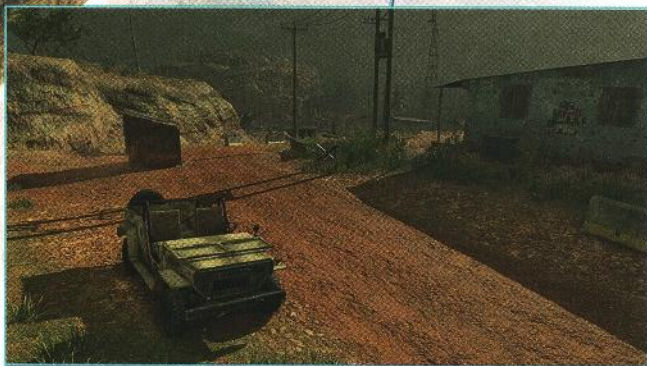






- MUCIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE LABOR
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- ÍNDICE

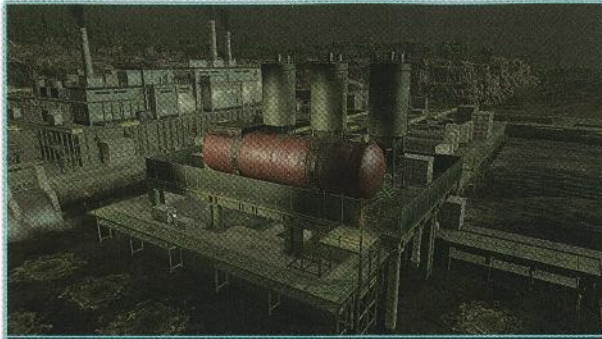
- INTRODUCCIÓN
- PUNTOS DE INTERÉS
- LA HISTORIA HASTA AHORA
- PROLOGO
- MISIONES 01-03
- MISIONES 04-06
- MISIONES 07-09
- MISIONES 10-12
- MISIONES 13-15
- MISIONES 16-18
- MISIONES 19-21
- MISIONES 22-24
- MISIONES 25-27
- MISIONES 28-30
- MISIONES 31-33
- MISIONES 34-36
- MISIONES 37-39
- MISIONES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



Para extraer más rápido a los niños soldados sin la mejora del Fulton que conseguirás mucho más tarde, puedes subir a tres de ellos al vehículo 4x4 que encontrarás al norte de la aldea. Así podrás llevarlos a la zona de aterrizaje, o extraer con el Fulton el vehículo con los niños a bordo.



# ❖ MISIÓN 13: "OSCURIDAD TOTAL" [CONTINUACIÓN]



Uno de tus dos objetivos obligatorios es destruir este tanque separador de agua y petróleo. Puedes hacerlo con cualquier explosivo: C-4, una granada o el proyectil de un lanzador.



El otro objetivo principal es desactivar la bomba de esta sala. Pula el botón que aparecerá en pantalla para conseguirlo.



## RECORRIDO

- 3 Hay dos estrategias totalmente distintas para completar los objetivos en el campo petrolífero. La primera es infiltrarte desde la entrada del oeste, desde la que podrás trepar por barreras y vallas para llegar al tanque separador de agua y petróleo. Coloca C-4 en tu objetivo pero no lo hagas explotar: primero ve a la sala en la que están los controles de la bomba de transferencia de petróleo. Es probable que, por el camino, tengas que silenciar a varios soldados, pero también te encontrarás con muchos puntos de cobertura. Cuando desactives la bomba, ve a la salida este del campo petrolífero y detona el C-4 antes de que un guardia pueda reactivar la bomba de transferencia.
- 4 El segundo método es entrar en el campo petrolífero por la entrada este. Ve a la sala de la bomba y silencia a todos los enemigos que te encuentres. Desactiva la bomba y ve rápidamente a una posición (no demasiado al norte) desde la que puedas disparar al tanque separador de agua y petróleo con un lanzador. Por último, corre hacia la salida este.
- 5 Una vez desactivada la bomba y destruido el tanque, sal del área de misión a pie o pidiendo un helicóptero. Si los Walker Gears ya están en la salida del este acordonando el campo petrolífero, arrástrate para que no te vean y mantente cerca de la pared de piedra del este.

**Notas para el rango S:** con toda la velocidad y sigilo que puedas, pero sin que te detecten, corre a la bomba de transferencia de petróleo y desactívala. Después, usa un lanzador para destruir el tanque separador desde lejos y sal del área de misión antes de que lleguen los refuerzos.

## Campo petrolífero de Mfinda

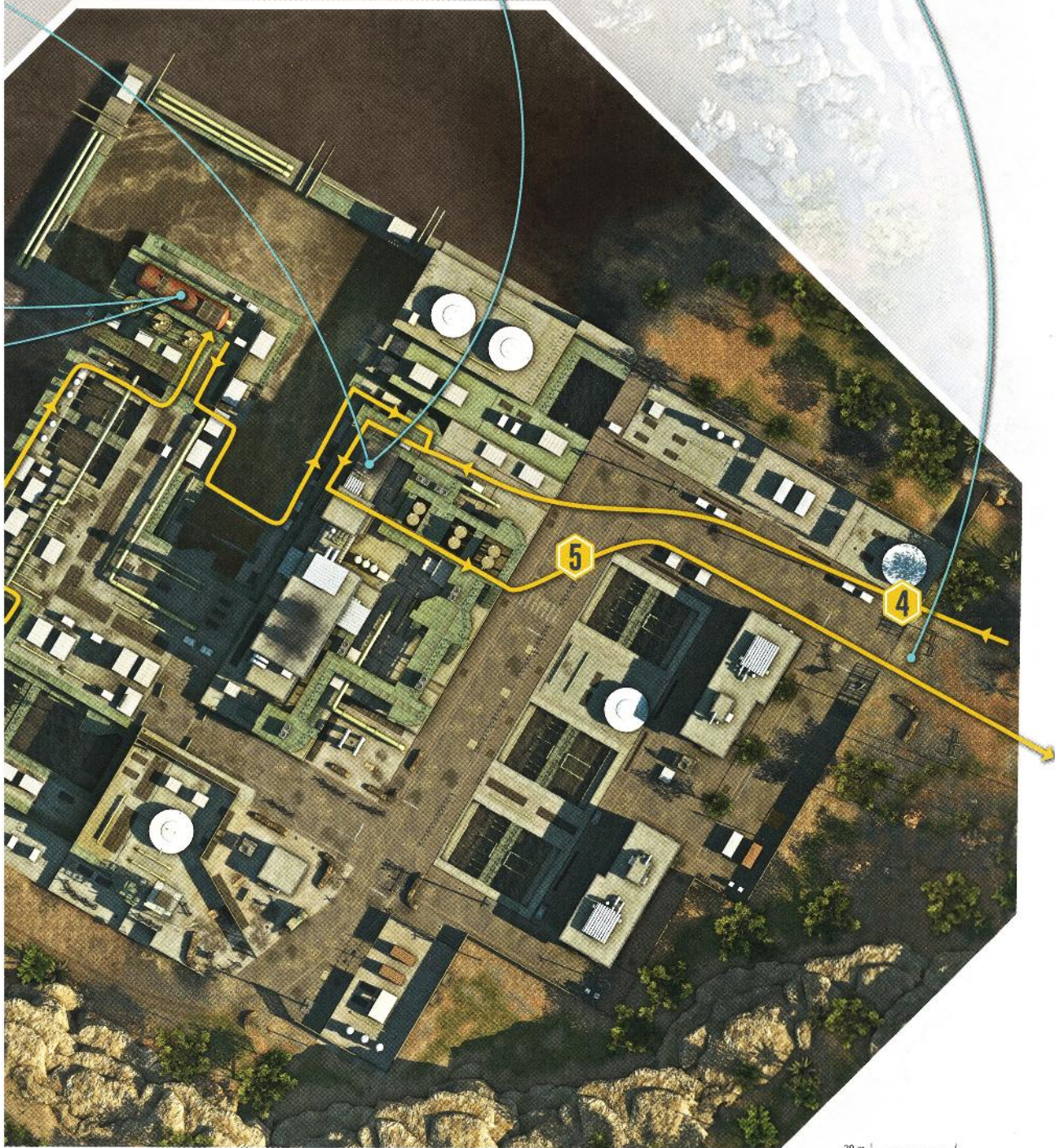
Si quieres completar la cuarta tarea de misión, ve primero al tanque separador de agua y petróleo y colócale una carga de C-4. Después puedes ir a la bomba de transferencia de petróleo para desactivarla. A continuación disfrutarás de un breve momento de calma hasta que las tropas enemigas entren en estado de alerta, así que corre hacia la salida este del edificio. Solo entonces podrás detonar el C-4 y salir corriendo del área de misión antes de que acordonen el campo petrolífero.





Puedes entrar y salir de la sala de la bomba por esta ventana. Es, de lejos, la forma más rápida de escapar en cuanto hayas desactivado la bomba; algo que, como es natural, atraerá la atención de tus enemigos.

Si quieres extraer los cuatro Walker Gears para completar el objetivo opcional en una partida posterior (una vez que hayas conseguido la mejora necesaria), ten en cuenta que aparecerán cuando hayan acordonado el campo petrolífero, al completarse las tareas de misión obligatorias. Si consigues estar fuera de la instalación cuando los Walker Gears se coloquen en posición, la tarea te resultará bastante sencilla: neutraliza a los soldados por detrás y envíalos a la Base Madre.



- 1 ESCO CAPITO
- 2 INTRODUCCIÓN
- 3 **RECORRIDO**
- 4 MISIONES SECUNDARIAS
- 5 BASE MADRE
- 6 REFERENCIAS Y ANEXOS
- 7 EXTRAS
- 8 INDICE

- 1 INTRODUCCIÓN
- 2 PUNTOS DE INTERÉS
- 3 LA INSTALACIÓN HASTA ANCHA
- 4 PROLOGO
- 5 MISIONES 01-03
- 6 MISIONES 04-06
- 7 MISILES 07-10
- 8 MISIONES 10-12
- 9 **MISIONES 13-15**
- 10 MISIONES 16-18
- 11 MISIONES 19-21
- 12 MISIONES 22-24
- 13 MISIONES 25-27
- 14 MISIONES 28-30
- 15 MISIONES 31-33
- 16 MISIONES 34-36
- 17 MISIONES 37-39
- 18 MISIONES 40-42
- 19 MISIONES 43-45
- 20 MISIONES 46-48
- 21 MISIONES 49-53



# [!] MISIÓN 14: "LINGUA FRANCA"



## RESUMEN DE MISIÓN

|     | [ Tareas de misión ]   | [ Tipo ]    | [ Detalles ]   |
|-----|--|-------------|--|
| I   | Identifica al intérprete de afrikáans.   | Opcional    | Se consigue con los binoculares.   |
| II  | Identifica al Vizconde.  | Opcional    | Se consigue a corta distancia.   |
| III | Extrae al Vizconde.  | Obligatorio | Es posible extraerlo con el Fulton.  |
| IV  | Determina la ubicación de los cuatro prisioneros a partir de un archivo de inteligencia. | Opcional    | La aldea en la que lo encontrarás está muy protegida.  |
| V   | Extrae a tres prisioneros del campo de Kiziba.   | Opcional    | Si no intervienes, ejecutarán a todos después de que el intérprete los interroge.  |
| VI  | Extrae un contenedor de materiales en el campo de Kiziba.                                | Opcional    | Requiere la mejora Carga 2 del Fulton.   |
| VII | Escucha los interrogatorios de los cuatro prisioneros.                                   | Opcional    | Solo interrogarán al Vizconde por la noche. En realidad, solo necesitas ver los subtítulos de la última frase de cada interrogatorio para completar este objetivo. |

Esta es la casa a la que llevan al Vizconde para interrogarlo si juegas la misión por la tarde. Para completar la última tarea de misión opcional en una partida posterior, tendrás que seguir con sigilo al intérprete y escuchar los cuatro interrogatorios (a los tres prisioneros y el Vizconde) con el micrófono direccional de los binoculares. Aunque parezca una medida insensible, completar este objetivo es más fácil si ignoras a los tres prisioneros opcionales. No tendrás que intervenir hasta que el intérprete haya hablado con el Vizconde.

## Área de la misión



Además del Vizconde, hay otros tres prisioneros que podrás rescatar para completar una tarea de misión opcional. Uno está al noroeste del campamento principal, bajo un toldo que hay junto a un edificio. El segundo empieza cerca de las tiendas y de una torre de vigilancia al noroeste del campo de Kiziba, pero más tarde se lo llevarán a la posición del tercer prisionero: a las jaulas metálicas al aire libre, dentro del campamento que está bien vigilado. A no ser que interrumpas la secuencia provocando una alerta, los tres prisioneros opcionales serán interrogados en el orden en el que te los hemos presentado. Al anochecer, el intérprete se reunirá con el Vizconde. Al terminar cada interrogatorio, se ejecutará al prisionero. Si rescatas al menos a uno de ellos, se activará una conversación especial una vez finalizada la misión, en la que se revelará información adicional del Vizconde.

## Notas:

- **Primera partida:** como jugadores que somos, nuestro consejo para intentar esta misión por primera vez es sencillo: cierra este libro y juega sin ayuda. En esta misión encontrarás un montón de rastros y pistas para identificar y seguir, así como acontecimientos programados que ocurrirán cuando juegues por la noche. Cuando sepas exactamente dónde encontrar al Vizconde podrás completar la misión en dos minutos. Para disfrutarla al máximo, comienza esta misión a las 18:00 desde el Centro de Comando Aéreo, elige el punto de inserción del oeste y avanza hacia el este para identificar al intérprete en el marcador de ruta. Una vez allí, déjate llevar por la historia...

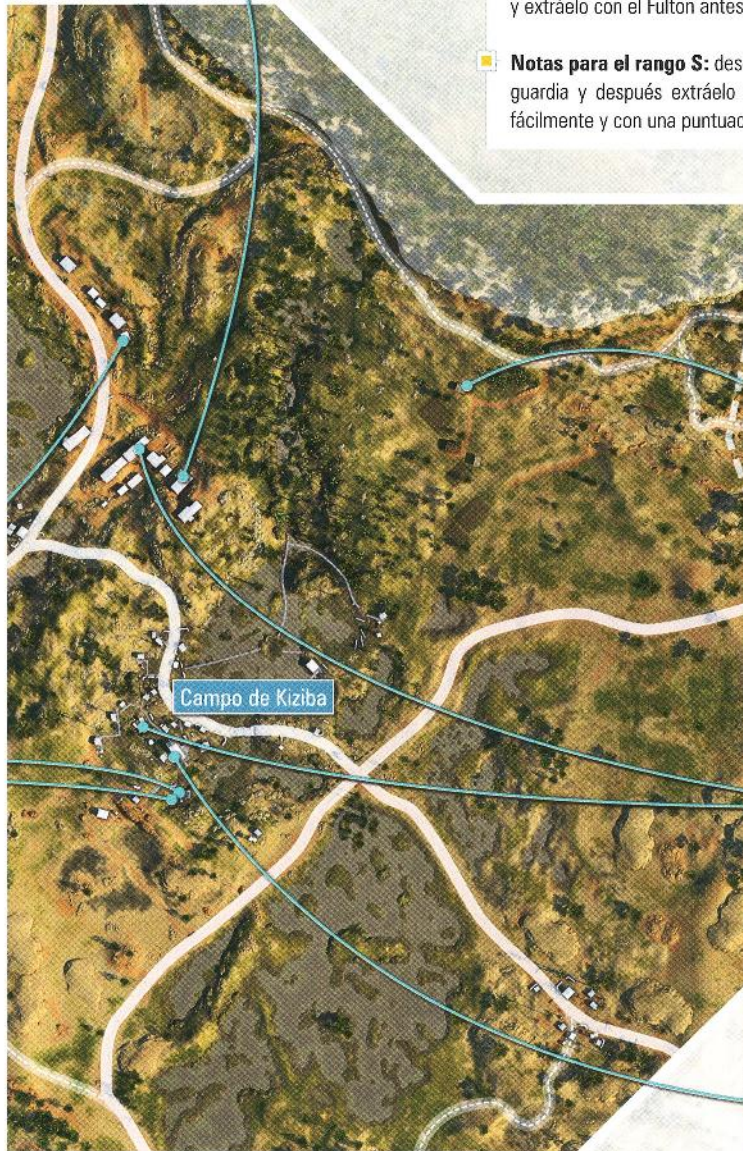


200 m



## RECORRIDO

- Lo único que necesitas para completar el objetivo principal de la misión es extraer al Vizconde. Estará al noroeste del campo de Kiziba durante gran parte del día, pero se lo llevarán a un edificio del oeste para interrogarlo, entre las 18:00 y las 23:00. Sin embargo, antes puedes realizar varios objetivos opcionales. Si quieres completar alguno, sigue estas indicaciones.
- Desde tu posición inicial, dirígete de inmediato al marcador de ruta y marca al prisionero y a los soldados que lo rodean; uno de ellos es el intérprete. En cuanto lo identifiques, solo tendrás que seguirlo, pacientemente y desde una distancia segura, para escuchar los interrogatorios de los cuatro prisioneros con el micrófono direccional de tus binoculares. Después, cuando el intérprete se marche, tendrás que intervenir y extraer a los prisioneros antes de que los ejecuten. El campamento está muy bien vigilado, así que tendrás que usar el sigilo y silenciar a muchos guardias para conseguir tu objetivo.
- Una vez que rescates al Vizconde, deberías extraer también al intérprete: reclutarlo te permitirá comprender el afrikáans cuando interrogues a los soldados o escuches sus conversaciones y charlas por radio. El intérprete aparecerá claramente marcado en tu pantalla en cuanto lo identifiques, así que síguelo y extráelo con el Fulton antes de marcharte.
- Notas para el rango S:** desde tu punto de partida, corre a la posición inicial del Vizconde, neutraliza a su guardia y después extráelo con el Fulton. Corre al borde norte del área de misión para completarla fácilmente y con una puntuación de tiempo perfecta.



El Vizconde, tu objetivo principal, está vigilado por un único guardia situado bajo un toldo en esta posición, al noroeste del campo de Kiziba. Por la noche, a partir de las 18:00, se lo llevarán a una casa al oeste para que lo interroge un intérprete y, a no ser que intervengas, será ejecutado por un guardia poco después.

Para extraer uno de los contenedores de materiales (y completar una tarea de misión), primero tendrás que desarrollar la mejora Carga 2 del Fulton, algo que podrás hacer dentro de muy poco.



En el edificio principal del campamento hay un archivo de inteligencia con la ubicación de los cuatro prisioneros. Al conseguir este archivo, también completarás su tarea de misión correspondiente.

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



# [!] MISIÓN 15: "HUELLAS DE FANTASMAS"



## RESUMEN DE MISIÓN

|     | [ Tareas de misión ]   | [ Tipo ]    | [ Detalles ]   |
|-----|--|-------------|--|
| I   | Elimina todos los Walker Gears.  | Obligatorio | Necesitarás explosivos, a no ser que los extraigas con el Fulton.                                      |
| II  | Extrae a dos prisioneros de la aldea abandonada de Ditadi.               | Opcional    | Es posible extraerlos con el Fulton.   |
| III | Extrae todos los Walker Gears.   | Opcional    | Más sencillo con la mejora Carga 2 del Fulton.   |
| IV  | Recoge una planta Digitalis (Amarilla) en la aldea abandonada de Ditadi. | Opcional    | Una planta medicinal.  |
| V   | Extrae un camión en la aldea abandonada de Ditadi.                       | Opcional    | Más sencillo con la mejora Carga 2 del Fulton, aunque también es posible una extracción por carretera. |

### Notas:

- **Primera partida:** te recomendamos que dejes los objetivos III y V hasta que adquieras la mejora Carga 2 del Fulton que conseguirás en cuanto completes esta misión (uno de los prisioneros que puedes extraer es un especialista en transporte que desbloqueará la mejora si le envías de vuelta a la Base Madre). Para eliminar a los Walker Gears, usa explosivos: cohetes, granadas o C-4.
- Antes de empezar, revisa tu iDroid. Si está disponible una misión secundaria importante (escrita en texto amarillo) en la que tienes que visitar a un prisionero especial en la Base Madre, complétala primero para avanzar en una línea argumental que más adelante te dará beneficios.



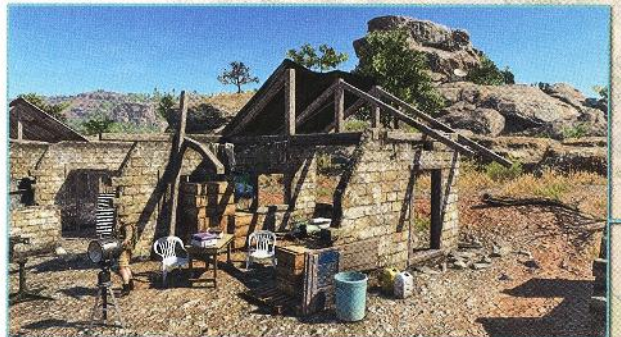
### RECORRIDO

- 1 Dirígete al este desde la zona de aterrizaje.
- 2 Los cuatro Walker Gears que tienes que eliminar están en la colina, justo debajo de la cima rocosa. Avanza por el este para llegar hasta ellos.
- 3 Sube a la cima rocosa y marca a todos los blancos de abajo, incluidos los cuatro Walker Gears.
- 4 Silencia a todos los soldados que patrullan cerca de los Walker Gears, destruye tus blancos con explosivos como C-4 o extráelos si has mejorado tu dispositivo de Fulton. Después podrás encargarte de otras tareas de misión antes de salir de la zona de conflicto.

**Notas para el rango S:** sin duda, el método del ataque en helicóptero es la forma más rápida de conseguirlo; pulsa Reproducir en la casete de "Ride of the Valkyries" justo antes de llegar para que tu entrada sea de lo más impactante. Una alternativa veloz y sigilosa también servirá: avanza con decisión hacia los Walker Gears y coloca C-4 en cada uno; neutraliza únicamente a los guardias que se interpongan en tu camino y detona los explosivos justo antes de abandonar el área de misión.



Si dedicas tiempo a destruir esta antena de radar antiaéreo antes de la misión, podrás seleccionar la aldea abandonada de Ditadi como nueva zona de aterrizaje. Cuando te acerques durante el vuelo de inserción, ponte a los mandos de la minigun del helicóptero y prepárate para la acción al llegar a la ZA. Podrás eliminar a los cuatro Walker Gears (y a los soldados de la zona) sin ni siquiera poner un pie en tierra, completando la misión en tiempo récord, fácilmente y con un rango S.

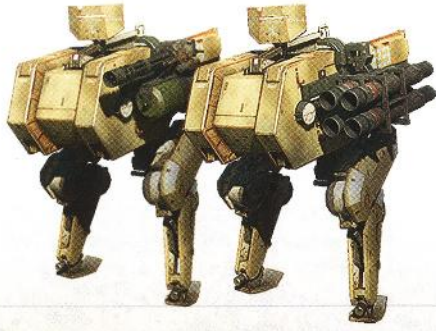


Uno de los prisioneros a los que puedes rescatar está en esta casa en ruinas. Si desaparece, los guardias informarán al cuartel general; así que neutraliza a todos los soldados cercanos o deja esta tarea para más adelante.



En esta tienda hay otro prisionero, cerca de los Walker Gears. Si intentas llevártelo, cualquier guardia que lo eche en falta activará el estado de alerta, así que lo más prudente es silenciar a todos los enemigos o completar otros objetivos antes de encargarte de esta tarea opcional.

Para completar la tarea de misión correspondiente, podrás extraer este camión en cuanto tengas la mejora Carga 2 del Fulton.



Los cuatro Walker Gears están en las dos posiciones que te indicamos, repartidos en grupos de dos, sobre la colina que está bajo la cima rocosa. Si activas el estado de combate, los soldados de la zona los desplegarán rápidamente en tu contra y enfrentarte a ellos será muy complicado. Hasta que consigas la mejora del Fulton necesaria para las extracciones, lo mejor que puedes hacer es neutralizar a los guardias clave y colocar C-4 en cada Walker Gear, para detonarlos más tarde, justo antes de terminar la misión.



Si te acercas al área de misión por el este, podrás escalar a la cima rocosa para disfrutar de una estupenda vista del área de abajo. Usa este punto de observación para estudiar la zona... o preparar una emboscada y destruir a los Walker Gears, disparándoles desde arriba con un lanzacohetes.



Encontrarás una planta medicinal Digitalis (Amarilla) al este de la cima rocosa. La encontrarás sin problemas de camino a la cima, sobre todo si D-Dog está contigo.

### Área de la misión

- BUCO RAPRO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE INICIAE
- REPEREICTA Y ANALISIS
- COSTAS
- FINIDE
- INTRODUCCIÓN
- PUNTOS DE INTERÉS
- LA DESERCIÓN HASTA ARRIBA
- PROLEGIO
- MISIONES 01-03
- MISIONES 04-06
- MISIONES 07-10
- MISIONES 10-12
- MISIONES 13-15
- MISIONES 16-18
- MISIONES 19-21
- MISIONES 22-24
- MISIONES 25-27
- MISIONES 28-30
- MISIONES 31-33
- MISIONES 34-36
- MISIONES 37-39
- MISIONES 40-42
- MISIONES 43-45
- MISIONES 46-48
- MISIONES 49-50



# [!] MISIÓN 16: "CARAVANA DE TRAIADORES"



## RESUMEN DE MISIÓN

|      | [ Tareas de misión ]  | [ Tipo ]    | [ Detalles ]  |
|------|---|-------------|---|
| I    | Identifica la unidad de escolta blindada.   | Opcional    | Se consigue con los binoculares.  |
| II   | Identifica el camión de transporte.   | Opcional    | Se consigue con los binoculares.  |
| III  | Extrae el camión de transporte.   | Obligatorio | Requiere la mejora Carga 2 del Fulton.  |
| IV   | Acaba con los Cráneos.  | Opcional    | También puedes extraerlos con el Fulton.  |
| V    | Extrae al conductor del camión de transporte.   | Opcional    | Procura no matarlo por accidente.   |
| VI   | Recupera un archivo de inteligencia para determinar la ruta prevista de la unidad de escolta.                           | Opcional    | -   |
| VII  | Escucha todas las conversaciones entre el conductor del camión y los soldados del puesto de guardia/puesto de avanzada. | Opcional    | Son tres conversaciones en total. Podrás escucharlas desde una distancia segura con el micrófono direccional. |
| VIII | Extrae tres soldados de Zero Risk Security.   | Opcional    | Los reconocerás fácilmente por sus uniformes azules.  |

## Notas:

- **Primera partida:** completar la misión 15 se premia con un especialista en transporte para la Base Madre, lo que desbloqueará el desarrollo de la mejora Carga 2 del dispositivo Fulton. Con ella podrás extraer vehículos y contenedores de materiales: una innovación muy rentable que tendrá un efecto muy poderoso en tus avances. Procura investigar y equiparte con esta valiosísima mejora antes de empezar la misión. Si no tienes la tecnología Carga 2, tendrás que conducir tú mismo el camión y sacarlo del área de misión.
- Equipate con armas potentes para esta misión, sobre todo C-4, minas, granadas y un lanzacohetes.
- Si has seguido todos nuestros consejos, deberías poder elegir a Quiet como compañera para esta misión. Sus dotes de francotiradora te resultarán de un valor incalculable para la batalla final.



## RECORRIDO

- 1 Ve al marcador de ruta del este. Para conocer la posición del camión de transporte, consigue el archivo de inteligencia que está en una de las tiendas. Con este archivo podrás ver la ruta prevista de la unidad de escolta en el mapa del iDroid. También puedes interrogar a soldados para determinar la ubicación exacta de la unidad.
- 2 Galopa a toda velocidad con D-Horse hacia el aeropuerto de Nova Braga, y bájate de tu montura al llegar a la esquina noroeste del aeropuerto.

Aquí te marcamos las posiciones en las que el conductor del camión tiene conversaciones con soldados de puestos de avanzada: uno está en el aeropuerto, otro en el campo de Kiziba y el último en un puesto de guardia a mitad de camino. Ten cuidado con no acercarte mucho mientras los espías. Completarás la tarea de misión si escuchas las tres conversaciones. Te recomendamos que dejes este desafío para una partida posterior en la que te centres únicamente en él, y que después extraigas el camión y salgas del área de misión para completarlo rápidamente.



Si te das prisa en llegar aquí una vez iniciada la misión, el convoy seguirá aparcado en la esquina noroeste del aeropuerto. Es una opción muy directa y eficaz, porque no tendrás que esperar al convoy o detenerlo en otro lugar, y hay muchos puntos de cobertura por toda la zona. Usa la valla rota para entrar en el perímetro y neutraliza con tranquilizantes al conductor del camión y a sus colegas desde una distancia segura. Prepara tus armas más potentes y acércate al camión para empezar una batalla contra un jefe.





## Área de la misión

Una estrategia alternativa y muy eficaz es extraer a todos los soldados del puesto de avanzada que está al noroeste de tu punto de partida para llevarlos a la Base Madre. Siempre que Big Boss esté muy cerca de la carretera (y por tanto, del camión que pasará por ella), activarás la llegada de los Cráneos. Esa será tu señal para que extraigas rápidamente el camión con el Fulton y después te dirijas al borde del área de misión; otra opción es que, con antelación, confundas a los Cráneos convirtiendo el puesto de avanzada en una trampa mortal repleta de minas y C-4 que podrás activar manualmente, atacando después con otras armas (o con Quiet) a los objetivos principales. Aprovecha el tiempo de espera del convoy para conseguir el archivo de inteligencia, y extrae a los soldados de Zero Risk Security para completar tareas de misión opcionales antes de ejecutar la emboscada. Si eres sigiloso antes de la llegada de los Cráneos, podrás conseguir un rango S.



ver página 114



Hay tres soldados de Zero Risk Security en este cruce, justo antes de la llegada del convoy. Podrás neutralizarlos y extraerlos a todos después de conseguir el archivo de inteligencia que está al noreste, y completar así dos tareas de misión en muy poco tiempo.

- 1 INTRO
- 2 INTRO
- 3 INTRO
- 4 RECORRIDO
- 5 MISIONES SECUNDARIAS
- 6 BASE MADRE
- 7 OBJETIVOS Y ANALISIS
- 8 EXTRAS
- 9 RANQUEO
- 10 REFINANCIO
- 11 REGIONES DE INTERES
- 12 LA BUSQUEDA HASTA ALFONSO
- 13 PROLOGO
- 14 MISIONES 01-03
- 15 MISIONES 04-05
- 16 MISIONES 06-08
- 17 MISIONES 09-12
- 18 MISIONES 13-15
- 19 MISIONES 16-18
- 20 MISIONES 19-21
- 21 MISIONES 22-24
- 22 MISIONES 25-27
- 23 MISIONES 28-30
- 24 MISIONES 31-33
- 25 MISIONES 34-36
- 26 MISIONES 37-39
- 27 MISIONES 40-42
- 28 MISIONES 43-45
- 29 MISIONES 46-48
- 30 MISIONES 49-50



# [❗] MISIÓN 16: "CARAVANA DE TRAIADORES" [CONTINUACIÓN]



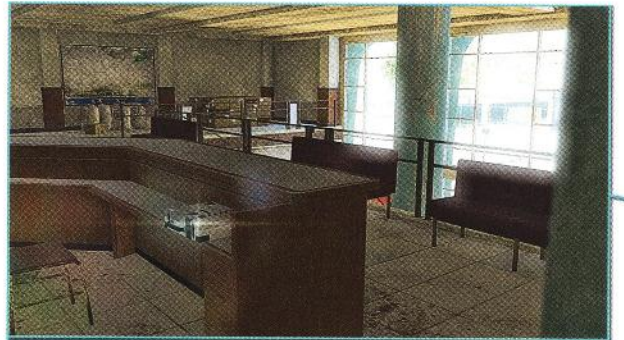
## RECORRIDO

- 3 Trepa por la pared de la valla con un agujero y camina unos pasos a la izquierda, entre la pared y el edificio.
- 4 En cuanto llegues a la esquina noroeste del edificio, tumbate e intenta atraer a tu posición al conductor del camión y a sus colegas de Zero Risk Security. Cuando estén lejos del camión, duérmelos y extráelos con el Fulton.
- 5 Acércate al camión para que comience un vídeo y una batalla contra un jefe. Encontrarás más información en la página siguiente.
- 6 En cuanto hayas acabado con los Cráneos, identifica con los binoculares el camión y los dos vehículos blindados y extráelos. Después podrás hacer lo mismo con los soldados que hayan sobrevivido a la batalla, transformados en meros "títeres" debido a la traumática experiencia. Cuando estés listo para marcharte, sal del área de misión de la forma que mejor te parezca.

**Notas para el rango S:** corre al aeropuerto desde el punto de partida de la misión y acaba con los cuatro Cráneos antes de extraer el camión.



Hay francotiradores en los tejados del aeropuerto. A menos que puedas eliminarlos con un rifle de francotirador (o dejar que Quiet lo haga por ti), sé consciente del peligro que entrañan si te pones a su alcance.



Encontrarás un plano en la planta de arriba del edificio principal del aeropuerto de Nova Braga.





# Aeropuerto de Nova Braga



- 1 INTRO: RAMPAS
- 2 INTRO: CALLES
- 3 RECORRIDO
- 4 MISIONES: SEGURIDAD 01
- 5 BASE MADRE
- 6 DETALLADO: Z. AERILIS 01
- 7 EXTERNO
- 8 TRONC
- 9 INTRO: RAMPAS
- 10 MISIONES: EFICIENTE 01
- 11 24: TACTICA: CUESTA, ANORA
- 12 INTRO: RAMPAS
- 13 MISIONES: 01-03
- 14 MISIONES: 04-06
- 15 MISIONES: 07-09
- 16 MISIONES: 10-12
- 17 MISIONES: 13-15
- 18 MISIONES: 16-18
- 19 MISIONES: 19-21
- 20 MISIONES: 22-24
- 21 MISIONES: 25-27
- 22 MISIONES: 28-30
- 23 MISIONES: 31-33
- 24 MISIONES: 34-36
- 25 MISIONES: 37-39
- 26 MISIONES: 40-42
- 27 MISIONES: 43-45
- 28 MISIONES: 46-48
- 29 MISIONES: 49-50



Si ya dispones de la mejora Carga 2 del dispositivo Fulton, acércate rápidamente a estos contenedores llenos de materiales en bruto para extraerlos. Con estos recursos, la unidad de desarrollo de la base podrá crear grandes cantidades de materiales procesados con los que construir nuevas instalaciones en la Base Madre (entre otras cosas). Encontrarás muchos contenedores de este tipo en Afganistán y África, así que procura extraerlos siempre que puedas.

20 m



# [❗] MISIÓN 16: "CARAVANA DE TRAIADORES" [CONTINUACIÓN]



## LOS CRÁNEOS

Este combate es parecido al que viviste en la misión 06. Los Cráneos se moverán rápidamente en cuanto te detecten y se teletransportarán si los hieres. Pero si dispones de las armas adecuadas no te supondrán ningún problema.

### Ataques del enemigo

- Armas de fuego:** los Cráneos te dispararán constantemente con sus armas de fuego. Las balas individuales no son muy peligrosas, pero el daño se irá acumulando rápidamente.
- Ataque cuerpo a cuerpo:** en las distancias cortas, los Cráneos usarán machetes para atacarte. Aléjate para esquivar los ataques, o contraataca pulsando **R2**/**RT** cuando el botón aparezca en pantalla.
- Rocas puntiagudas:** los Cráneos también pueden hacer que salgan rocas puntiagudas del suelo, que tumbarán a Big Boss si lo tocan [01]. Las rocas explotarán segundos después, causándote daños graves si te alcanzan. Enseguida aprenderás a reconocer los efectos visuales y sonoros que preceden a este ataque.
- Lanzamiento de pedruscos:** los Cráneos pueden levantar pedruscos en el aire con el poder de sus mentes, para después lanzárselos a Big Boss [02]. Puedes esquivar los proyectiles o destruirlos con cualquier arma. Si disparas a un Cráneo mientras esté cargando este ataque, el pedrusco estallará.
- Carga:** cuando un Cráneo corra en tu dirección, quizás intente un ataque cuerpo a cuerpo. Usa el movimiento Caída rápida para alejarte o, si te sientes seguro de ti mismo, enfréntate a tu rival y contraataca pulsando **R2**/**RT** cuando el botón aparezca en pantalla [03]. Si el contraataque tiene éxito, podrás provocarle daños.
- Escudo de piedra:** tras recibir una cantidad de daño considerable, los Cráneos pueden crear una roca protectora [04]. Puedes destrozarla con explosivos, o pasar a otro enemigo mientras esperas a que el Cráneo salga de su refugio.
- Soldados títeres:** si quedan soldados conscientes al comienzo de la batalla, los Cráneos los convertirán en soldados títeres. Son lentos pero pueden obstaculizar tus movimientos o incluso atacarte a corta distancia. Si complican en exceso tu lucha contra los Cráneos (y te impiden conseguir puntos extra por "Perfecto sigilo, sin muertes"), la mejor estrategia es alejarte de su radio de detección y dejarlos atrás.



## Estrategia

- **Marca a los Cráneos:** como siempre, es importante marcar a los cuatro Cráneos en cuanto puedas [05]. Así podrás seguir sus movimientos y el estado de sus barras de armadura y salud.
- **Procura que no te detecten:** los Cráneos aparecerán cuando te acerques al camión, pero al principio no sabrán dónde estás. Si te escondes al activar su llegada, la batalla comenzará en teoría, pero los Cráneos se mostrarán aletargados y será fácil esquivarlos hasta que te detecten. Aprovechate de esto para empezar la batalla de la mejor forma: situándote en una posición de ventaja para disparar desde lejos, colocando trampas explosivas o atrayéndolos a una posición alejada de los soldados títeres.
- **Armadura y penetración:** la armadura de los Cráneos aparece representada por una barra rosa que está sobre su barra de salud roja [06]. Hasta que no vacíes la barra de armadura de un Cráneo, no podrás reducir sus otras dos barras: salud (roja) y energía (azul). Los Cráneos pueden recuperar su armadura pocos segundos después de que la rompas, así que es fundamental causarles todo el daño posible antes de que la recuperen. La armadura solo puede romperse con armas con un valor de penetración muy elevado o con explosivos, por lo que los lanzadores, los rifles de francotirador y las ametralladoras son muy eficaces en esta batalla. Un lanzacohetes potente te permitirá derrotar a tus enemigos sin demasiada dificultad, sobre todo si hieres a varios Cráneos con cada explosión.
- **Contraataque:** un método muy eficaz para eliminar a los Cráneos es provocarles para que ejecuten su ataque con salto, en el que correrán hacia ti con su espada. Si entonces contraatacas pulsando **R2/RT** cuando el botón aparezca en pantalla, podrás neutralizarlos en cuestión de segundos a corta distancia [07]. Si justo después usas un arma automática, como una ametralladora, los matarás casi al instante. Puedes repetir esta táctica para acabar con los cuatro Cráneos en no más de un minuto o dos.
- **Quiet:** tu compañera francotiradora puede matar a los Cráneos por su cuenta, o al menos debilitarlos y distraerlos, pero solo si estás en una posición que le permita verlos desde su punto de observación.
- **Extraer a los Cráneos con el Fulton:** en una fase mucho más avanzada de la historia, podrás extraer con el Fulton a los Cráneos que derrotes [08]. Procura enviarlos a la Base Madre en cuanto acabes con ellos o desaparecerán. No es necesario neutralizarlos con armas no letales para extraerlos.



- SOCIO RAPIDO
- INTRODUCCION
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANEXOS
- ESCENAS
- ENLACE
- INTRODUCCION
- PUNTOS DE INTERES
- LA HISTORIA HASTA AHORA
- PROLOGO
- MISIONES 01-03
- MISIONES 04-06
- MISIONES 07-09
- MISIONES 10-12
- MISIONES 13-15
- MISIONES 16-18
- MISIONES 19-21
- MISIONES 22-24
- MISIONES 25-27
- MISIONES 28-30
- MISIONES 31-33
- MISIONES 34-36
- MISIONES 37-39
- MISIONES 40-42
- MISIONES 43-45
- MISIONES 46-48
- MISIONES 49-50



# [!] MISIÓN 17: "RESCATA A LOS AGENTES"

## RESUMEN DE MISIÓN

|     | [ Tareas de misión ]  | [ Tipo ]    | [ Detalles ]  |
|-----|---|-------------|---|
| I   | Extrae al miembro de la unidad de inteligencia que escapa por el bosque que está al norte del campamento. | Obligatorio | Lo ejecutarán si no te das prisa en rescatarlo. Es posible extraerlo con el Fulton.                       |
| II  | Extrae al miembro de la unidad de inteligencia que está retenido en el campo de Kiziba.                   | Obligatorio | Lo ejecutarán si no te das prisa en rescatarlo. No puedes extraerlo con el Fulton.                        |
| III | Extrae dos oficiales de las FPA.  | Opcional    | Puedes identificarlos con los binoculares.  |
| IV  | Extrae al prisionero del campo de Kiziba.   | Opcional    | Es posible extraerlo con el Fulton.   |
| V   | Extrae cuatro refuerzos del equipo de búsqueda.   | Opcional    | Cuatro soldados que usan dos vehículos 4x4 para moverse de su posición inicial del oeste hacia el bosque. |
| VI  | Extrae al conductor del camión de transporte.   | Opcional    | Puedes extraerlo junto con el camión.   |

## Área de la misión

Los cuatro refuerzos del equipo de búsqueda que tienes que extraer para completar una tarea de misión están en esta posición, al norte del campo de Kiziba. Cuando comience la misión, se montarán en dos 4x4 y se dirigirán al este para buscar al prisionero en el bosque. Puedes extraerlos con el Fulton antes de que lleguen al bosque o mientras realizan la búsqueda. Uno de ellos suele quedarse junto al primer 4x4 que está aparcado al oeste del bosque.



Los dos oficiales de las FPA que tienes que extraer para completar una tarea de misión opcional son en realidad los encargados de ejecutar al segundo miembro (herido) de la unidad de inteligencia. Al principio están en esta posición, y se marcharán automáticamente tras unos minutos, o poco después de que extraigas al primer miembro de la unidad de inteligencia. Puedes extraer a ambos en su posición inicial, antes o después de que entren en el 4x4.

Hay un prisionero dentro de este edificio, al norte del campo de Kiziba. Puedes rescatarlo de camino entre el primer miembro de la unidad de inteligencia y el segundo.



## Notas:

- **Primera partida:** concéntrate en que sobrevivan los miembros de la unidad de inteligencia, comenzando por la tarea de misión I (que puede extraerse con el Fulton) antes de pasar a la II (en la que necesitarás un helicóptero para la extracción, que también puedes usar para abandonar la zona). Puedes volver más adelante para explorar la misión en toda su complejidad.
- Usar a D-Dog como compañero te resultará de una utilidad extrema en esta misión, ya que puede identificar tanto a tus enemigos como a los objetivos que tienes que extraer.
- Los dos miembros de la unidad de inteligencia pertenecen al personal de tu Base Madre; puede que hasta reconozcas sus nombres y estadísticas. Morirán si tardas demasiado en rescatarlos, así que sálvalos antes de encargarte de otros objetivos opcionales que te llevarán mucho tiempo.



## RECORRIDO

- 1 Comienza rescatando al miembro de la unidad de inteligencia que está al norte del campamento, ya que podrás extraerlo con el Fulton.
- 2 Mientras te diriges al sur para llegar al segundo miembro de la unidad de inteligencia, puedes extraer al prisionero que está en una caseta.
- 3 Rodea el campamento y acércate al segundo miembro de la unidad de inteligencia, que está debajo de una plataforma de madera, junto a las celdas al aire libre. Es probable que tengas que silenciar a varios guardias de la zona para abrirte paso. Después, llama al helicóptero para que llegue a la zona de aterrizaje más cercana y lleva hasta allí al miembro de la unidad, o abandona la zona por tierra. Si quieres completar tareas de misión adicionales, puedes dejarlo en el helicóptero y abandonar el área de misión más adelante.

**Notas para el rango S:** si actúas con decisión y sigilo, podrás conseguir una buena puntuación en poco tiempo. Galopa con D-Horse desde el punto de inicio de la misión que está más al sur hasta el miembro de la unidad de inteligencia que está al sur. Rescátalo y súbelo al caballo. Galopa hasta el segundo miembro de la unidad de inteligencia, extráelo con el Fulton y abandona el área de misión con D-Horse para completar la misión.



El miembro de la unidad de inteligencia que ha escapado está aquí, junto al río que atraviesa el bosque al norte del campamento. Hay varios soldados buscándolo por los alrededores. Si te acercas por el sur, se pondrá a dar vueltas en vez de permanecer en esta posición.

Aquí, sobre una roca, hay un archivo de inteligencia que no es necesario recoger si te está acompañando D-Dog.



Puede resultar complicado encontrar al segundo miembro de la unidad de inteligencia: está debajo de una plataforma de madera, junto a las celdas al aire libre. Tendrás que llevarlo a una zona de aterrizaje y extraerlo con un helicóptero, ya que está demasiado herido para usar el Fulton.

Tras unos minutos, un camión procedente del campo petrolífero de Mfinda llegará al campamento y aparcará aquí. El conductor, que suele llevar armadura, se desplazará a unos pocos metros de esta posición; extráelo para completar la tarea de misión correspondiente. Una forma segura de actuar es acercarte a él por detrás y silenciarlo con CQC. Si esperas demasiado, se llevará el camión al puesto de avanzada del sureste, aunque también podrás extraerlo desde allí.

- BREVE RAPOR
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO**
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANALISIS
- EXTRAS
- PRODUCT

- INTRODUCCIÓN
- PUNTOS DE INTERÉS
- LA HISTORIA HACIA AHORA
- PROLOGO
- MISIONES 03-05
- MISIONES 06-08
- MISIONES 09-10
- MISIONES 11-12
- MISIONES 13-15
- MISIONES 16-18**
- MISIONES 19-21
- MISIONES 22-24
- MISIONES 25-27
- MISIONES 28-30
- MISIONES 31-33
- MISIONES 34-36
- MISIONES 37-39
- MISIONES 40-42
- MISIONES 43-45
- MISIONES 46-48
- ARCHIVOS 49-50



# [ 1 ] MISIÓN 18: "LA SANGRE ES MUY DENSA"



## RESUMEN DE MISIÓN

|      | [ Tareas de misión ]   | [ Tipo ]    | [ Detalles ]   |
|------|--|-------------|--|
| I    | Elimina al exsoldado rebelde de Mbele.   | Obligatorio | Lo reconocerás por su camiseta blanca.   |
| II   | Elimina a los cinco prisioneros en la mina de Kungenga.  | Obligatorio | Se completa automáticamente después de un vídeo.   |
| III  | Extrae a un niño prisionero.   | Obligatorio | Basta con extraer a uno de los cinco niños. Los niños no pueden extraerse con el Fulton a no ser que tengas la mejora necesaria. |
| IV   | Extrae al exsoldado rebelde de Mbele.  | Opcional    | Es posible extraerlo con el Fulton.  |
| V    | Completa la misión extrayendo a cinco niños soldados sin que el enemigo se dé cuenta de que han escapado.                | Opcional    | Requiere que despejes toda el área de la mina de Kungenga.   |
| VI   | Destruye el helicóptero de combate.  | Opcional    | Requiere un lanzacohetes.  |
| VII  | Extrae cinco francotiradores de áreas cercanas a la mina de Kungenga y de los puestos de guardia del noreste y suroeste. | Opcional    | Es posible extraerlo con el Fulton.  |
| VIII | Extrae tres vehículos blindados.   | Opcional    | Requiere la mejora Carga 2 del Fulton.   |

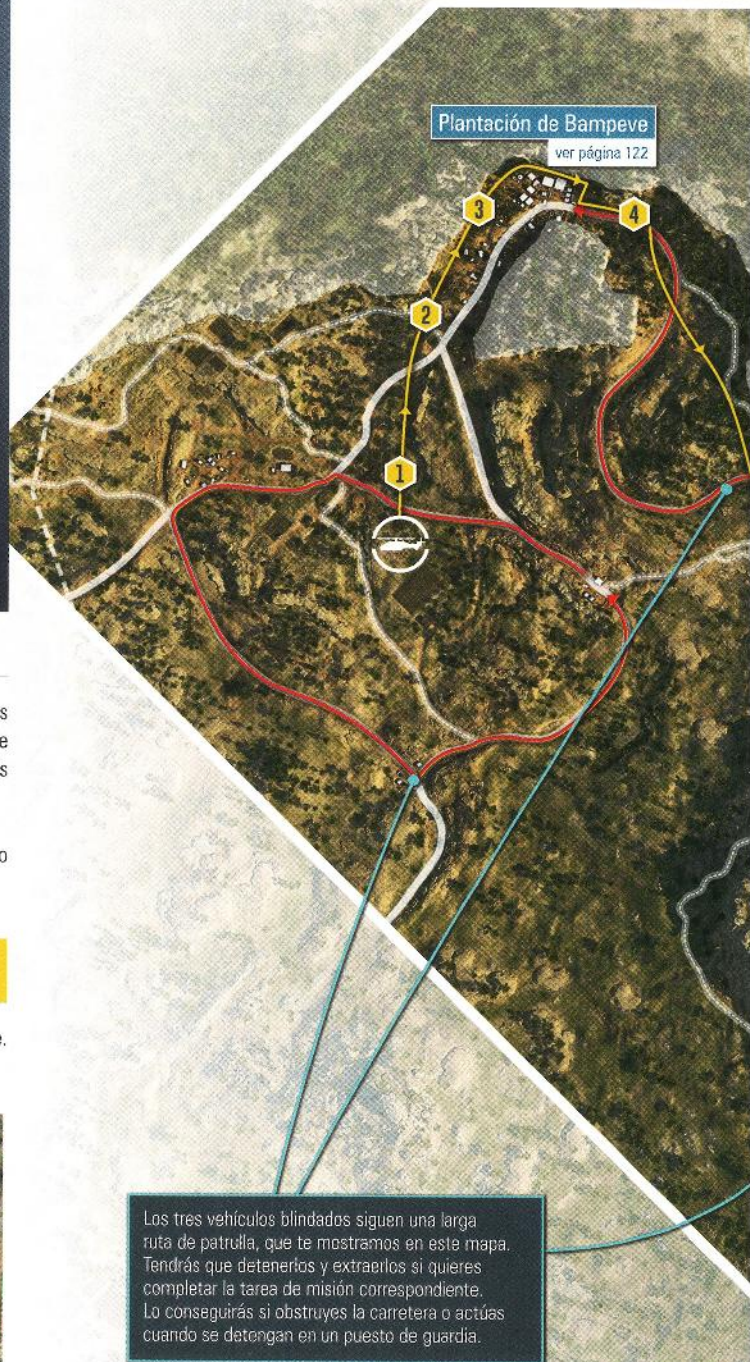
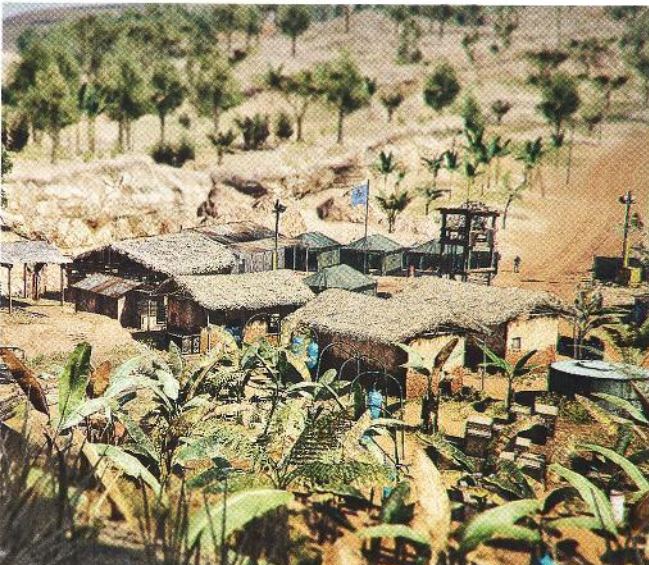
### Notas:

- **Primera partida:** concéntrate en extraer al soldado de Mbele y rescatar a los cinco niños soldados (I, II y III y IV). Las otras cuatro tareas de misión te resultarán mucho más fáciles si vuelves más tarde con equipamiento más avanzado.
- Quiet puede ser una excelente compañera en esta misión, gracias a su talento como exploradora y su apoyo como francotiradora si te detectan.



### RECORRIDO

- 1 Dirígete al marcador de ruta del noreste para llegar a la plantación de Bampeve.





Hay un helicóptero enemigo que sobrevuela toda el área de la misión. No hace falta que te des prisa en derribarlo; solo supondrá una amenaza si te detecta, pero intenta destruirlo con un cohete si surge la oportunidad y no hay testigos cerca para completar la tarea de misión relacionada. Un lanzacohetes con misiles teledirigidos (que es más que probable que no tengas cuando llegues aquí por primera vez) simplificará mucho esta misión en una partida posterior.

## Área de la misión



Hay cinco francotiradores escondidos en las entradas del cañón: tres al este de la mina (que te mostramos aquí) y dos al sur. Tienes que extraerlos para completar una tarea de misión; pero conviene hacerlo más adelante, cuando vuelvas a esta misión para completar los objetivos pendientes. Arrástrate cuando te acerques para que no te vean y neutralízalos con una pistola o un rifle de francotirador con tranquilizantes.

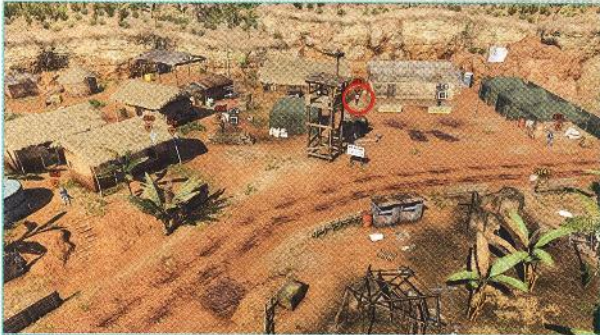
- 1 INTRODUCCIÓN
- 2 INTRODUCCIÓN
- 3 **RECORRIDO**
- 4 MISIONES SECUNDARIAS
- 5 BASE MADRE
- 6 PERSECUCIÓN Y ANÁLISIS
- 7 EXTRAS
- 8 BONUS
- 9 INTRODUCCIÓN
- 10 PUNTOS DE INTERÉS
- 11 LA HISTORIA PASADA AHORA
- 12 PISTOLOS
- 13 MISIONES 01-03
- 14 MISIONES 04-06
- 15 MISIONES 07-09
- 16 MISIONES 10-12
- 17 MISIONES 13-15
- 18 **MISIONES 16-18**
- 19 MISIONES 19-21
- 20 MISIONES 22-24
- 21 MISIONES 25-27
- 22 MISIONES 28-30
- 23 MISIONES 31-33
- 24 MISIONES 34-36
- 25 MISIONES 37-39
- 26 MISIONES 40-42
- 27 MISIONES 43-45
- 28 MISIONES 46-48
- 29 MISIONES 49-50



# [M] MISIÓN 18: "LA SANGRE ES MUY DENSA" [CONTINUACIÓN]



La torre de vigilancia del extremo norte de la plantación es un lugar estupendo para marcar a muchos soldados de la zona.



El exsoldado rebelde de Mbele está entre los soldados que defienden la plantación: patrulla por la mitad norte del área durante el día, y dentro del edificio del noreste por la noche. Lo reconocerás por su camiseta blanca. Si neutralizas a unos cuantos guardias cercanos a su posición, podrás extraerlo fácilmente con el Fulton (completando así el objetivo obligatorio y una tarea de misión opcional).



## RECORRIDO

- 2 La plantación está especialmente bien protegida. Camina agachado y arrástrate por la pared de roca del noroeste para que no te detecten, hasta llegar a la torre de vigilancia del norte. Usa este punto de observación elevado para marcar a todos los soldados que puedas e identificar al exsoldado rebelde de Mbele que estás buscando. Con matarlo a él será suficiente, pero es mucho mejor acabar con los guardias cercanos para poder neutralizarlo y extraerlo con el Fulton.
- 3 Sigue por la misma pared y usa los puntos de cobertura disponibles para que no te detecten.
- 4 Cuando salgas de la plantación, dirígete a la mina del este. Si quieres completar las tres tareas de misión opcionales de la lista, es el momento de hacerlo.

## Plantación de Bampeve



20 m

- INTRO PAINO
- INTRODUCCION
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIAL Y ANALISIS
- EXTRAS
- GLOUCE
  
- INTRODUCCION
- PUNTOS DE INTERES
- LA HISTORIA HASTA AHORA
- PROLOGO
- MISIONES 01-03
- MISIONES 04-06
- MISIONES 07-09
- MISIONES 10-12
- MISIONES 13-15
- MISIONES 16-18
- MISIONES 19-21
- MISIONES 22-24
- MISIONES 25-27
- MISIONES 28-30
- MISIONES 31-33
- MISIONES 34-36
- MISIONES 37-39
- MISIONES 40-42
- MISIONES 43-45
- MISIONES 46-48
- MISIONES 49-51

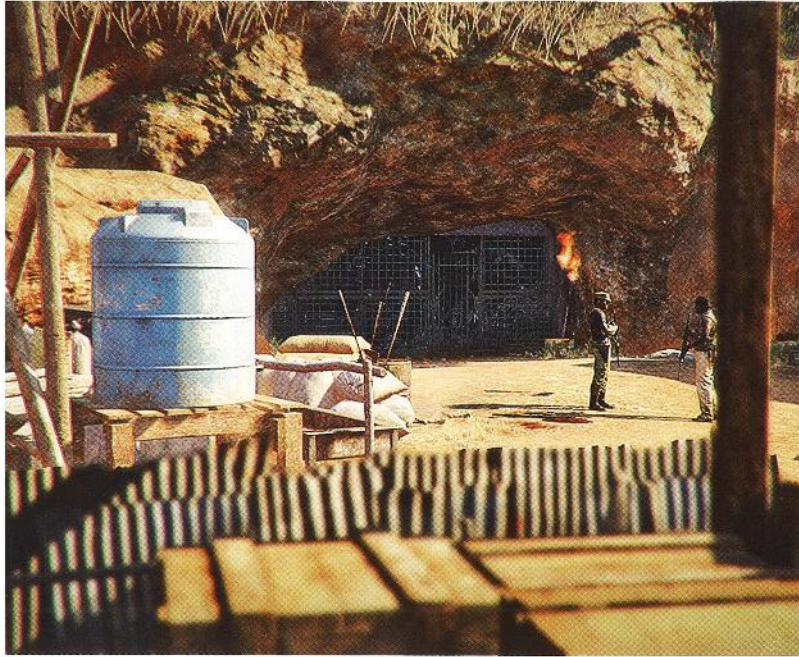


La posible presencia de un vehículo blindado, unido a la presencia de numerosos soldados, hace que un conflicto abierto resulte una estrategia muy arriesgada. Caminar agachado o arrastrarte por el acantilado del norte sin que te vean es mucho más seguro. Si te sientes valiente y codicioso, no olvides que los vehículos aparcados se pueden extraer con el Fulton: en cuanto acoples el dispositivo, se volverán totalmente inofensivos.



# [❖] MISIÓN 18: "LA SANGRE ES MUY DENSA"

[CONTINUACIÓN]



Las torres de vigilancia son estupendos puntos de observación para marcar a muchos soldados de la mina a cielo abierto. Y para dispararles con el francotirador, si así lo deseas.



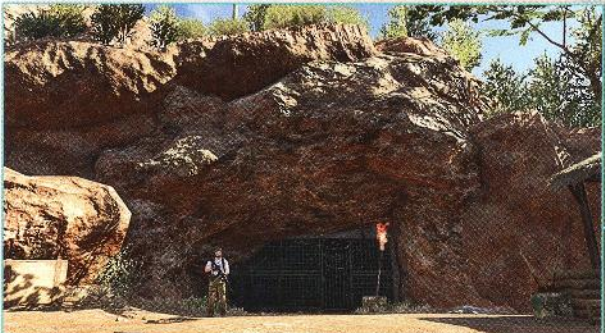
La mina a cielo abierto está muy bien protegida. Para realizar una infiltración sigilosa, arrástrate por el extremo oeste de la mina, silenciando a los enemigos que te encuentres, hasta llegar a la puerta del túnel cerrada con llave. Otra opción es evitar los problemas y acercarte a la zona por el cañón del sur. Si quieres completar la tarea de misión en la que tienes que rescatar a cinco niños soldados sin que el enemigo descubra su fuga, tendrás que neutralizar a absolutamente todos los soldados del área de la mina.



## RECORRIDO

- 5 Aunque entrar en la mina por la entrada principal (como te indica el marcador de ruta) puede ser muy divertido, no es el camino más sencillo. Te encontrarás muchos menos soldados si accedes por el pequeño cañón que está al sur de la mina.
- 6 Justo antes de llegar a la mina a cielo abierto, fuerza la cerradura de la puerta verde y entra en el túnel.
- 7 Fuerza la cerradura de la siguiente puerta y libera a los prisioneros (no olvides recoger los diamantes en bruto de su celda). La misión terminará al instante si alguno de los niños muere, así que procede con cautela.
- 8 Carga con el niño herido y guía a los demás mientras desandas el camino por el cañón. Llegar a la zona de aterrizaje no es especialmente difícil, pero tendrás que enfrentarte a unos cuantos guardias que acaban de llegar a la zona. Intenta abordar estos encuentros de forma metódica. Cuando divises a un rival al que debas eliminar, deja en una posición segura al niño con el que estás cargando y ordena al resto que te esperen (mantén **L1**/**LB** y usa **R3**/**RT**) mientras acabas con tu enemigo. Una vez pasado el peligro, recoge al niño herido y ordena al resto que te siga. Tu prioridad es que no te detecten (sobre todo en tiroteos) y mantener a los niños seguros hasta que llegues a la zona de aterrizaje. Después tendrás que subirlos manualmente, uno a uno, al helicóptero.

**Notas para el rango S:** para conseguir un rango S basado en la velocidad, elimina rápidamente al exsoldado de Mbele en la plantación y ve directo hacia la mina. Si destruyes el radar antiaéreo, crearás una nueva zona de aterrizaje que podrás usar para extraer a los niños en un tiempo récord. Otra opción, cuando dispongas de la mejora del Fulton compatible con niños, es extraerlos desde el exterior del túnel y abandonar la zona extrayendo con el Fulton uno de los contenedores mientras estás subido a él (mantén **△**/**Y** hasta que se complete el proceso).



Por esta puerta puedes acceder al túnel en el que están los cinco prisioneros, aunque tendrás que neutralizar o distraer a todos los guardias cercanos y así disponer de tiempo suficiente para forzar la cerradura.



Esta puerta cerrada con llave también te llevará al túnel en el que están los cinco prisioneros, pero ningún soldado la vigila directamente. Es la mejor ruta de escape después de haber liberado a los reclusos.



- INTRODUCCIÓN
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- REGIONES
- EL CHAMAN
- BASE MAJIN
- METAL GEAR Y ANALISIS
- ESCUAS
- PUNTO
- MISIONES 01
- PUNTO DE INTERES
- LA HISTORIA (CASA DE LA APOCA)
- PUNTO
- MISIONES 01-03
- MISIONES 04-06
- MISIONES 07-09
- MISIONES 10-12
- MISIONES 13-15
- MISIONES 16-18
- MISIONES 19-21
- MISIONES 22-24
- MISIONES 25-27
- MISIONES 28-30
- MISIONES 31-33
- MISIONES 34-36
- MISIONES 37-39
- MISIONES 40-42
- MISIONES 43-45
- MISIONES 46-48
- MISIONES 49-50

Mina de Kungenga

20 m



# MISIÓN 19: "SOBRE LA PISTA"



## RESUMEN DE MISIÓN

|     | [ Tareas de misión ]   | [ Tipo ]    | [ Detalles ]   |
|-----|--|-------------|--|
| I   | Identifica al subordinado del comandante de las FP, el Mayor.                      | Opcional    | Se consigue con los binoculares.                                 |
| II  | Identifica al comandante de las FP, el Mayor.                                      | Opcional    | Se consigue con los binoculares.                                 |
| III | Elimina al Mayor.  | Obligatorio | -  |
| IV  | Extrae al Mayor.   | Obligatorio | Es posible extraerlo con el Fulton.                              |
| V   | Extrae al subordinado del Mayor.   | Opcional    | Es posible extraerlo con el Fulton.                              |
| VI  | Extrae al prisionero de la estación de Munoko ya Nioka, puesto de guardia noreste. | Opcional    | Es posible extraerlo con el Fulton.                              |
| VII | Escucha la conversación entre el Mayor y su subordinado.                           | Opcional    | Puedes escuchar con el micrófono direccional de los binoculares. |

El subordinado del comandante de las FP está aquí al principio, en el puesto de avanzada al sur de la aldea abandonada de Ditadi. Identifícalo con los binoculares antes de que se suba al vehículo 4x4; así podrás seguir sus movimientos desde una distancia segura, sin miedo a que te detecten.



## RECORRIDO

- 1 Dirígete al marcador de ruta e identifica al subordinado con los binoculares desde una distancia segura.
- 2 Tendrás que seguir al subordinado, que se marchará en un 4x4 para llegar al punto de encuentro con el Mayor, al este. Como te indica nuestro mapa, no es necesario seguir sus pasos literalmente; también puedes ir campo a través para acortar distancias. Evita que te detecten a toda costa: una alerta activa provocará que la reunión se cancele y que el Mayor intente escapar.
- 3 En cuanto llegues al punto de reunión, escucha la conversación entre el Mayor y su subordinado desde lo alto de la colina del sur, usando el micrófono direccional de los binoculares.
- 4 Tras la reunión, el Mayor se irá al puesto de avanzada del norte. Síguelo y examina el área desde la colina que está al noreste. Silencia a todos los soldados que necesites antes de neutralizar al Mayor, extraerlo y abandonar el área de misión.

**Notas para el rango S:** desde el punto de inicio de la misión, corre hacia el punto de reunión y neutraliza al Mayor y a los guardias más peligrosos sin que te detecten; extrae al Mayor y sal del área de misión.

## Notas:

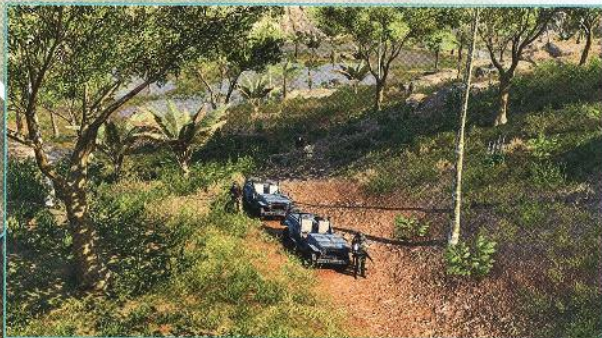
- **Primera partida:** en realidad, esta misión requiere varias partidas (y conocer muy bien el entorno) para completar todas las tareas opcionales. En una primera visita, asesinar al Mayor y escapar hacia el borde del área de misión es una conclusión satisfactoria. Pero si te sientes seguro de ti mismo, piensa que el Mayor sería un recluta estupendo para la Base Madre gracias a sus habilidades...
- Un helicóptero de combate sobrevuela toda el área de misión, pero es mejor ignorarlo: destruirlo aumentaría la vigilancia en toda la zona y lo que es peor, provocaría que tus objetivos principales huyesen.

## Área de la misión





Cuando termine la reunión con su subordinado, el Mayor se irá a un puesto de avanzada del norte muy bien protegido. La colina que está al noreste de este edificio es un buen lugar para examinar la zona y comenzar tu ataque, ya que te ofrece una ruta directa hasta la tienda en la que se esconde tu objetivo. Pero evita un tiroteo, ya que extraer al Mayor (en vez de matarlo) también sirve para completar una tarea de misión opcional.



El "Mayor" que buscas está aquí. Tiene una reunión con su subordinado si sigues a este último sin ser detectado (o, cuando conozcas su ubicación, también podrás desplazarte hasta aquí por tu cuenta). Al escuchar toda su conversación se completa una tarea de misión opcional. La colina que está justo al sur de su punto de encuentro es un lugar perfecto para espiarles. Tender una emboscada al Mayor y a su subordinado durante la reunión, o justo cuando termine, es complicado debido al elevado número de soldados que andan por la zona, pero en ningún caso es imposible. Lo más importante es neutralizar a tus dos objetivos principales para que no escapen mientras te encargas de los guardias. En una partida posterior para completar tareas de misión opcionales u obtener un rango final superior, puedes desconcertar a tus enemigos con un rifle de francotirador con silenciador y munición tranquilizante, y granadas de gas adormecedor.



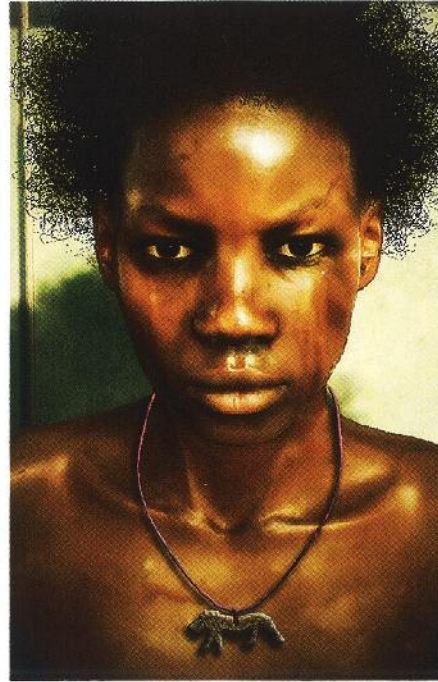
El prisionero que tienes que extraer para completar una tarea de misión opcional está dentro de este pequeño edificio, en el puesto de avanzada al sureste del área de misión.

- INICIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- MODE MADRE
- RECUPERACIÓN Y ANÁLISIS
- ENTRAS
- FINALES
- OPCIONES
- PROFES DE INTERÉS
- LA HISTORIA BACIA ANTERA
- PROLOGO
- MISIONES 01-03
- MISIONES 04-06
- MISIONES 07-08
- MISIONES 09-12
- MISIONES 13-15
- MISIONES 16-18
- MISIONES 19-21
- MISIONES 22-24
- MISIONES 25-27
- MISIONES 28-30
- MISIONES 31-33
- MISIONES 34-36
- MISIONES 37-39
- MISIONES 40-42
- MISIONES 43-45
- MISIONES 46-48
- MISIONES 49-51



# [!] MISIÓN 20: "VOCES"

| RESUMEN DE MISIÓN    |  |   |
|----------------------|--|---|
| [ Tareas de misión ] | [ Tipo ]   | [ Detalles ]  |
| I                    | Extrae a Shabani.  | Obligatorio<br>Se completa después de un vídeo.   |
| II                   | Alcanza al chico que flota con un ataque.  | Opcional<br>Se puede conseguir al incapacitar temporalmente al Hombre de Fuego.   |
| III                  | Derrota al Hombre de Fuego.  | Opcional<br>Se consigue empujando al Hombre de Fuego por el acantilado, tirándolo al depósito de agua, aniquilándolo con el brazo aturridor o extrayéndolo con el Fulton. |
| IV                   | Determina la ruta hacia la zona industrial de Ngumba, puesto de guardia oeste, a partir de un archivo de inteligencia. | Opcional<br>Encontrarás el archivo en una tienda.   |
| V                    | Extrae a un perro salvaje africano cerca de la zona industrial de Ngumba, puesto de guardia oeste.                     | Opcional<br>Tienes que incapacitar al animal antes de extraerlo con el Fulton.  |
| VI                   | Escucha la conversación sobre los cuerpos en la estación de Munoko ya Nioka.   | Opcional<br>Tienes que seguir al conductor del camión sin que te detecten.  |



## Notas:

- **Primera partida:** hay muchas formas de completar esta misión, sobre todo su batalla final. No hay duda de que te interesará volver a jugarla más adelante, cuando accedas a la amplia gama de equipamiento de Big Boss y poseas muchas horas de experiencia a tus espaldas, para experimentar algunas de las soluciones más inusuales e inesperadas. En un primer intento, te bastará con sobrevivir: no busques la perfección.

## RECORRIDO

- 1 Desde tu punto de partida, dirígete en dirección este hacia el marcador de ruta. Puedes atravesar la estación de Munoko ya Nioka (repleta de guardias) para recoger recursos, o usar el pequeño pasadizo del norte para evitarla por completo.
- 2 Silencia a los soldados que vigilan el acceso al valle que conduce a la zona industrial de Ngumba, y después fuerza la cerradura de la puerta.
- 3 Cuando llegues al puente en ruinas, gira a la derecha (este) y sigue el río. Después, sube por la colina y atraviesa el túnel. Otra opción es trepar por el acantilado a la izquierda del puente en ruinas, después subir por otro acantilado a la derecha, y tomar el atajo que lleva al mismo túnel para evitar numerosos puntos críticos.

## Área de la misión



200 m





Quando llegues al puente en ruinas, la ruta más obvia es girar a la derecha y seguir el río. Pero aquí hay un camino secreto: si trepas por el acantilado de la izquierda del puente y después trepas por otro que hay a tu derecha algo más adelante, podrás acceder a un atajo que te llevará al puesto de avanzada final, justo antes del túnel. Es una forma estupenda de evitar muchas encuentros con enemigos en este peligroso tramo, algo que te ayudará enormemente cuando vuelvas para conseguir un rango S.

Mientras te adentras en el valle al oeste de la zona industrial, intenta neutralizar y extraer con el Fulton a uno de los perros salvajes de la zona para completar una tarea de misión. Si cuentas con la ayuda de D-Dog, el proceso de localizar a los animales será mucho más sencillo.



En esta tienda hay un archivo de inteligencia. Consíguelo para ver en el mapa del iDroid cómo llegar a tu objetivo y completar una tarea de misión.

Si quieres evitar a varios enemigos, atraviesa este pequeño pasadizo.

Hay tres diamantes en bruto grandes que podrás encontrar en esta misión, cada uno te dará 100 000 PMB. El primero está en un pequeño acantilado, dentro de la estación de Munoko ya Nicka. El segundo está bajo un árbol, junto a la cascada al oeste de la zona industrial de Ngumba. El tercero está en una colina al norte del río, pero cuidado con los perros salvajes: te tenderán una emboscada si te descuidas.

Zona industrial de Ngumba  
ver página 132

- BORN RAPID
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO**
- MISIONES 01-03
- MISIONES 04-06
- MISIONES 07-09
- MISIONES 10-12
- MISIONES 13-15
- MISIONES 16-18
- MISIONES 19-21**
- MISIONES 22-24
- MISIONES 25-27
- MISIONES 28-30
- MISIONES 31-33
- MISIONES 34-36
- MISIONES 37-39
- MISIONES 40-42
- MISIONES 43-45
- MISIONES 46-48
- MISIONES 49-51



# [M] MISIÓN 20: "VOCES" [CONTINUACIÓN]

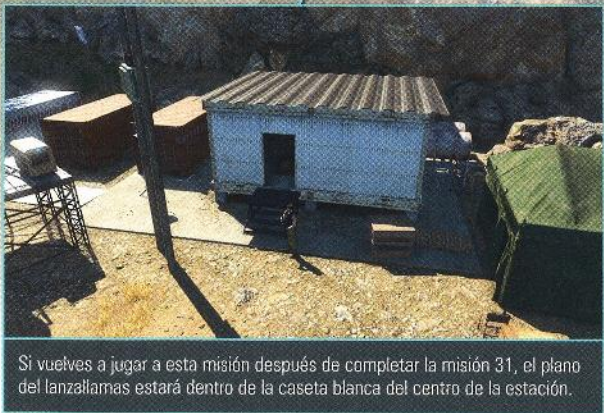
Estación de Munoko ya Nioka



1



En la estación hay varios contenedores que podrás extraer con el Fulton, y así progresar en el metajuego de gestión de la Base Madre. Quedarte sin materiales te impedirá construir nuevas instalaciones, así que extraer estos contenedores terminará siendo esencial a largo plazo.



Si vuelves a jugar a esta misión después de completar la misión 31, el plano del lanzallamas estará dentro de la caseta blanca del centro de la estación.



Una forma relativamente sencilla de colarte en la estación es caminar por la pared de roca del noreste. Un pequeño camino convenientemente escondido entre rocas te llevará al interior del área vallada, que está a unos pocos pasos de la salida.



Si te acercas a la entrada de la estación desde la colina que está al sur de la carretera, terminarás en un punto de observación desde el que podrás marcar a muchos soldados.



El punto de entrega de la estación de Munoko ya Nioka puede ser un poco difícil de encontrar, porque está escondido detrás de un montón de cajas y bajo un toldo. Intenta recoger la factura que está sobre la señal de la plataforma de carga de mercancías para añadir un nuevo destino al sistema de viaje rápido del juego.



El conductor del camión en esta posición es el que tendrá la conversación sobre los cuerpos de la estación de Munoko ya Nioka, que tendrás que escuchar para completar una tarea de misión opcional. Lo interesante es que la conversación solo tendrá lugar tras una compleja serie de eventos. Cuando te acerques, el conductor dejará su punto de inicio en la estación de Munoko ya Nioka y tendrá una primera conversación durante una pausa breve en el puesto de avanzada del norte; la segunda conversación empezará en el puesto de avanzada más al norte, justo antes de llegar al puente en ruinas; y la tercera (y principal) conversación sucederá en el último puesto de avanzada, justo antes del túnel que conduce a la zona industrial de Ngumba. Pero el conductor puede cambiar esta rutina si levantas alguna sospecha, por mínima que sea, así que tendrás que seguirlo sin provocar ninguna acción que altere esta secuencia. La forma más sencilla de completar este desafío es subirte a la parte de atrás del camión y esperar a que terminen las dos primeras conversaciones. Cuando el conductor haga su última parada, siguelo a pie hasta el último puesto de avanzada y espíalo desde una distancia segura. Como es lógico, es mejor dejarlo para una parada posterior.



20 m

- BREVE RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES 00-03
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- ESTADO
- ÍNDICE

- INTRODUCCIÓN
- PUESTOS DE AVANZADA
- LA HISTORIA HASTA AHORA
- PROLOGO
- MISIONES 03-03
- MISIONES 04-06
- MISIONES 07-09
- MISIONES 10-12
- MISIONES 13-15
- MISIONES 16-18
- MISIONES 19-21
- MISIONES 22-24
- MISIONES 25-27
- MISIONES 28-30
- MISIONES 31-33
- MISIONES 34-36
- MISIONES 37-39
- MISIONES 40-42
- MISIONES 43-45
- MISIONES 46-48
- MISIONES 49-51



## [!] MISIÓN 20: "VOCES" [CONTINUACIÓN]

Zona industrial  
de Ngumba

Si te acercas al túnel mientras intentas escapar del Hombre de Fuego, este lo bloqueará, cerrando la arena. Pero esto tiene una ventaja inesperada: con el túnel cerrado, el Hombre de Fuego ya no sabrá dónde estás en todo momento, algo que puede ser útil en algunos casos, o para que el combate no resulte tan implacablemente intenso en una primera partida. Dicho esto, cuando regreses en una partida posterior para conseguir un rango S, conviene evitar que el Hombre de Fuego cierre el túnel: lo necesitarás para escapar después de derrotar a tu enemigo. La misión terminará de inmediato en cuanto llegues al otro lado del pasadizo, algo mucho más rápido que llamar a un helicóptero.

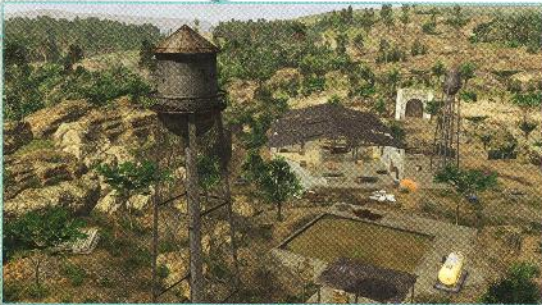


Hay dos 4x4 en estas posiciones que puedes usar para embestir al Hombre de Fuego. Con un poco de maña, podrás usarlos para tirarlo por el acantilado o empujarlo al depósito de agua.

20 m



Si disparas a los tanques de agua azules que están dentro del almacén cuando el Hombre de Fuego esté cerca de ellos, quedará neutralizado durante 30 segundos; pero el radio de explosión de estos tanques es mucho más pequeño que el de las torres de agua del exterior. Eso sí, neutralizarlo dentro del almacén te proporcionará unos segundos adicionales de tranquilidad mientras te marchas en helicóptero: las paredes impedirán que te dispare en cuanto se levante.



Hay dos torres de agua en la zona en la que te enfrentarás al Hombre de Fuego. Si las destruyes cuando tu enemigo pase por debajo, quedará neutralizado durante 30 segundos; el tiempo suficiente para escapar en helicóptero (si lo has llamado con antelación para aterrizar en una ZA), o para atacar al chico que flota.



Si consigues lanzar al Hombre de Fuego por el borde de este acantilado, usando un arma o embistiéndolo con un 4x4, la batalla terminará de inmediato.



## RECORRIDO

- 4 Una vez dentro de la zona industrial de Ngumba, dirígete al hangar grande que está en el extremo sureste del recinto y cruza la puerta.
- 5 Dentro del hangar, avanza lo más rápido que puedas para activar un vídeo. Mientras el Hombre de Fuego te pisa los talones, desanda el camino para salir al exterior.
- 6 Tu objetivo es abandonar el área de misión llamando a un helicóptero, pero el Hombre de Fuego lo destruirá si no lo neutralizas antes. Hay varias formas de incapacitarlo temporalmente y así disponer de unos instantes para realizar la extracción aérea; o incluso puedes acabar con él, como te explicamos en la página siguiente.

**Notas para el rango S:** corre a la zona industrial de Ngumba usando los dos atajos, sin que te detecten en ningún momento. Neutraliza y extrae con el Fulton al Hombre de Fuego, a poder ser incapacitando al chico que flota con el truco del envío de suministros. Tienes que acertar con un arma al menos una vez al chico que flota para conseguir los puntos extra. Sal por el túnel a toda velocidad.



Puedes usar este pequeño depósito de agua para acabar con el Hombre de Fuego. Si lo lanzas al agua con una explosión o dos (por ejemplo, volando el tanque de gasolina cuando esté cerca) o lo embistes con un vehículo 4x4, podrás terminar el combate al instante.



Hay dos estructuras de acero en la arena. La primera se destruirá automáticamente, pero puedes acabar con la segunda si vuelas el tanque de gasolina de su base. Si el Hombre de Fuego está justo debajo, quedará neutralizado unos instantes; será más que suficiente para escapar con el helicóptero si lo has llamado con antelación.

- INTRO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO**
- MISIÓN SECUNDARIA
- BASE MADRE
- FRECUENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- FINES

- INTRODUCCIÓN
- PARTES DE BIENES
- LA HISTORIA PASA LA BANDA
- PROLOGO
- MISIONES 01-03
- MISIONES 04-06
- MISIONES 07-09
- MISIONES 10-12
- TORNADO 13-15
- MISIONES 16-18
- MISIONES 19-21**

- MISIONES 22-24
- MISIÓN 25-27
- MISIONES 28-30
- MISIÓN 31-33
- MISIONES 34-36
- MISIONES 37-39
- MISIONES 40-42
- MISIONES 43-45
- MISIONES 46-48
- MISIONES 49-50



## EL HOMBRE DE FUEGO

En una primera partida, tu único objetivo en esta batalla de jefe debería ser escapar. Pero cuando regreses con más experiencia, podrás experimentar las numerosas alternativas para completar esta estupenda misión.

### Ataques del enemigo

- **Bolas de fuego:** el Hombre de Fuego te lanzará bolas de fuego. Esquiválas corriendo o usando caídas rápidas hacia un lado.
- **Columnas de fuego:** también puede hacer que broten columnas de fuego en el suelo. Corre o esquiválas en cuanto veas el revelador efecto previo a este asalto.
- **Agarre:** a corta distancia, el Hombre de Fuego intentará agarrar a Big Boss para aplastarlo. Esquiva este ataque normal usando caídas rápidas para alejarte del Hombre de Fuego.
- **Contraataque:** por último, si le disparas un explosivo, como un misil, reaccionará con un contraataque devastador. Esquívalo poniéndote a cubierto o con caídas rápidas; o mejor aún, no le dispares directamente para evitar este ataque.

Al comienzo del combate, el Hombre de Fuego correrá (y se teletransportará!) hacia Big Boss con una precisión inexorable. No podrás esconderte. Para detener su avance imparable, ve al túnel por el que llegaste (al norte del área) para que comience un vídeo. A su término, el Hombre de Fuego ya no podrá rastrear los movimientos de Big Boss con una precisión tan exacta, transformando la batalla en una persecución de gato y ratón mucho más convencional. Podrás entonces ponerte a cubierto para despistar a tu rival, y atraerlo a un lugar concreto cuando tengas listo un plan de ataque. Eso sí, cuando regreses a esta misión, es mejor dejar el túnel abierto: es una ruta de escape mucho más rápida, y por tanto una forma de conseguir una puntuación más elevada.

Cualquier táctica con la que derrotes al Hombre de Fuego antes de escapar (neutralizar al chico que flota y extraer con el Fulton a tu enemigo principal, tirarlo por el acantilado o al agua, aniquilarlo con el brazo aturdidor) bastará para completar la tarea de misión opcional. Pero la primera vez que intentes esta misión, no tiene nada de malo concentrarte únicamente en escapar.

### Estrategias posibles

Hay muchas formas de terminar esta batalla de jefe. Aquí te detallamos todas.



**Escapar sin más:** la forma más obvia de terminar el combate es llamar al helicóptero una vez que hayas despistado al Hombre de Fuego. Para ello tendrás que atraerlo a una posición concreta (el extremo norte o sur del área, por ejemplo), y después conseguir que te pierda de vista y pedir una extracción en la zona de aterrizaje más lejana a dicho punto. El problema de este truco es que tu enemigo puede derribar helicópteros con gran facilidad, así que necesitarás bastante suerte para que todo salga bien. Puede ayudarte ordenar a Quiet que distraiga al enemigo.



**Torres y tanques de agua:** hay dos torres de agua en la arena. Si destruyes una con explosivos cuando el Hombre de Fuego esté debajo, el aluvión lo incapacitará durante unos 30 segundos. Si solicitas una extracción por helicóptero justo antes de usar este truco y actúas justo antes de que llegue, estarás volando y fuera del alcance de tu enemigo antes de que pueda derribar el helicóptero con bolas de fuego. Los tanques de agua azules del almacén del norte tienen un efecto idéntico, pero un radio de acción más reducido.



**Depósito de agua:** si lanzas al Hombre de Fuego al pequeño depósito de agua que hay al suroeste de la arena, la batalla terminará al instante. Puedes lograrlo si lo atraes cerca del depósito de agua y después vuelas el tanque de gasolina mientras se acerca por el norte, si lo embistes con un 4x4, o si disparas un explosivo (como un lanzagranadas) lo suficientemente cerca como para derribarlo en la dirección deseada. Apuntarle directamente con un explosivo no funcionará: el Hombre de Fuego absorberá el daño, así que tendrás que apuntar justo a su lado. También funcionará un buen disparo de escopeta o la mano de Jehuty (que desbloquearás al completar la misión secundaria 49).



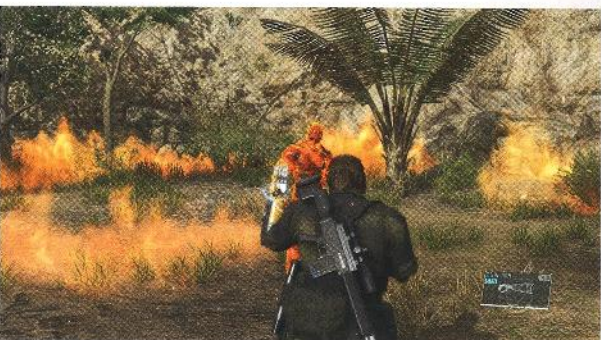
**Lluvia:** si sobrevives durante diez minutos, empezará a llover, el Hombre de Fuego se esfumará y podrás solicitar la extracción. Si no consigues esconderte, ordena a Quiet que dispare al azar; así ganarás tiempo suficiente para moverte a otro lugar.



**Acantilado:** es posible tirar al Hombre de Fuego por el acantilado, embistiéndolo con un vehículo 4x4 (¡no olvides salir del coche con **△/▼**!), con explosiones que lo lanzarán en la dirección deseada (¡pero nunca de forma directa sobre él!) o con una secuencia arriesgada pero satisfactoria de disparos de escopeta. Lo más complicado de todo esto, claro está, es atraerlo a una posición concreta. Si lo consigues, la batalla terminará de inmediato, igual que con el método del depósito de agua.



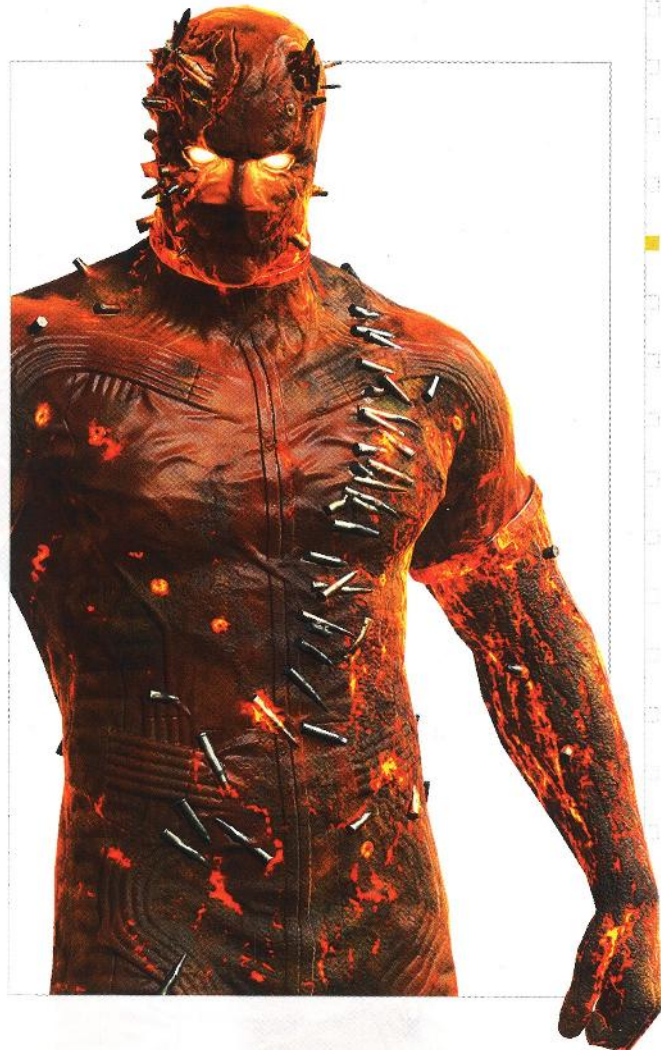
**Pistola de agua:** la investigación de esta arma poco convencional se desbloquea tras la misión 18. Es uno de esos pequeños e inteligentes detalles de *MGSV* que lo convierten en un juego tan gratificante: puedes usarla para aturdir al Hombre de Fuego durante 30 segundos, esto te permitirá escapar o atacar al chico que flota. ¿Inconvenientes? Incluso con la versión más actualizada de la pistola de agua, necesitarás unos 50 impactos directos para conseguir el efecto deseado.



**Brazo aturridor:** con un brazo aturridor mejorado al máximo, podrás atacar al Hombre de Fuego con un ataque de descarga a máxima potencia. Se consigue manteniendo pulsado **R2/RT** durante más de diez segundos, hasta que los tres segmentos de la barra se llenen. Así aniquilarás al Hombre de Fuego al instante y la batalla terminará. Para saber si el ataque está listo, espera a que los dedos de Big Boss estén totalmente estirados (al principio tendrá el puño cerrado).



**Extracción con el Fulton:** esta es la forma más complicada de acabar con este jefe, pero también la más divertida. Puedes extraer con el Fulton al Hombre de Fuego si consigues librarte del "chico que flota" que lo manipula. Para lograrlo, tienes que neutralizar temporalmente al Hombre de Fuego; por ejemplo, destruyendo uno de los tanques de agua cuando esté justo debajo. Durante los 30 segundos en los que tu enemigo principal esté incapacitado, el chico que flota se volverá visible y volará sobre el Hombre de Fuego. Tienes dos opciones para eliminar a este inquietante niño: solicitar un envío de suministros para que le caiga encima (el método más rápido, pero no el más sencillo), o acertarle 20 veces con cualquier arma. Si eliges el segundo método, usa un arma con una velocidad de disparo muy alta. La potencia del arma da igual; lo importante es el número de veces que aciertes en el muchacho. Una vez que lo neutralices y desaparezca, el Hombre de Fuego quedará aturvido y podrás extraerlo con el Fulton. Como ventaja adicional, disparar al chico que flota también es un requisito para completar una tarea de misión. Podrás extraer con el Fulton al Hombre de Fuego inmediatamente cuando esté aturvido, sin tener que ocuparte del chico que flota si usas la mejora Agujero de gusano del Fulton.



- ☐ ACCIO PADRE
- ☐ INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- ☐ HISTORIO SECUNDARIOS
- ☐ BASE MADRE
- ☐ REFERENCIA Y ANÁLISIS
- ☐ EXTRAS
- ☐ GLOSARIO

- ☐ INTRODUCCIÓN
- ☐ PUNTOS DE INTERÉS
- ☐ LA HISTORIA HASTA AHORA
- ☐ PROLOGO
- ☐ MISIONES 01-03
- ☐ MISIONES 04-06
- ☐ MISIONES 07-09
- ☐ MISIONES 10-12
- ☐ MISIONES 13-15
- ☐ MISIONES 16-18
- MISIONES 19-21
- ☐ MISIONES 22-24
- ☐ MISIONES 25-27
- ☐ MISIONES 28-30
- ☐ MISIONES 31-33
- ☐ MISIONES 34-36
- ☐ MISIONES 37-39
- ☐ MISIONES 40-42
- ☐ MISIONES 43-45
- ☐ MISIONES 46-48
- ☐ MISIONES 49-51



## Área de la misión

Aeropuerto de Nova Braga

Hay dos francotiradores enemigos en el tejado del edificio principal del aeropuerto, por lo que arrastrarse y usar los puntos de cobertura es fundamental por las noches, y un asunto de vida o muerte durante el día. Es posible llegar hasta ellos, aunque otra opción es que los silencie Quiet, o tú mismo con un rifle de francotirador. Podrás ignorarlos por completo si decides encargarte del oficial de las FPA en el almacén del norte.

Los contenedores que tienes que extraer para completar una tarea de misión están en este hangar. La única forma de extraerlos para la Base Madre es usar la mejor Agujero de gusano del dispositivo Fuiton, que podrás desbloquear en una fase muy avanzada de la historia.

Para recuperar el plano y completar la tarea de misión correspondiente, tendrás que destruir el helicóptero del traficante. Cuando se estrelle, busca en el lugar del impacto para recoger el plano. Si no lo encuentras y vuelves a un punto de control en el que haya quedado registrada la destrucción del helicóptero (para conseguirlo manualmente, sal del aeropuerto hasta que aparezca el icono de guardado sin abandonar el área de misión, y después regresa), el plano aparecerá en esta posición. Si silencias al traficante de armas y al oficial de las FPA en la sala en la que tienen la cuarta conversación, justo debajo del helicóptero, este seguirá allí sobre el tejado del aeropuerto, vulnerable para que lo destruyas sigilosamente con C-4.

Esta es la ruta que el traficante de armas y el oficial de las FPA seguirán mientras inspeccionan el aeropuerto. Interroga a cualquier soldado para que esta ruta aparezca en el mapa del iDroid. Tendrán cuatro conversaciones en total: una dentro del edificio principal del aeropuerto, en la planta de arriba; una en el hangar del norte; una en el hangar del sur y una última en la habitación inicial. Si escuchas todas sus conversaciones, completarás una tarea de misión.

200 m



# [❖] MISIÓN 21: “LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”



## RESUMEN DE MISIÓN

|      | [ Tareas de misión ]   | [ Tipo ]    | [ Detalles ]                                     |
|------|--|-------------|--|
| I    | Identifica al traficante de armas.   | Opcional    | Se consigue con los binoculares.                 |
| II   | Identifica al oficial de las FPA.  | Opcional    | Se consigue con los binoculares.                 |
| III  | Elimina al oficial de las FPA.   | Obligatorio | También puedes extraerlo con el Fulton.          |
| IV   | Extrae al oficial de las FPA.  | Opcional    | Es posible extraerlo con el Fulton.              |
| V    | Extrae al traficante de armas.   | Opcional    | Es posible extraerlo con el Fulton.              |
| VI   | Escucha todas las conversaciones entre el traficante de armas y el oficial de las FPA. | Opcional    | Son cuatro conversaciones en total.              |
| VII  | Consigue el plano que está en el helicóptero de combate.                               | Opcional    | Está en el lugar del accidente.                  |
| VIII | Extrae el contenedor de materiales en el hangar del aeropuerto de Nova Braga.          | Opcional    | Requiere la mejora Agujero de gusano del Fulton. |

- ▢ MISIÓN 19-18
- ▢ INTRODUCCIÓN
- ▢ RECORRIDO
- ▢ MISIONES SECUNDARIAS
- ▢ BASE MADRE
- ▢ REFERENCIA Y ANÁLISIS
- ▢ NOTAS
- ▢ ÍNDICE

- ▢ INTRODUCCIÓN
- ▢ PUNTOS DE INTERÉS
- ▢ LA HISTORIA HASTA AHORA
- ▢ PROLOGO
- ▢ MISIONES 01-02
- ▢ MISIONES 04-06
- ▢ MISIONES 07-09
- ▢ MISIONES 10-12
- ▢ MISIONES 13-16
- ▢ MISIONES 18-19
- ▢ MISIONES 19-21

- ▢ MISIONES 22-24
- ▢ MISIONES 26-27
- ▢ MISIONES 28-29
- ▢ MISIONES 31-33
- ▢ MISIONES 34-36
- ▢ MISIONES 37-39
- ▢ MISIONES 40-42
- ▢ MISIONES 43-45
- ▢ MISIONES 46-48
- ▢ MISIONES 49-50

Una táctica alternativa para incapacitar y extraer a tu objetivo principal y al traficante implica enfrentarte a dos Walker Gears que patrullan por el hangar norte; pero no es tan complicado como parece. Dirígete a este punto, arrastrándote junto a la pared exterior y entrando en el edificio por la puerta del norte. Si esperas y sorprendes por detrás a los Walker Gears, podrás sacar a los pilotos y aplicarles la técnica COC Sujetar; también puedes usar dardos tranquilizantes, pero es más arriesgado. Esconde o extrae los cuerpos de los pilotos después de dejarlos inconscientes. Sin perder la pista al helicóptero que sobrevuela la zona, tiende una emboscada al oficial y al traficante cuando lleguen a inspeccionar el hangar, su primera parada tras la reunión inicial.



Si no quieres seguir al traficante de armas y al oficial de las FPA mientras pasean por el aeropuerto, la forma más rápida de completar la misión es interceptarlos en el edificio principal, donde tiene lugar su primera reunión. Entra por esta puerta azul y arrástrate por la habitación. No hay guardas de espaldas cerca, así que podrás neutralizarlos silenciosamente.



Aquí es donde el traficante de armas se baja del helicóptero. Después entrará en el edificio para reunirse con el oficial de las FPA. Si lo marcas cuando salga del helicóptero, podrás seguir sus movimientos durante el resto de la misión. Es especialmente útil si quieres escuchar todas sus conversaciones con el oficial para completar una tarea de misión. Usa el micrófono direccional de tus binoculares para espiarlos desde una distancia segura.

### Notas:

- ▣ **Primera partida:** bastará con que lleves a cabo unos “servicios mínimos”: identificar y matar al oficial de las FPA (II, III) con un rifle de francotirador. No podrás completar VIII hasta llegar a una fase mucho más avanzada de la historia.
- ▣ **Importante:** cuando juegues esta misión por primera vez, recibirás una llamada de Kaz para informarte de que están atacando la Base Madre. Abre el iDroid y acepta esta nueva misión para viajar automáticamente hasta allí. En la página siguiente podrás consultar los detalles de la misión 22; podrás volver para completar esta misión más adelante.
- ▣ Varios Walker Gears patrullan por la zona del aeropuerto. Estos rivales son extremadamente difíciles de eliminar si no cuentas con las armas apropiadas. Por esta razón, elegir a Quiet como compañera resulta de una utilidad inmensa: sus elevados puntos de observación casi siempre le permitirán apuntar a los pilotos. Activar un estado de alerta al usar un francotirador no es lo ideal, pero es mucho mejor que el estado de combate total que se activará si descubren a Big Boss.
- ▣ Si eres un experto del sigilo, el juego te ofrecerá un reto adicional en esta misión: unas cámaras que vigilan algunas de las entradas del aeropuerto. Destruirlas no suele ser buena idea, ya que esto pondrá en alerta a los soldados de la zona. La mejor solución es pasar cuando no estén enfocándose, o evitarlas del todo.



### RECORRIDO

- 1 Desde tu punto de inicio, corre al extremo norte del aeropuerto.
- 2 Entra en el perímetro del aeropuerto por la puerta de la esquina noroeste.
- 3 Identifica al traficante de armas en cuanto salga del helicóptero. Después podrás interrumpir su primera reunión con el oficial de las FPA o esperar a que comiencen su inspección para tenderles una emboscada. Tras eliminarlos o extraerlos con el Fulton, desanda el camino para abandonar el área de misión, a no ser que prefieras encargarte de otras tareas de misión.

**Notas para el rango S:** para acabar con la máxima velocidad y sigilo, corre hacia el oficial de las FPA sin esperar al traficante de armas, extráelo con el Fulton y márchate rápidamente. Otra opción para conseguir muchos puntos en una partida muy posterior es extraer los tres contenedores con el Agujero de gusano del Fulton mientras esperas a que aterrice el traficante, y después identificarlo a él y al oficial en la sala en la que se reúnen. Extráelos con el Fulton y finalmente abandona el área de misión.



# [!] MISIÓN 22: "RETOMA LA PLATAFORMA"



## RESUMEN DE MISIÓN

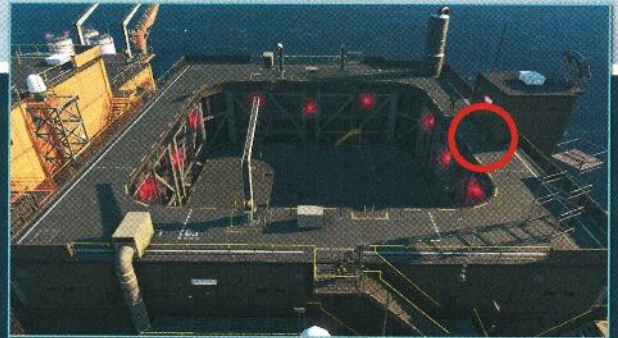
| [ Tareas de misión ]             | [ Tipo ]    | [ Detalles ] |
|----------------------------------|-------------|--------------|
| I Elimina al comandante enemigo. | Obligatorio |              |



Hay dos sistemas de escaleras independientes en el centro de la plataforma de I D, algo que puede resultar un poco confuso en tu primera visita. Procura usar las escaleras grises, ya que unen la parte inferior de la plataforma con su piso más alto, mientras que las escaleras naranjas contienen varios callejones sin salida. Sube las escaleras poco a poco, silenciando a todos los enemigos que te encuentres, hasta llegar al piso más alto.

## Notas:

- **Primera partida:** esta misión no tiene una clasificación final, así que podrás completar su único objetivo de la forma que te plazca. Pero conviene usar armas no letales y extracciones con el Fulton, ya que así conseguirás elementos muy valiosos para la Base Madre. Sin ir más lejos, el comandante suele poseer unas estadísticas excepcionales.
- No tendrás compañero en esta misión, así que solo podrás recurrir a tus propias habilidades. Tampoco será posible solicitar envíos de suministros: solo podrás usar lo que consigas o las armas que robes a los enemigos. Elige con cuidado en la pantalla de Preparación de salida: si quieres reclutar soldados, opta por armas no letales; en caso contrario, escoge armas de fuego con una gran capacidad de munición.
- Aunque es solo un pequeño detalle (y probablemente no merece la pena volver a jugar la misión para verlo), la conversación final cambiará si matas a todos los enemigos invasores. Si dejas con vida a tan solo uno de ellos, verás el final estándar.



El comandante enemigo (de nombre Mosquito) suele estar en lo más alto de la plataforma, acompañado de otros soldados. Lo reconocerás por su chaleco antibalas oscuro.

Base Madre: plataforma de I D

Área de la misión

20 m

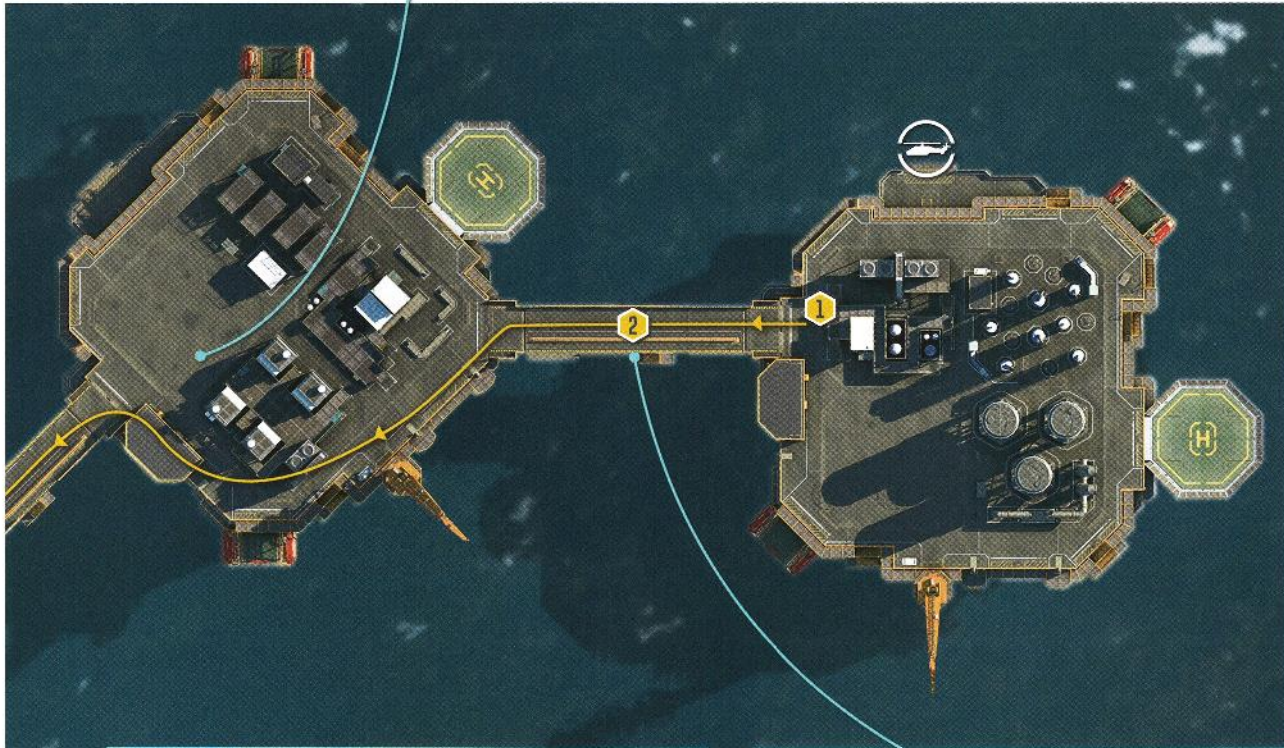


Hay rehenes en esta posición (su número exacto dependerá del número de miembros que tenga tu personal en la Base Madre). Si los rescatas, estos Diamond Dogs volverán a sus puestos al terminar la misión. Si no, los matarán y quedarán eliminados de tu personal.



## RECORRIDO

- 1 Desde tu punto de inicio, que dependerá del número de cubiertas que hayas construido hasta ahora, dirígete al puente que conecta las dos plataformas. Evita a los enemigos o neutraliza y extrae a todos.
- 2 Cruza el puente por el nivel inferior, por debajo del camino principal.
- 3 Dirígete al centro de la plataforma principal y sube lentamente por las escaleras grises, eliminando a todos los soldados que te encuentres.
- 4 Cuando llegues a lo alto de la plataforma, acaba con el comandante enemigo y sus hombres como quieras.



Además de las escaleras, hay varias tuberías que podrás usar como camino alternativo. Aunque son una buena forma de evitar las escaleras con patrullas, si el enemigo detecta a Big Boss te convertirás en un blanco fácil.



Los puentes son la única conexión entre las plataformas principales. Usa sus niveles inferiores para evitar que te detecten cuando los cruces.

- 03 BOCIB-RAPID
- 04 INTRODUCCIÓN
- 05 RECORRIDO
- 06 MISIONES SECUNDARIAS
- 07 BASE MADRE
- 08 REFERENCIA Y ANALISIS
- 09 ENTRADAS
- 10 AVANCE

- 11 INTRODUCCIÓN
- 12 PUNTOS DE INTERES
- 13 LA HISTORIA HASTA AHORA
- 14 PASADO
- 15 MISIONES 01-03
- 16 MISIONES 04-06
- 17 MISIONES 07-09
- 18 MISIONES 10-12
- 19 MISIONES 13-15
- 20 MISIONES 16-18
- 21 MISIONES 19-21
- 22 MISIONES 22-24
- 23 MISIONES 25-27
- 24 MISIONES 28-30
- 25 MISIONES 31-33
- 26 MISIONES 34-36
- 27 MISIONES 37-39
- 28 MISIONES 40-42
- 29 MISIONES 43-45
- 30 MISIONES 46-48
- 31 MISIONES 49-50



# [❖] MISIÓN 23: “LA MAMBA BLANCA”



## RESUMEN DE MISIÓN

|     | [ Tareas de misión ]  | [ Tipo ]    | [ Detalles ]   |
|-----|---|-------------|--|
| I   | Extrae a la Mamba Blanca.   | Obligatorio | Se consigue cargándolo en el helicóptero.  |
| II  | Extrae al prisionero de la aldea Masa.                                | Opcional    | Es posible extraerlo con el Fulton.  |
| III | Extrae a la Mamba Blanca sin darle una oportunidad de que se resista. | Opcional    | Tienes que incapacitarlo antes de que comience la batalla.                           |
| IV  | Consigue los diamantes en bruto cerca de la aldea Masa.               | Opcional    | -  |
| V   | Extrae a 20 niños soldados.   | Opcional    | No puedes extraer niños con el Fulton a no ser que tengas la mejora correspondiente. |

## Notas:

- **Primera partida:** incluso si ya has activado la conclusión de III, ve sigilosamente hacia las escaleras principales que te conducirán a la Mamba Blanca y participa en la batalla de jefe en una primera partida: es un momento fundamental de la historia que no puedes perderte. El objetivo V supone un trabajo **descomunal**, a no ser que esperes a una mejora especial del Fulton con la que podrás extraer a niños.
- Recuerda que no puedes matar a ningún niño soldado, así que las armas no letales son prioritarias en esta misión.



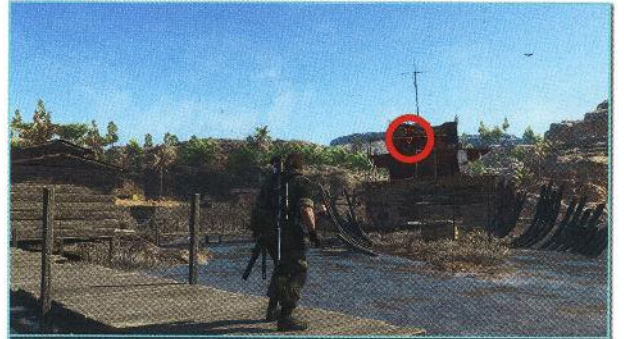
## RECORRIDO

- 1 Desde tu posición inicial, dirígete al marcador de ruta en dirección suroeste.
- 2 Hay dos tareas de misión opcionales que podrás completar durante el viaje. La primera consiste en recoger unos diamantes en bruto escondidos en una tienda del puesto de avanzada cercano a tu posición inicial.
- 3 La segunda es extraer con el Fulton a un prisionero que está en un pequeño edificio.
- 4 Si puedes, intenta neutralizar a todos los niños soldados que patrullan por la zona del barco. Así evitarás que te disparen durante la batalla contra la Mamba Blanca.
- 5 Sube al barco y silencia a la Mamba Blanca. Hay varias tácticas para conseguirlo: consulta la página siguiente para más información.
- 6 Una vez neutralizada la Mamba Blanca, llévalo al helicóptero. Aterrizará automáticamente a unos pocos metros del barco.

**Notas para el rango S:** corre a la posición de tu objetivo y duérmelo sin activar formalmente la batalla de jefe para completar la misión en un tiempo récord.



Los diamantes en bruto necesarios para completar una tarea de misión están en esta tienda, en el puesto de avanzada cercano a tu posición inicial.



Si te cuesta derrotar a la Mamba Blanca o extraerlo sin que pueda resistirse, dirígete al extremo de este muelle. Podrás dispararle desde aquí con un rifle de francotirador y munición tranquilizante: verás la cara de la Mamba Blanca a través de la mira mientras está sentado en su trono.



La batalla contra la Mamba Blanca comenzará automáticamente, por muy sigiloso que seas, en cuanto subas estas escaleras de madera del lado noroeste del barco.



Para extraer a la Mamba Blanca sin que tenga posibilidad alguna de resistirse, y así completar una tarea de misión opcional (que explicamos en la página siguiente), muchas de las tácticas requieren que llegues a la planta de arriba del barco trepando por la pared al sureste de la nave en ruinas.

## Área de la misión

- RADIO WATSON
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE ARGHE
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- ESCUAS
- MISCE

- INTRODUCCIÓN
- PUNTO DE INTERÉS
- LA RESTAURACIÓN DE LA ALDEA
- PROLOGO
- MISIONES 02-03
- MISIONES 04-06
- MISIONES 07-09
- MISIONES 10-12
- MISIONES 13-15
- MISIONES 16-18
- MISIONES 19-21
- MISIONES 22-24

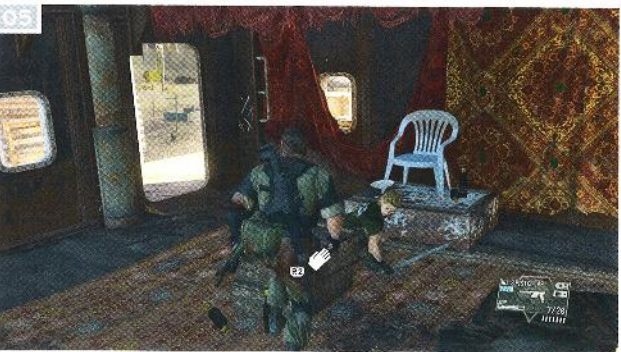
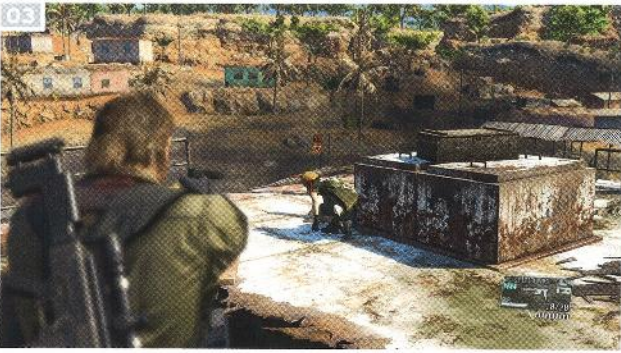
- MISIONES 25-27
- MISIONES 28-30
- MISIONES 31-33
- MISIONES 34-36
- MISIONES 37-39
- MISIONES 40-42
- MISIONES 43-45
- MISIONES 46-48
- MISIONES 49-50

Si tomas la decisión audaz pero temeraria de completar la tarea de misión de extraer a 20 niños soldados antes de desbloquear la mejora que permite extraer niños con el dispositivo de Fulton, este consejo te permitirá ganar un poco de tiempo: llévate un 4x4 para transportarlos de tres en tres a la zona de aterrizaje.

Bwala ya Masa



Hay un prisionero en este edificio al norte de la aldea Masa. Si lo extraes con el Fulton, completarás su tarea de misión.



## LA MAMBA BLANCA

Este combate contra un jefe es único porque puedes ganarlo tanto venciendo a tu rival como evitando el enfrentamiento por completo.

### Combate

Esto es lo que probablemente ocurrirá en tu primera partida. La secuencia de combate comenzará automáticamente en cuanto empieces a subir las escaleras de madera que conducen hasta la Mamba Blanca, o si el niño soldado te detecta. El combate tiene tres fases distintas:

- Fase 1:** al comienzo, tu rival será muy agresivo. Se acercará a ti y ejecutará ataques cuerpo a cuerpo. Lo más importante es que te enfrentes a él y contraataques pulsando **(R2)/RT** justo cuando esté a punto de golpear a Big Boss, momento en el que aparecerá un aviso en pantalla **[01]**. Puedes usar armas no letales para acelerar el proceso de dejarlo sin sentido, pero no es un método muy eficaz y te pondrá en peligro; es mejor que contraataques sus embestidas cuerpo a cuerpo. Lo más conveniente es dejar que el chico tome la iniciativa y que interrumpas cada ataque con un CQC. Tras varios golpes, la batalla entrará en su segunda fase.

■ **Fase 2:** durante esta fase del duelo, la Mamba Blanca jugará contigo al escondite. Se moverá a gran velocidad y desaparecerá para después atacarte por sorpresa. De vez en cuando, también te lanzará una botella vacía [02]. Tu objetivo es encontrarlo y atacarlo. Lo conseguirás acercándote a él con sigilo por detrás y atacándole con munición tranquilizante o movimientos CQC [03], o corriendo hacia él para golpearle con un CQC a corta distancia. Si estás con D-Dog o Quiet, te ayudarán a ver la posición de tu rival. Como antes, aprovecha cada oportunidad para contraatacar. Tras varios golpes o contraataques efectivos, la batalla pasará a la fase 3.

■ **Fase 3:** en esta fase final, el comportamiento de tu enemigo será similar al de la segunda fase, salvo que ahora te lanzará cócteles molotov [04]. Enfrentate a él en la "sala del trono" y atácalo con movimientos CQC a corta distancia para liquidarlo [05].

### Sin combate

En un intento posterior de completar esta misión, puedes intentar extraer a la Mamba Blanca sin luchar, la única forma de completar una de las tareas de misión.

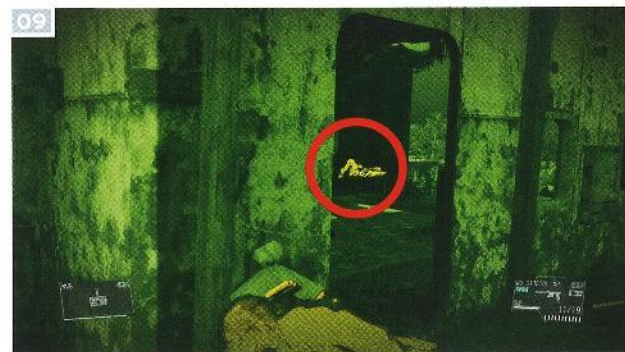
■ No subas por las escaleras de madera del noroeste del barco [06]; en cuanto lo hagas, la batalla contra el jefe comenzará automáticamente. Acércate a tu objetivo trepando por la pared al sureste del barco en ruinas.

■ Si la Mamba Blanca está sentado en su silla de plástico [07], no podrás pillarlo por sorpresa. Aunque le asestes un disparo a la cabeza perfecto, te detectará y esquivará el disparo al instante. Es mejor que esperes a que se ponga a caminar y te dé la espalda, así podrás silenciarlo por detrás con un disparo a la cabeza de munición tranquilizante.

■ Si no quieres correr riesgos, o en el caso de que la Mamba Blanca esté sentado en su silla, puedes dirigirlo a una posición concreta con un cargador vacío [08], y después dormirlo por detrás cuando vaya a investigar.

■ Si intentas el desafío por la noche, en ocasiones te encontrarás a la Mamba Blanca dormido [09]. No te dejes engañar: al igual que cuando está sentado en su silla, se despertará, esquivará tus disparos y comenzará la batalla convencional. Lo que debes hacer es atraerlo a una posición adecuada con un cargador para después dispararle un dardo tranquilizante y conseguir la victoria.

■ Aunque este es un detalle solo para jugadores expertos, puedes incapacitar a la Mamba Blanca sin que comience la batalla de jefe, golpeándole en la cabeza con un cargador vacío. Tienes que hacerlo en la fracción de segundo en que tu enemigo te detecte, algo representado por el signo de admiración rojo que aparecerá sobre su cabeza y el típico sonido de alerta de Metal Gear [10]. Es algo extremadamente complicado, puede que incluso prohibitivo para algunos jugadores, pero te garantizamos que **es** posible. Una buena táctica es provocar al chico para que se mueva a una posición concreta con un cargador vacío, y que después apuntes con cuidado tu segundo lanzamiento de cargador. La clave está en calcular el ataque para que el cargador acierte en la cabeza de la Mamba Blanca **justo** en el momento en que te detecte.



- INICIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- PERSONAJES SECUNDARIOS
- BASE MAJORE
- REPERENCIA Y ANALISIS
- EXTRAS
- ÍNDICE

- INTRODUCCIÓN
- PUNTOS DE INTERÉS
- LA BUSTORIA HASTA AHORA
- PRÓLOGO
- MISIONES 01-03
- MISIONES 04-06
- MISIONES 07-08
- MISIONES 09-12
- MISIONES 13-15
- MISIONES 16-18
- MISIONES 19-21
- MISIONES 22-24
- MISIONES 25-27
- MISIONES 28-30
- MISIONES 31-33
- MISIONES 34-36
- MISIONES 37-39
- MISIONES 40-42
- MISIONES 43-45
- MISIONES 46-48
- MISIONES 49-50



# MISSION 24: "CONTACTO CERCANO"



## RESUMEN DE MISIÓN

|     | [ Tareas de misión ]  | [ Tipo ]    | [ Detalles ]   |
|-----|---|-------------|--|
| I   | Extrae al ingeniero.  | Obligatorio | Ejecutarán al prisionero si no te das prisa en rescatarlo.               |
| II  | Extrae a la ingeniera.  | Obligatorio | Ejecutarán a la prisionera si no te das prisa en rescatarla.             |
| III | Extrae seis fíbulas de Nubia cerca de la zona industrial de Ngumba, puesto de guardia suroeste. | Opcional    | Tienes que incapacitar a los animales antes de extraerlos con el Fulton. |
| IV  | Extrae dos vehículos 4x4.   | Opcional    | Requiere la mejora Carga 2 del Fulton.                                   |
| V   | Extrae cuatro contenedores de la estación de Munoko ya Nioka, puesto de guardia noreste.        | Opcional    | Requiere la mejora Carga 2 del Fulton.                                   |
| VI  | Recoge una latifolia cerca de la estación de Munoko ya Nioka.                                   | Opcional    | Una planta medicinal.  |
| VII | Extrae un águila marcial cerca de la estación de Munoko ya Nioka.                               | Opcional    | Tienes que incapacitar al animal antes de extraerlo con el Fulton.       |



Las águilas marciales vuelan sobre la estación de Munoko ya Nioka. Tienes que extraer una para completar una tarea de misión opcional. Para extraer al animal con el Fulton, primero tienes que neutralizarlo con un arma no letal. Si usas un rifle de francotirador con munición tranquilizante pero sin silenciador, recuerda que esto alertará a los soldados, incluso si están muy lejos de ti.

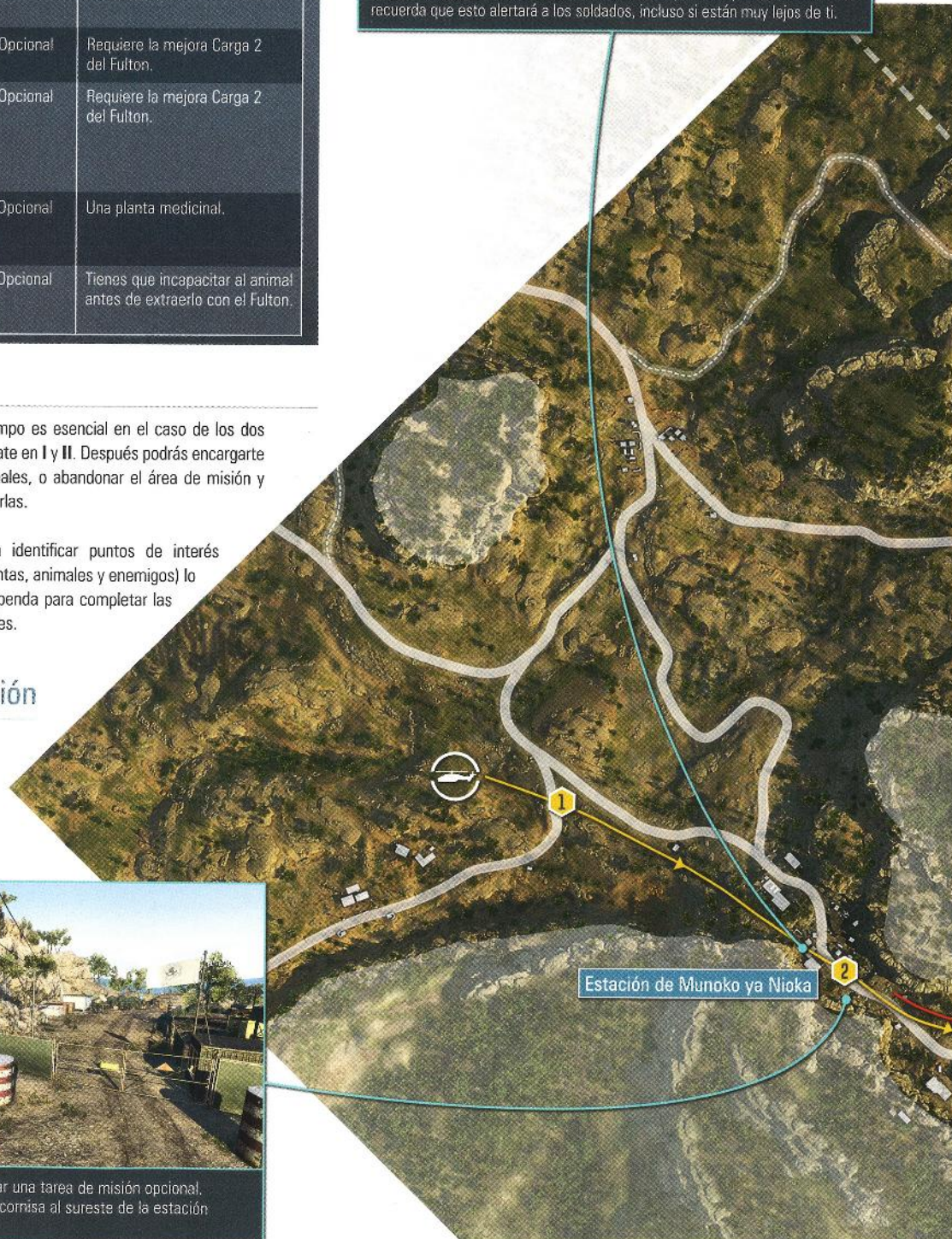
### Notas:

- **Primera partida:** como el tiempo es esencial en el caso de los dos objetivos obligatorios, concéntrate en **I** y **II**. Después podrás encargarte de las tareas de misión opcionales, o abandonar el área de misión y volver más tarde para completarlas.
- La capacidad de D-Dog para identificar puntos de interés (especialmente prisioneros, plantas, animales y enemigos) lo convierte en una elección estupenda para completar las cinco tareas de misión opcionales.

### Área de la misión



Necesitas una latifolia para completar una tarea de misión opcional. Encontrarás una sobre una pequeña cornisa al sureste de la estación de Munoko ya Nioka.





Hay cuatro contenedores en el puesto de avanzada más al norte, no muy lejos del sur de las zonas de aterrizaje. Extráelos con el Fulton para completar una tarea de misión.

Si decides cruzar el pequeño cañón que está al norte de la estación, ten cuidado: puede haber minas antipersonales en la zona. Para desactivarlas y recoger unos explosivos excelentes, acércate a ellas por detrás (evitando su sistema de detección delantero) y mantén **C** / **B**.



## RECORRIDO

- 1 Desde tu punto de inicio, dirígete al marcador de ruta del este. Puedes cruzar la estación de Munoko ya Nioka, muy bien protegida, o usar la ruta del cañón del norte, en la que no hay soldados.
- 2 Cruzar la estación te permitirá completar dos tareas de misión opcionales: la relacionada con la extracción de un águila y otra en la que tendrás que conseguir una planta medicinal.
- 3 Al llegar al puesto de avanzada al norte de la estación, extrae con el Fulton a los dos prisioneros. Antes de abandonar el área de misión, puedes completar otras dos tareas de misión opcionales: extraer seis fílices y cuatro vehículos 4x4.

**Notas para el rango S:** desde el punto de inicio de la misión, en el norte, dirígete hacia los prisioneros por el cañón. Extrae a los dos con el Fulton y haz lo mismo con los dos 4x4. Después, súbete a uno de los contenedores y extráelo con el Fulton para abandonar la zona de inmediato (recuerda que este truco solo funcionará si mantienes pulsado **△** / **▼** hasta que se complete el proceso de extracción).



Tienes que extraer dos vehículos 4x4 para completar una tarea de misión. La solución más sencilla es hacerte con los dos en este puesto de avanzada. Los traerán unos soldados que vienen a encargarse de los prisioneros: uno del puesto de guardia del noreste, y el otro de la estación del suroeste.

Tienes que extraer seis fílices de Nubia para completar una tarea de misión. Suelen encontrarse cerca de este puesto de guardia.



Los dos prisioneros están dentro de esta tienda. Tras unos instantes, el hombre escapará en dirección norte. Si una patrulla lo encuentra, avisará al cuartel general y recibirá órdenes de matarlo. En cuanto a la prisionera, la trasladarán a la estación de Munoko ya Nioka si no te das prisa en rescatarla. Pero los soldados no le harán daño, a menos que la muevas de su posición original.

- 1 MICH RÁPIDO
- 2 INTRODUCCIÓN
- 3 RECORRIDO
- 4 MISIONES SECUNDARIAS
- 5 BASE LABORE
- 6 DEFENSA Y ANALISIS
- 7 EXTRAS
- 8 FINALE

- 9 INTRODUCCIÓN
- 10 PUNTOS DE INTERÉS
- 11 LA HISTORIA HASTA AHORA
- 12 PRÓLOGO
- 13 MISIONES 03-05
- 14 MISIONES 06-08
- 15 MISIONES 09-12
- 16 MISIONES 13-16
- 17 MISIONES 18-20
- 18 MISIONES 21-23
- 19 MISIONES 22-24
- 20 MISIONES 25-27
- 21 MISIONES 28-30
- 22 MISIONES 31-33
- 23 MISIONES 34-36
- 24 MISIONES 37-39
- 25 MISIONES 40-42
- 26 MISIONES 43-45
- 27 MISIONES 46-48
- 28 MISIONES 49-50



# [!] MISIÓN 25: "BUSCA LA VERDAD, PERO VÉNGATE"

## RESUMEN DE MISIÓN

|     | [ Tareas de misión ]   | [ Tipo ]    | [ Detalles ]   |
|-----|--|-------------|--|
| I   | Extrae al XO de los militantes.  | Obligatorio | Está herido, así que no podrás extraerlo con el Fulton.                              |
| II  | Extrae al comandante de los niños soldados.  | Obligatorio | No puedes extraerlo con el Fulton a no ser que tengas la mejora correspondiente.     |
| III | Extrae al prisionero que escapa de la estación de Munoko ya Nioka, puesto de guardia noreste.        | Opcional    | Un animal lo matará si no lo rescatas rápidamente.                                   |
| IV  | Extrae a 12 niños soldados.  | Opcional    | No puedes extraer niños con el Fulton a no ser que tengas la mejora correspondiente. |
| V   | Usa un vehículo para extraer a la vez al comandante de los niños soldados y al XO de los militantes. | Opcional    | Tienes que sacarlos del área de misión en un vehículo.                               |
| VI  | Recoge una planta Digitalis (Púrpura) en la estación de Munoko ya Nioka, puesto de guardia noreste.  | Opcional    | Una planta medicinal.  |



Si quieres completar la tarea de misión V, tendrás que hacerte con el 4x4 que está aparcado en mitad del puesto de avanzada o pedir uno a la Base Madre. Carga al XO y al niño comandante inconsciente en asientos individuales y saca el coche del área para completar la misión y el objetivo opcional. La tarea de misión IV es mejor dejarla hasta que investigues la mejora del Fulton compatible con niños. Podrás completarla antes si te empeñas, siempre que estés dispuesto a llevar a cabo una serie de preparativos necesarios. La forma más rápida es pedir cuatro vehículos 4x4 a la Base Madre, subir en ellos a los niños neutralizados de tres en tres y después extraer los coches con el Fulton. Recuerda que no podrás usar esta táctica con el XO herido.

## Notas:

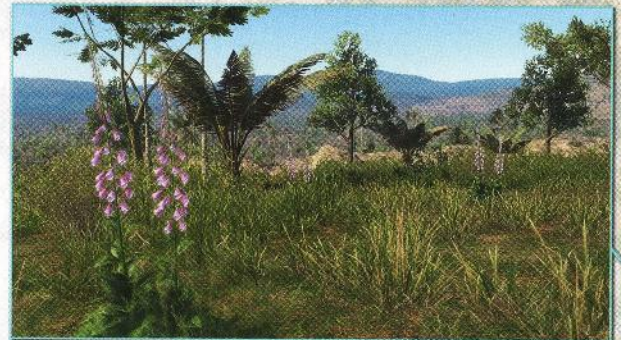
- **Primera partida:** espera a completar el objetivo opcional IV hasta que consigas una mejora del dispositivo Fulton. Para el V es bastante necesario incapacitar a todos los niños soldados de los alrededores, que en realidad no te supondrá un gran problema con un rifle de francotirador con munición tranquilizante, podrás tomártelo con un entrenamiento.
- Matar a un solo niño soldado te llevará directamente de visita a la pantalla de fin del juego.



## RECORRIDO

- 1 Desde tu punto de inicio, dirígete al marcador de ruta del sur.
- 2 Identifica al comandante cerca de la torre de vigilancia del este, y después al prisionero que está bajo el toldo. Puedes hacerlo desde el punto de observación que te recomienda Kaz, pero quedarte cerca de la carretera es más rápido y también sirve.
- 3 Incapacita al comandante y a todos los soldados cercanos, y después extrae al comandante y al XO llamando a un helicóptero o metiéndolos en un 4x4 y abandonando al área de misión por tierra.
- 4 Si quieres completar todas las tareas de misión opcionales, tendrás que correr hacia la posición del prisionero del sur, y después silenciar a todos los niños soldados del puesto de avanzada para extraerlos.

**Notas para el rango S:** corre hacia la aldea e incapacita al comandante y al XO, súbelos a un 4x4 (conviene que antes lo hayas pedido a la Base Madre para que te lo envíen a un lugar adecuado) y sácalos del área de misión.



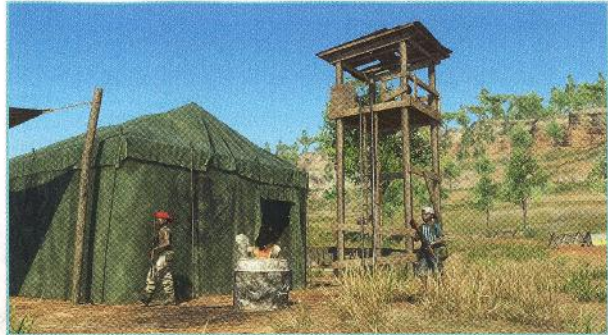
Las plantas medicinales Digitalis (Púrpura) que necesitas para una tarea de misión crecen en una colina, al oeste del área de misión; puedes llegar a ella por el norte. Hay tres plantas para completar el objetivo.



El prisionero al que tienes que extraer para completar una tarea de misión merodea por el sur del puesto de avanzada. Puedes extraerlo con el Fulton; pero si tardas demasiado en rescatarlo, un perro salvaje africano lo atacará y matará en cuanto llegue a la carretera.



Encontrarás al XO debajo de este toldo. Se mostrará colaborativo, pero no podrás extraerlo con el Fulton porque está herido. Llévalo de vuelta al helicóptero o extráelo por tierra. También podrás llevarlo a una zona más segura para extraerlo más adelante.



El comandante es el líder de las tropas locales. Suele comenzar su patrulla por la torre de vigilancia más al este. Es un lugar estupendo para neutralizarlo con tranquilizantes, ya que estará bastante solo. Poco después, se acercará a otros niños soldados y un segundo grupo de niños llegará al puesto de avanzada, lo que complicará tu intervención.



### Área de la misión

- MISIONES 01-03
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE FANTOMA
- REFERENCIA Y ANALISIS
- EXTRAS
- FINES

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



Cada vez que sospeches que un miembro del personal está infectado, selecciónalo y reasígnalo a la unidad de cuarentena con **X/A**. Pero si has estado reclutando miembros de forma habitual, es probable que tu personal ya esté compuesto por cientos de personas, por lo que el proceso de reasignar a los infectados uno a uno puede llevarte mucho tiempo.

Para agilizar este proceso, ve a la lista "Todo el personal", selecciona a todos los individuos sospechosos con **□/X** (sus casillas de verificación se marcarán: **[04]**), y después reasígnalos todos a la vez a la unidad de cuarentena. Pero incluso con este truco, es probable que revisar a todos los Diamond Dogs te lleve, como mínimo, varios minutos. Si eres paciente y resuelves este rompecabezas por ti mismo (vale la pena que lo hagas sin ayuda), detendrás el contagio inmediatamente.



- INICIO DEL JUEGO
- REPRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES 01-04
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANALISIS
- EXTRAS
- FINDE

- REPRODUCCIÓN
- PORTOS DE INGRESO
- LA HISTORIA HASTA AHORA
- PROLOGO
- MISIONES 05-10
- MISIONES 01-06
- MISIONES 07-09
- MISIONES 10-20
- MISIONES 20-30
- MISIONES 30-40
- MISIONES 40-50
- MISIONES 50-55

**MISIONES 25-27**

- MISIONES 25-26
- MISIONES 26-30
- MISIONES 30-35
- MISIONES 35-40
- MISIONES 40-45
- MISIONES 45-50
- MISIONES 50-55



**Solución**

Si no consigues dar con la solución, la encontrarás en la sección de idioma de la ficha de cada miembro sintomático **[05]**. Al estudiar este panel, descubrirás que todos hablan el mismo idioma.

Para detener la infección, solo tienes que revisar la lista "Todo el personal" y marcar los nombres de todos los que hablen el idioma kikongo **[06]**. Pon a todas estas personas en cuarentena y Kaz te confirmará que has conseguido contener el brote. Cierra el iDroid y podrás pasar a la siguiente misión.





# MISIÓN 26: "CAZANDO"



## RESUMEN DE MISIÓN

|     | [ Tareas de misión ]  | [ Tipo ]    | [ Detalles ]   |
|-----|---|-------------|--|
| I   | Averigua la ruta de escape del traficante de personas a partir de un archivo de inteligencia. | Opcional    | Lo encontrarás en la aldea abandonada de Ditadi.                   |
| II  | Elimina al traficante.  | Obligatorio | También puedes extraerlo con el Fulton.                            |
| III | Elimina al traficante antes de que llegue al campo de Kiziba.                                 | Opcional    | -  |
| IV  | Extrae al traficante y a cinco soldados de escolta.   | Opcional    | Algunos escoltas pueden estar lejos del traficante.                |
| V   | Extrae a cuatro prisioneros de la aldea abandonada de Ditadi.                                 | Opcional    | Es posible extraerlo con el Fulton.                                |
| VI  | Extrae un chacal rayado cerca del campo de Kiziba.  | Opcional    | Tienes que incapacitar al animal antes de extraerlo con el Fulton. |



Si interceptas al traficante mientras avanza por la sabana al comienzo de la misión, podrás acabar fácilmente con él y sus escoltas. Su equipo lo componen cinco personas: un guardaespaldas que está muy cerca de él, uno o dos algo más lejos y el resto examinando la zona muy apartados. Si te acercas por el sur, por detrás de los soldados, podrás silenciarlos uno por uno para extraerlos fácilmente. Así completarás tres tareas de misión a la vez y podrás marcharte del área de misión. Puedes conseguir que la ruta exacta del traficante aparezca en tu iDroid si encuentras un archivo de inteligencia en la aldea abandonada de Ditadi, algo que también te permitirá completar una tarea de misión opcional.

### Notas:

- **Primera partida:** si quieres acabar con el bloqueo de la Base Madre lo antes posible, concéntrate en los objetivos **II, III y IV**. Neutraliza a tu objetivo y a sus escoltas, extráelos y abandona el área de misión.
- La zona de aterrizaje del sur es una opción excelente para esta misión, ya que te deja en una posición cercana a todos tus objetivos: el traficante, los chacales y la aldea abandonada de Ditadi en la que están los prisioneros.



### RECORRIDO

- 1 Desde tu punto de inicio, puedes dirigirte directamente hacia el traficante, pero hacer una parada en la aldea abandonada de Ditadi te permitirá completar varios objetivos opcionales. Acércate a la aldea por el este y sube a la cima rocosa, desde aquí podrás marcar y silenciar a muchos soldados.
- 2 Recoge el archivo de inteligencia que está junto al transmisor de radio, bajo un toldo. Si quieres, podrás extraer con el Fulton a cuatro prisioneros de la aldea para completar una tarea de misión.
- 3 Dirígete al oeste para llegar a la ruta prevista del traficante. Si ves un chacal rayado, neutralízalo y extráelo para completar otra tarea de misión.
- 4 Acércate al traficante y sus escoltas desde el sur, silencia por detrás a los cinco guardaespaldas y a tu objetivo principal antes de que lleguen al campo de Kiziba, y después extráelos con el Fulton para completar las tareas de misión restantes. Después, podrás abandonar el área de misión.

**Notas para el rango S:** corre inmediatamente hacia el traficante y extráelo a él y a sus cinco escoltas con el Fulton para conseguir un rango S.



Encontrarás chacales rayados al sur del campo de Kiziba. Extrae uno con el Fulton para completar una tarea de misión. Puedes silenciarlos con armas no letales, o dejar que te ataquen y aturdirlos con un movimiento CQC (pulsar **R2**/**RT** cuando el aviso del botón aparezca en pantalla). Si no consigues encontrar uno, llama a D-Dog: detectará con facilidad a cualquier criatura que ande cerca.



Si dejas que el traficante llegue al campo de Kiziba, su posición estará mucho mejor defendida. Suele dirigirse al edificio central que tiene un transmisor de radio. Para extraerlo desde allí, es probable que tengas que enfrentarte a todos los soldados de la zona.



El archivo de inteligencia está debajo de este toldo. Consíguelo para que la ruta del traficante aparezca en tu iDroid.



## Área de la misión

La cima rocosa que domina la aldea abandonada de Ditadi es un punto de observación perfecto desde el que marcar a muchos soldados de la aldea y, si tienes el armamento apropiado, silenciarlos a distancia. Podrás llegar a la cima desde el este.

Hay cuatro prisioneros en la aldea abandonada de Ditadi, en las posiciones que te indicamos. Todos están dentro de tiendas o casetas, así que tendrás que sacarlos al exterior para poder extraerlos con el Fulton. Es necesario que acabes con todos los guardias de la aldea si no quieres encontrarte con sorpresas desagradables. Completarás una tarea de misión al extraer a los cuatro prisioneros.

- INTRO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- VÍDEO

- INTRODUCCIÓN
- PUNTO DE INTERÉS
- LA HISTORIA HASTA AHORA
- RECORRIDO
- MISIONES 01-03
- MISIONES 04-06
- MISIONES 07-09
- MISIONES 10-12
- MISIONES 13-15
- MISIONES 16-18
- MISIONES 19-21
- MISIONES 22-24
- MISIONES 25-27

- MISIONES 28-30
- MISIONES 31-33
- MISIONES 34-36
- MISIONES 37-39
- MISIONES 40-42
- MISIONES 43-45
- MISIONES 46-48
- MISIONES 49-50



# [!] MISIÓN 27: "CAUSA PRINCIPAL"



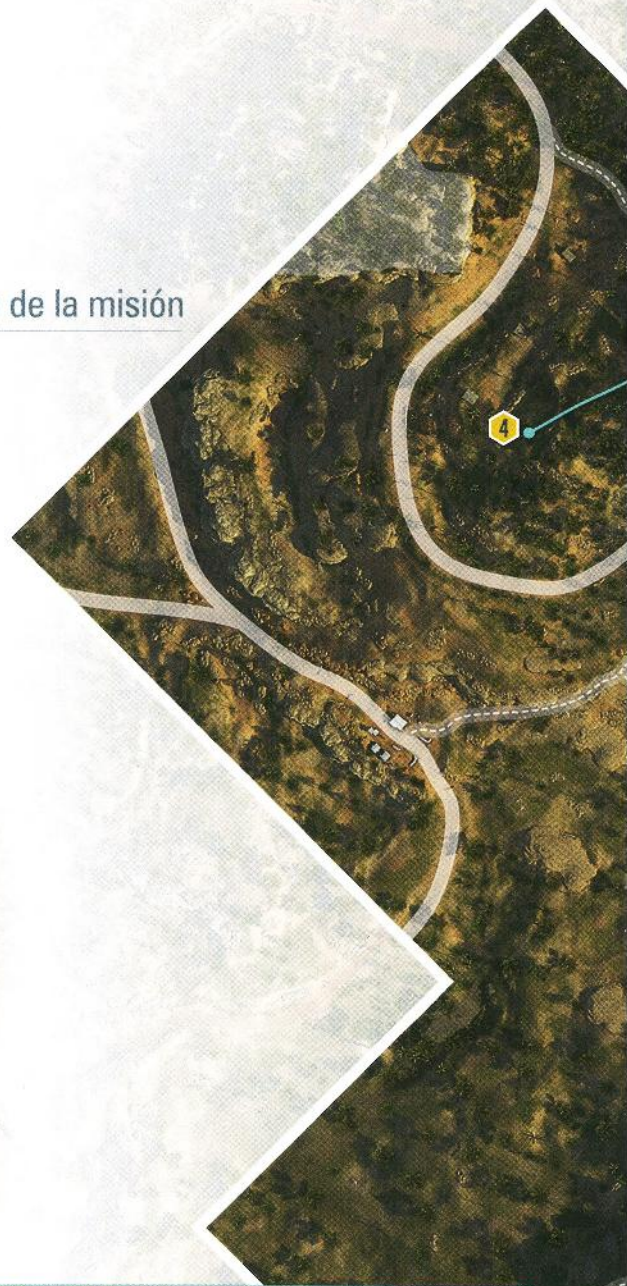
## RESUMEN DE MISIÓN

|     | [ Tareas de misión ]  | [ Tipo ]    | [ Detalles ]  |
|-----|---|-------------|---|
| I   | Extrae al miembro de la unidad de inteligencia.                                 | Obligatorio | No puedes extraerlo con el Fulton.                                  |
| II  | Extrae al miembro de la unidad de inteligencia antes de que tenga un accidente. | Opcional    | Tienes que detener el camión antes de que se produzca el accidente. |
| III | Sal del área de misión por tierra con el miembro de la unidad de inteligencia.  | Opcional    | Se consigue fácilmente con el camión.                               |

### Notas:

- **Primera partida:** esta es una de las misiones principales más cortas. Debido al acontecimiento programado único, que complica mucho la extracción del objetivo, te recomendamos que sigas la ruta más directa.
- D-Horse y D-Dog pueden resultarte útiles en esta misión; el primero para llegar rápidamente al prisionero, y el segundo para detectar a los soldados de la zona.

### Área de la misión



## RECORRIDO

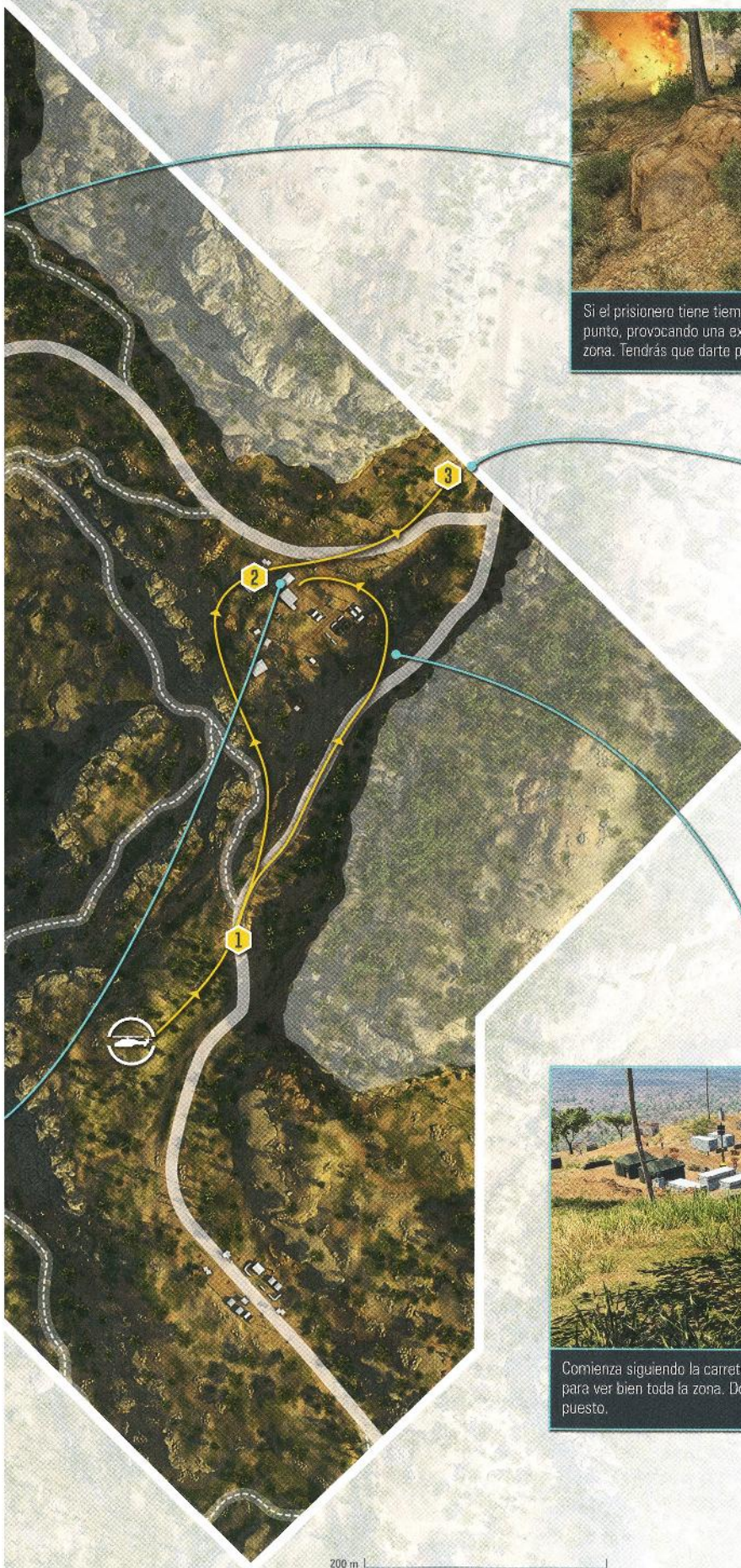
- 1 Corre hacia el noreste, por la base de la colina o siguiendo la carretera que la recorre por arriba.
- 2 Detén al prisionero antes de que se marche en el camión. Ponte delante del vehículo para obligarle a frenar si llegas en el último momento. Pásalo al asiento del pasajero y ponte al volante.
- 3 Así podrás salir del área de misión por tierra. Sigue la carretera en dirección norte para terminar la misión con una rapidez pasmosa.
- 4 Si llegas demasiado tarde o no consigues detener al prisionero, estrellará su camión y terminará en una posición peligrosa al oeste. Corre hacia él y llama al helicóptero para realizar una extracción aérea y que te proporcione fuego de apoyo si lo necesitas.

**Notas para el rango S:** corre hacia el prisionero, pásalo al asiento del pasajero y saca el camión del área de misión.



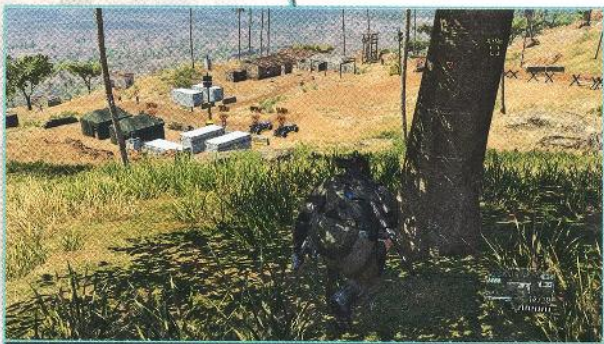
Al principio el prisionero está junto al camión, en la parte norte del puesto de avanzada. Si corres hacia él en cuanto comience la misión, podrás alcanzarlo antes de que intente escapar. Si es necesario, ponte delante del camión para detenerlo. Puedes pasarlo al asiento del pasajero, ponerte al volante y conducir el camión para sacarlo del área de misión. Así completarás todas las tareas y podrás conseguir un rango S con relativa facilidad.





Si el prisionero tiene tiempo de escapar, estrellará su camión en este punto, provocando una explosión que atraerá a todos los soldados de la zona. Tendrás que darte prisa en rescatarlo antes de que lo encuentren.

Si vas a irte del área de misión por tierra, este punto de fuga está muy cerca de la posición original del prisionero y te permitirá completar la misión en tiempo récord.



Comienza siguiendo la carretera que está al este del puesto de avanzada para ver bien toda la zona. Desde allí podrás marcar a todos los soldados del puesto.

- 3 UNCO PAPER
- 7 INTRODUCCION
- 10 **RECORRIDO**
- 13 MISIONES SECUNDARIAS
- 17 BASE MADRE
- 21 REFERENCIA Y ANALISIS
- 25 EXTRAS
- 28 INDEX

- 3 INTRODUCCION
- 7 PUNTO DE TIEMPO
- 11 LA DISTANCIA HASTA AHORA
- 15 PRELUDIO
- 19 MISIONES 01-03
- 23 MISIONES 04-06
- 27 MISIONES 07-09
- 31 MISIONES 10-12
- 35 MISIONES 13-16
- 39 MISIONES 18-19
- 43 MISIONES 20-21
- 47 MISIONES 22-24
- 51 **MISIONES 25-27**
- 55 MISIONES 28-30
- 59 MISIONES 31-33
- 63 MISIONES 34-36
- 67 MISIONES 37-39
- 71 MISIONES 40-42
- 75 MISIONES 43-45
- 79 MISIONES 46-48
- 83 MISIONES 49-50



# MISIÓN 28: "CODE TALKER"



## RESUMEN DE MISIÓN

|     | [ Tareas de misión ]  | [ Tipo ]    | [ Detalles ]  |
|-----|---|-------------|---|
| I   | Contacta con Code Talker.                                   | Obligatorio | Se completa automáticamente tras un vídeo.  |
| II  | Extrae a Code Talker.                                       | Obligatorio | No puedes extraerlo con el Fulton.  |
| III | Extrae a Code Talker sin que sufra daños.                   | Opcional    | -   |
| IV  | Acaba con los Cráneos.                                      | Opcional    | Basta con que derrotes a uno de ellos.  |
| V   | Extrae a los Cráneos.                                       | Opcional    | Solo es posible en una partida posterior, cuando te acompañe Code Talker. Basta con extraer a un Cráneo para completar esta misión. |
| VI  | Extrae el vehículo blindado que acordona el valle de Lufwa. | Opcional    | Requiere la mejora Carga 2 del Fulton.  |



También puedes extraer a Code Talker subiendo por la colina del noroeste de la mansión para llegar a una zona de aterrizaje más cercana, pero no es la forma más sencilla de marcharte en absoluto. La colina está a rebosar de soldados, así que tendrás que caminar agachado lentamente y con cautela. Sigue el acantilado del norte en todo momento, haciendo pausas cuando sea necesario. Contar con D-Dog o Quiet te será de muchísima utilidad para localizar guardias con antelación. Si un soldado te ve, escóndete tras las rocas de la cascada más cercana, o sigue avanzando si hay obstáculos que te separen del enemigo que te ha detectado. Cuando cruces el río, podrás correr sin correr riesgos hacia la frontera del área de misión para completarla. No te des demasiada prisa en pedir un helicóptero: hay un vehículo blindado cerca que lo destruirá al instante. Extrae con el Fulton este vehículo (para completar una tarea de misión) o sal del área de misión por tierra, en dirección oeste.

## Notas:

- **Primera partida:** esta misión es muy larga e intensa. ¡Procura tener una hora libre para disfrutarla bien! No podrás completar la tarea de misión **V** hasta que consigas la habilidad de extraer Cráneos en una fase posterior de la historia.
- Ármate con tu mejor rifle de francotirador antes de empezar y revisa si hay alguna mejora disponible. También deberías elegir a Quiet como compañera: en esta misión te resultará muy valiosa.

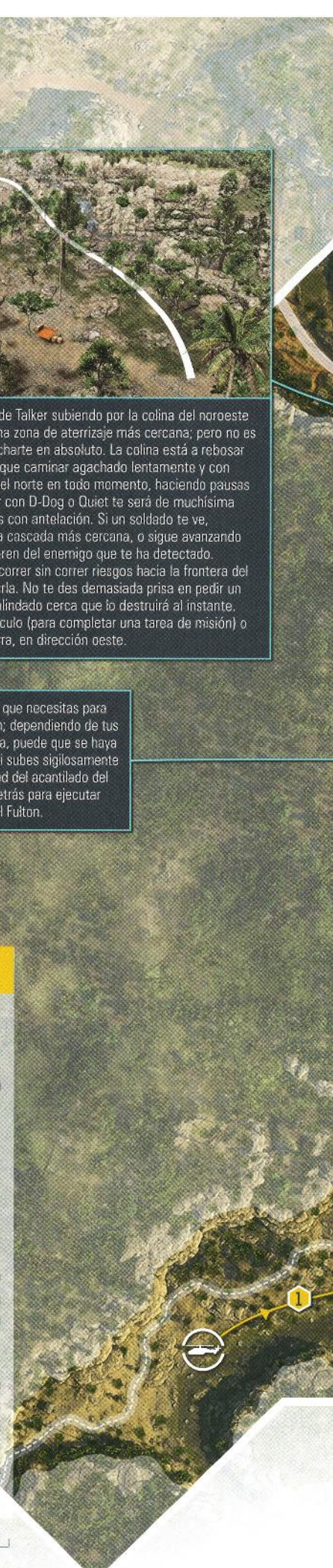
Agüé está el vehículo blindado que necesitas para completar una tarea de misión; dependiendo de tus acciones y del estado de alerta, puede que se haya acercado más a la mansión. Si subes sigilosamente por la colina, siguiendo la pared del acantilado del norte, podrás llegar a él por detrás para ejecutar una extracción sorpresa con el Fulton.



## RECORRIDO

- 1 Sigue el río en dirección noreste hasta que comience un vídeo.
- 2 Cuando los Cráneos te tiendan una emboscada, tendrás dos opciones: derrotarlos o correr hacia el marcador de ruta, usando los puntos de cobertura para esquivar las balas. Te recomendamos que elijas la primera opción para vivir una experiencia más auténtica en tu primera partida. Encontrarás más información en la página siguiente.
- 3 Acércate a la mansión caminando agachado, siguiendo la pared de roca de la izquierda en todo momento.
- 4 Entra en la mansión por la puerta de atrás y después sigue el pequeño pasillo de la izquierda.
- 5 Cruza la puerta y baja por las escaleras para llegar al sótano en el que está Code Talker.
- 6 Tendrás que escapar con Code Talker, desandando el camino por el valle y pidiendo un helicóptero, o abandonando el área de misión a pie por la colina del noroeste de la mansión. La opción del valle es más fácil en una primera partida. Sigue el acantilado en todo momento; más adelante podrás evitar el puente peligroso tomando la ruta alternativa por detrás de la cascada.

**Notas para el rango S:** para conseguir un rango S, acaba con tres de los cuatro Cráneos en la batalla inicial y deja atrás al cuarto. Después, llega hasta Code Talker sin que te detecten. Al marcharos, es probable que os reencontréis con el cuarto Cráneo defendiendo la ruta de escape del norte. Evita esta batalla desandando el camino para volver a la selva y corriendo para dejar atrás a los soldados títeres; pide una extracción por helicóptero durante el viaje. Un tiempo de unos 20 minutos (a poder ser menos) y el extra de puntos por "Perfecto sigilo, sin muertes" te permitirá conseguir un rango S.



## Área de la misión

Si derrotas a tres de los cuatro Cráneos en la batalla inicial y dejas atrás al cuarto de forma deliberada, el Cráneo restante defenderá la ruta de escape del norte cuando rescates a Code Talker. Desanda el camino por la jungla en lugar de evitar el enfrentamiento y podrás abandonar la zona de conflicto cuando llames al helicóptero de extracción.

Encontrarás un plano dentro de la mansión, en una pequeña vitrina de la biblioteca.

La mansión tiene una puerta trasera en el norte, protegida por guardias que podrás neutralizar sin problemas. En cuanto cruces esa entrada, sigue el pequeño pasillo de la izquierda, entra por la puerta y baja las escaleras que hay después para llegar hasta Code Talker.

Valle de Lufwa

Encontrarás a Code Talker en el sótano de la mansión, al que se puede acceder con más facilidad por la puerta trasera del edificio. Con la excepción de los soldados que te supongan una amenaza directa (como los de la puerta de atrás), no tiene sentido enfrentarte a otros enemigos de la zona: serán reemplazados automáticamente por un grupo totalmente distinto de adversarios a mitad de misión.

Al llegar al valle de Lufwa comenzará una batalla de jefe. Hay muchas formas de enfrentarte a tus rivales, como te explicamos en la página siguiente. En una partida posterior, procura extraer al menos a un Cráneo para completar la tarea de misión correspondiente. Si no acabas con tus enemigos en el valle, volverán a atacarte cuando intentes abandonar la zona (algo que cambiará por completo el desafío al que te enfrentarás cuando intentes marcharte con Code Talker sobre tus hombros).



Si decides extraer a Code Talker por la ruta del valle del sur (más o menos desandando el camino), camina agachado por el acantilado del oeste en todo momento, avanzando lentamente y con cautela, y haciendo una pausa si te encuentras con enemigos peligrosos. D-Dog te ayudará a evitar sorpresas desagradables, pero Quiet es la única que puede intervenir de forma decisiva. Podrás evitar por completo el punto más peligroso de esta ruta de fuga (el puente de madera) si pasas por debajo de la cascada. Si en algún momento no puedes seguir subiendo por estar cargando con Code Talker, recuerda que puedes lanzarlo a una superficie cercana usando / , y después recogerlo.

- 3 ANEXO BAPED
- 4 INTRODUCCIÓN
- 5 RECORRIDO
- 6 MISIONES SECUNDARIAS
- 7 BASE MADRE
- 8 PROFITACIÓN Y ANÁLISIS
- 9 EXTRAS
- 10 ÍNDICE
- 11 INTRODUCCIÓN
- 12 PLANOS DE INTERÉS
- 13 LA MISIÓN PARA PADRE
- 14 PROLOGO
- 15 MISIONES 03-03
- 16 MISIONES 04-06
- 17 MISIONES 07-09
- 18 MISIONES 10-12
- 19 MISIONES 13-15
- 20 MISIONES 16-19
- 21 MISIONES 19-21
- 22 MISIONES 22-24
- 23 MISIONES 25-27
- 24 MISIONES 28-30
- 25 MISIONES 31-33
- 26 MISIONES 34-36
- 27 MISIONES 37-39
- 28 MISIONES 40-42
- 29 MISIONES 43-45
- 30 MISIONES 46-48
- 31 MISIONES 49-50



# [!] MISIÓN 28: "CODE TALKER" [CONTINUACIÓN]



## LOS CRÁNEOS

Esta batalla de jefe es muy parecida a la que libraste contra Quiet, con algunas diferencias que la hacen bastante más complicada.

- Para empezar, no te enfrentarás a una experta francotiradora, sino a cuatro. Cada bala te causará daños graves, así que no sobrevivirás más que unos segundos si te ves envuelto en un tiroteo.
- Además, los Cráneos no cuentan con un aviso sonoro tan claro como el de Quiet: no habrá ningún tarareo que te indique su ubicación.
- Por último, los Cráneos suelen moverse a un lugar imprevisible tras abandonar un punto de observación, y es mucho más difícil seguirlos en este terreno tan variado.

La ventaja es que te enfrentarás a este desafío con un equipo mucho mejor si has estado avanzando en el metajuego de gestión de la Base Madre. Tus armas nuevas o mejoradas causarán mucho más daño con cada disparo.

- **Que no te detecten:** cuando comience la batalla, los Cráneos no sabrán dónde estás. Si te mueves con sigilo y te mantienes a cubierto en casi todo momento para que no te detecten, contarás con una enorme ventaja. Cada vez que salgas de tu escondite y veas el arco circular blanco que indica que un Cráneo está a punto de detectarte y abrir fuego, tumbate de inmediato o vuelve a cubrirte. Si tienes que cambiar de lugar, muévete lentamente y agáchate. Incluso puedes lanzar granadas de humo para ocultar tus movimientos, lo que te permitirá flanquear a tus rivales y dispararles a la cabeza con tu rifle de francotirador [01]. Aprender a que no te detecten es fundamental para ganar esta batalla sin dificultad.
- **Secuencia de ataques enemigos:** los Cráneos se comportan casi de la misma forma que Quiet. Se colocan en puntos de observación y esperan a que entres en su campo de visión. En cuanto te vean, aparecerá en tu pantalla un indicador de detección [02], para que sepas si el ataque es inminente (y la dirección aproximada del enemigo en cuestión). En cuanto





veas esta pista visual, cambia de posición o usa el movimiento Caída rápida para cubrirte. Solo estarás a salvo cuando el indicador desaparezca.

- Localizar y marcar a enemigos:** este es uno de los aspectos fundamentales de la batalla: tienes que localizar a tus rivales para atacarlos. Además, los objetivos marcados serán mucho más fáciles de seguir cuando se muevan o te muevas tú. La mejor forma de localizar a los Cráneos es seguir sus vistosos marcadores láser [03]. Si no puedes verlos, prueba a salir brevemente de tu escondite para provocarles y que te apunten, y después intuye su posición aproximada prestando atención al indicador de detección. Si un Cráneo está dentro del alcance de D-Dog o Quiet, también podrás ayudarte a detectarlos.
- Poco a poco:** siempre que puedas, liquida a los Cráneos de uno en uno. Si te quedas en tu posición inicial de la batalla, podrás eliminar a los dos primeros Cráneos, uno tras otro. Después, avanza por el valle hasta que llegues a otro par, pero tienes que volver a escoger una posición en la que puedas enfrentarte a ellos por separado.
- Movimientos de enemigos:** cada vez que aciertes en un Cráneo, se dirigirá a un punto de francotirador distinto. Síguelo con los binoculares hasta que active su camuflaje de sigilo y desaparezca. Si no lo encuentras, usa los métodos que te hemos indicado antes: el rayo láser o asomarte durante una fracción de segundo.
- Quiet:** si cuentas con Quiet como compañera para esta batalla, te ayudará enormemente; no solo porque puede atacar y dañar de gravedad a los Cráneos, sino por algo más importante: es capaz de localizarlos por ti. Vuelve a desplegar a Quiet en su modo de ataque por medio del menú del compañero, y elige una posición que esté más elevada que las que estén usando tus enemigos. Así, Quiet marcará temporalmente a todos los adversarios que detecte.
- Fármacos que mejoran el rendimiento:** puedes usar dos tipos de pastillas para mejorar el rendimiento de Big Boss en este combate. El



noctocyanin te permitirá ver una silueta intermitente de tus enemigos, incluso si no los has marcado, algo muy útil para seguir sus movimientos [04]. El pentazemin evita que tus manos tiemblen al apuntar, para que te resulte más fácil conseguir disparos a la cabeza antes de volver a cubrirte.

- Ataques a corta distancia:** en ocasiones, los Cráneos se teletransportarán a tu posición para atacarte de cerca [05]. Podrás identificar este ataque con antelación porque darán un salto muy grande para después aterrizar cerca de ti; el ataque también tiene una pista sonora. Cuando ocurra, deja que el Cráneo intente atacarte y ejecuta un contraataque CQC letal pulsando **R2/RT** cuando el botón aparezca en pantalla.
- Resultados de la batalla:** esta batalla puede tener dos resultados: que derrotes a los Cráneos o que cruces el valle de Lufwa sin eliminarlos. Si acabas con los cuatro, no volverán a aparecer en la misión. Si corres hacia la mansión sin haberlos derrotado, los Cráneos restantes volverán a atacarte cuando salgas de la mansión, y el resto de enemigos de la zona se transformarán en soldados títeres parecidos a zombis [06]. Acabar con tres de los cuatro Cráneos te ofrecerá una vía de escape relativamente fácil cuando recojas a Code Talker, puesto que los soldados títeres son menos peligrosos que los soldados convencionales. Si eliges esta opción, suele ser mejor volver por el valle de Lufwa, ya que el francotirador superviviente suele preferir el pasaje del norte [07].
- Extracción con el Fulton:** en una partida posterior, podrás extraer con el Fulton a todos los Cráneos que derrotes. Encontrarás a los cuatro tumbados en el suelo de la selva cuando termine la batalla [08]. Incapacitar a un Cráneo con armas no letales no es necesario: puedes extraerlos sin importar el método que uses para neutralizarlos.



- 01 MISIÓN PRIMER
- 02 INTRODUCCIÓN
- 03 RECORRIDO
- 04 MISIONES SECUNDARIAS
- 05 BASE MOGAP
- 06 EXPERIENCIA Y ANÁLISIS
- 07 EXTRAS
- 08 ÍNDICE

- 09 INTRODUCCIÓN
- 10 PUNTOS DE INTERÉS
- 11 LA HISTORIA TRAS LA BATALLA
- 12 PROLOGO
- 13 MISIONES 01-03
- 14 MISIONES 04-06
- 15 MISIONES 07-09
- 16 MISIONES 10-12
- 17 MISIONES 13-15
- 18 MISIONES 16-18
- 19 MISIONES 19-21
- 20 MISIONES 22-24
- 21 MISIONES 25-27

- 22 MISIONES 28-30
- 23 MISIONES 31-33
- 24 MISIONES 34-36
- 25 MISIONES 37-39
- 26 MISIONES 40-42
- 27 MISIONES 43-45
- 28 MISIONES 46-48
- 29 MISIONES 49-50



# MISIÓN 29: "ARQUEOBACTERIAS METÁLICAS"



## RESUMEN DE MISIÓN

|     | [ Tareas de misión ]                                    | [ Tipo ]    | [ Detalles ]  |
|-----|---|-------------|---|
| I   | Acaba con los Cráneos.                                  | Obligatorio | También puedes extraerlos con el Fulton.  |
| II  | Extrae a Code Talker.                                   | Obligatorio | Súbelo al helicóptero después de la batalla. No podrás extraerlo antes.   |
| III | Completa la misión sin que te agarre un soldado títere. | Opcional    | -   |
| IV  | Extrae a los Cráneos.                                   | Opcional    | Solo es posible en una partida posterior, cuando desbloques esta habilidad. Extraer a un Cráneo basta para completar esta misión. |

### Notas:

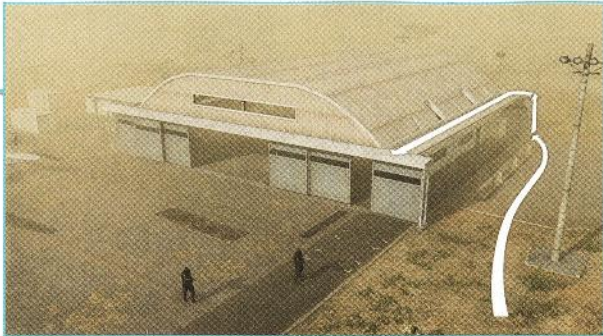
- **Primera partida:** en cuanto acabes con los Cráneos, recoge a Code Talker y huye en el helicóptero que llegará.
- Tú decides cómo abordar esta batalla, pero necesitarás armas con un elevado poder de penetración y contención. Para nuestra estrategia recomendada, lo mejor es usar tu rifle de francotirador o lanzacohetes más potente.

Comenzarás la misión rodeado de innumerables enemigos. Aléjate corriendo lo antes que puedas (lo mejor es ponerte a salvo en un tejado) y después intenta marcar a los cuatro Cráneos. Así podrás seguir sus movimientos y sus medidores del estado de salud con mucha más facilidad.



El tejado que está conectado al edificio principal del aeropuerto, al lado del radar antiaéreo del norte, es un estupendo punto de observación. Desde allí podrás disparar a los Cráneos, que no podrán vengarse desde el pavimento: como mucho dispararán al aire, pero serán prácticamente inofensivos. Pero tú podrás conseguir disparos a la cabeza uno detrás de otro, sobre todo si te has equipado con un rifle de francotirador potente que pueda atravesar el blindaje de los Cráneos.





El tejado del hangar norte es una posición estupenda para completar este combate, y solo está a unos pasos de tu posición inicial.



Code Talker está en el suelo, junto al helicóptero derribado. Los enemigos no lo atacarán directamente, pero puede resultar herido por una explosión o los ataques de los soldados títeres dirigidos a ti. Por eso es fundamental alejarte de él y buscar un mejor lugar. Si muere, la misión terminará al instante.



Aeropuerto de Nova Braga

Área de la misión

20 m

- RECIBO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO**
- MISIONES TECHNICAS
- BASE INFER
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- FINCE
- INTRODUCCIÓN
- PERIODO DE MISIONES
- LA PRIMERA BASE INFER
- PERIODO
- MISIONES 01-03
- MISIONES 04-06
- MISIONES 07-09
- MISIONES 10-12
- MISIONES 13-15
- MISIONES 16-18
- MISIONES 19-21
- MISIONES 22-24
- MISIONES 25-27
- MISIONES 28-30**
- MISIONES 31-33
- MISIONES 34-36
- MISIONES 37-39
- MISIONES 40-42
- MISIONES 43-45
- MISIONES 46-48
- MISIONES 49-50



# [MISIÓN 29: "ARQUEOBACTERIAS METÁLICAS" [CONTINUACIÓN]



## LOS CRÁNEOS

Esta batalla de jefe tiene lugar en el aeropuerto de Nova Braga, un lugar que seguramente recordarás de visitas anteriores. La clave para vencer a tus enemigos es usar un arma con un alto nivel de penetración para atravesar su blindaje. Lo ideal es que elijas un punto de observación elevado desde el que disparar sin miedo a las emboscadas.

### Ataques del enemigo

- **Armas de fuego:** los Cráneos te dispararán constantemente con sus armas de fuego. Las balas individuales no son muy peligrosas, pero el daño se irá acumulando rápidamente.
- **Ataque cuerpo a cuerpo:** en las distancias cortas, los Cráneos usarán machetes para atacarte. Aléjate para esquivar los ataques, o contraataca pulsando **R2/R1** cuando el botón aparezca en pantalla.
- **Rocas puntiagudas:** como en un combate anterior, también pueden hacer que salgan rocas puntiagudas del suelo que derribarán a Big Boss [01]. Si sucumbes a este ataque inicial, levántate y echa a correr. Tras unos segundos, la roca estallará y provocará daños graves. Fíjate en las señales de que el ataque es inminente.
- **Lanzamiento de pedruscos:** los Cráneos pueden lanzarte pedruscos enormes [02]. Puedes esquivar el proyectil o destruirlo con un arma. Si golpeas al Cráneo mientras está cargando el ataque, es muy probable que la roca estalle.
- **Carga:** cuando un Cráneo corra en tu dirección, estate atento a sus potentes ataques cuerpo a cuerpo. Apártate con caídas rápidas o, si te sientes seguro de ti mismo, contraataca pulsando **R2/R1** cuando el botón aparezca en pantalla [03]. Si tienes éxito, acabarás con la armadura del Cráneo.
- **Escudo de piedra:** tras recibir daño, los Cráneos pueden crear una roca protectora [04]. Puedes destruirla con explosivos, o esperar a que desaparezca.







## Estrategia

- Soldados títeres:** la zona en la que comienzas la batalla estará a rebosar de soldados títeres. Se mueven lentamente, pero al ser tantos es difícil controlarlos a todos. Si te sorprenden a corta distancia, ejecutarán un frustrante ataque cuerpo a cuerpo que te dejará vulnerable al ataque de los Cráneos. La mejor forma de acabar con estos enemigos es sencilla: aléjate de ellos nada más empezar la misión. Si uno de ellos te coge por sorpresa, pulsa el botón que aparezca en pantalla para ejecutar un contraataque [05].
- Marca a los Cráneos:** como siempre, es importante marcar a los cuatro Cráneos en cuanto puedas. Así podrás seguir sus movimientos y el estado de sus barras de armadura y salud.
- Armadura y penetración:** la armadura aparece representada por una barra rosa que está sobre su barra de salud roja [06]. Hasta que no vacíes la barra de armadura de un Cráneo, no podrás reducir sus otras dos barras: salud (roja) y energía (azul). Los Cráneos pueden recuperar su armadura pocos segundos después de que la rompas, así que tienes que darte prisa en herirlos. La armadura solo puede romperse con armas con un valor de penetración muy elevado, por lo que los rifles de francotirador son las mejores armas para esta batalla. A corta distancia, conviene que dispires sin utilizar la mira. Si no estás muy seguro de tu puntería, puedes usar un lanzacohetes como alternativa.
- Punto de observación:** esta batalla puede ser muy caótica, con los Cráneos moviéndose a gran velocidad y el peligro de que se te acerquen los soldados títeres, así que conviene que te retires a un punto de observación al que no puedan seguirte. Una opción excelente es el tejado bajo del edificio principal del aeropuerto, justo enfrente del radar antiaéreo. Desde el borde del tejado, estarás casi completamente a salvo y podrás acabar con tus enemigos desde arriba [07]. También puedes usar el tejado del hangar del norte, colocándote en el lado oeste para conseguir que los Cráneos se apiñen delante del muro del perímetro de abajo.



- Contraataque:** si decides enfrentarte a los Cráneos en el suelo, puede ser muy eficaz provocarlos para que te ataquen cuerpo a cuerpo. Si contraatacas pulsando [R2]/[LT] cuando el botón aparezca en pantalla, neutralizarás a la víctima durante unos segundos. Aprovecha este momento para disparar sin descanso a tu enemigo con un arma automática potente y lo matarás casi al instante.
- Quiet:** si Quiet está contigo y usa un rifle de francotirador potente, te resultará de una enorme utilidad (podrá incluso matar a los Cráneos sin que intervengas directamente). Si es preciso, ordénale desde el menú del compañero que se cambie a una posición mejor. Un aviso: su fusil Mariposa Culpable no es una buena elección, ya que su munición tranquilizante no puede traspasar el blindaje de los Cráneos.
- Extraer a los Cráneos con el Fulton:** en una partida posterior podrás extraer con el Fulton a todos los Cráneos que derrotes [08]. Solo te hace falta extraer a un Cráneo para completar la tarea de misión, pero conseguir todos los que puedas te recompensará con parásitos de tipo armadura, y cada espécimen capturado aparecerá en la unidad de cuarentena de la Base Madre. Extrae con el Fulton a cada Cráneo nada más derrotarlo, en vez de esperar a que los cuatro estén fuera de juego, ya que los Cráneos desaparecerán rápidamente al término de la misión. No necesitas usar armas no letales.

**Notas para el rango S:** elige a Quiet como compañera, corre al punto de observación que te hemos indicado (el tejado del edificio principal del aeropuerto) y liquida desde allí a todos los Cráneos. Extráelos a todos con el Fulton para obtener una puntuación sobresaliente.

- 01 INICIO RAPIDO
- 02 INTRODUCCION
- 03 RECORRIDO
- 04 MISIONES SECUNDARIAS
- 05 BASE MADRE
- 06 REFERENCIAL Y ANALISIS
- 07 FICHA
- 08 REDDE

- 09 INTRODUCCION
- 10 PUNTOS DE INTERES
- 11 LA HISTORIA HASTA AHORA
- 12 PROLOGO
- 13 MISIONES 01-03
- 14 MISIONES 04-06
- 15 MISIONES 07-09
- 16 MISIONES 10-12
- 17 MISIONES 13-15
- 18 MISIONES 16-18
- 19 MISIONES 19-21
- 20 MISIONES 22-24
- 21 MISIONES 25-27
- 22 MISIONES 28-30
- 23 MISIONES 31-33
- 24 MISIONES 34-36
- 25 MISIONES 37-39
- 26 MISIONES 40-42
- 27 MISIONES 43-45
- 28 MISIONES 46-48
- 29 MISIONES 49-50



# [M] MISIÓN 30: "SKULL FACE"



## RESUMEN DE MISIÓN

|     | [ Tareas de misión ]                         | [ Tipo ]    | [ Detalles ]                                       |
|-----|--|-------------|--|
| I   | Ponte en contacto con Skull Face.            | Obligatorio | Se completa automáticamente al final de la misión. |
| II  | Obtén información de Skull Face.             | Obligatorio | -  |
| III | Extrae cuatro Walker Gears.                  | Opcional    | -  |
| IV  | Obtén el casete en OKB Zero.                 | Opcional    | -  |
| V   | Extrae siete contenedores rojos de OKB Zero. | Opcional    | -  |
| VI  | Extrae tres tanques de OKB Zero.             | Opcional    | -  |

Para completar una tarea de misión tienes que extraer tres tanques (🚛). Dada la densidad de tropas que hay en la zona, puede ser difícil hacer una extracción con el dispositivo Fulton sin llamar la atención. Si pretendes completar los objetivos relacionados con las extracciones (III, V y VI), merece la pena saquearlo **todo** –soldados, material, objetos– en una sola sesión.

Los siete contenedores (📦) necesarios para completar una tarea de misión están en lo más profundo de la base, donde hay más guardias. Siendo realista, tendrás que silenciar a todos los enemigos de los alrededores antes de extraerlos.

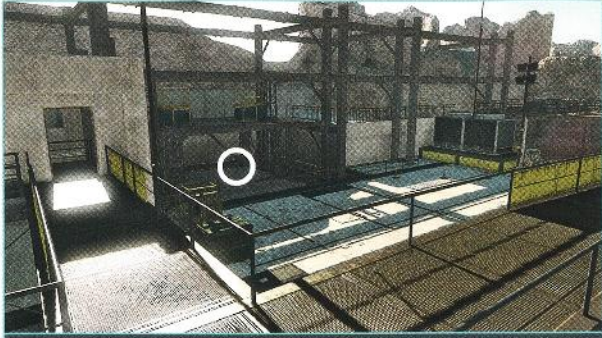
Para extraer los cuatro Walker Gears (🚁), primero tendrás que neutralizar a sus pilotos, pero sin dañar los vehículos. Para ello, bastará con emplear tranquilizantes de cualquier tipo (como los de la pistola predeterminada o las granadas de gas adormecedor), o agarrar y sujetar a los pilotos por detrás con CQC. Si se complica la situación, dispara con un rifle de francotirador desde un escondite. Mientras que los cadáveres a la vista llaman la atención, los enemigos pasarán sin alarmarse junto a los Walker Gears abandonados si no hay ningún estado de alerta activo; si actúas con sigilo, no te sientas obligado a extraerlos hasta que estés listo.

## Notas:

- **Primera partida:** tú decides cómo afrontar la misión. OKB Zero es un complejo gigantesco repleto de soldados y material militar que te resultará completamente desconocido cuando llegues. No te dejes intimidar: el único objetivo es llegar al último marcador de ruta (cumpliendo las condiciones de las tareas de misión I y II). Más adelante, podrás volver para saquear esta zona y completar los objetivos opcionales.
- En un primer intento, la presencia de DD te será útil para localizar a los muchos guardias que patrullan la base. Quiet también es útil, y podrá llevar a cabo sus característicos disparos a la cabeza durante las emergencias, pero la topografía de la zona no siempre ofrece las líneas de tiro despejadas que tan bien aprovecha.

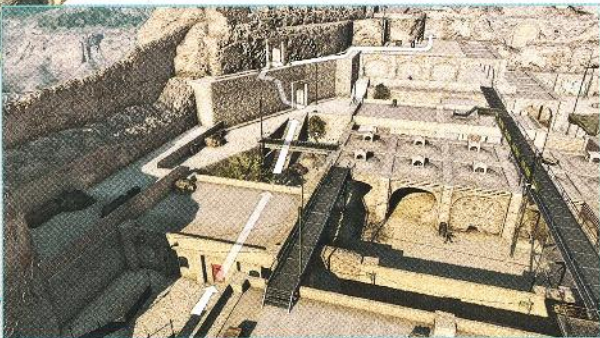
## Área de la misión





Antes de ir al helipuerto en el que aguarda Skull Face, desvíate hacia el ascensor del sur donde encontrarás la casete necesaria para completar la tarea de misión correspondiente.

OKB Zero



Si optas por la ruta norte, tendrás que franquear la puerta roja que se ve en la imagen. Sal de la habitación por el lado opuesto, luego sube las escaleras y cruza el arco para salir a la galería. Después, solo tendrás un trecho corto hasta llegar a la puerta final.



Si optas por la ruta norte, tendrás que subir por una grieta y una escalera al llegar a la zona. Una vez arriba, atraviesa los arcos.



## RECORRIDO

- 1 Ve al punto de ruta que está al este hasta llegar a OKB Zero. Hay dos rutas viables para infiltrarse en la base.
- 2 La primera opción es avanzar por el muro sur y atravesar las puertas principales. Es más fácil de lo que parece. De camino solo te darán guerra un par de guardias y puede que llegues hasta Skull Face sin disparar un solo tiro.
- 3 La segunda opción es avanzar por el muro norte. Para ello tendrás que escalar un poco, subir por una grieta y recorrer un par de secciones interiores, pero el recorrido es sencillo si eres prudente y te arrastras o vas agachado en todo momento.
- 4 Sube por la escalera de acero hasta llegar al helicóptero. Cuando empiece el vídeo, disfruta del espectáculo: es importante que no te lo pierdas.

**Notas para el rango S:** la mejor manera de lograr un rango S en esta misión es ser rápido sin que te detecten. Equípate con el traje de sigilo y con un rifle de francotirador no letal. Cuando ataques a soldados blindados, dispáralos a las zonas que un dardo pueda penetrar. Aunque lleven la cabeza y el torso cubiertos con prendas que parece que podrían detener cualquier cosa que no fuera el impacto directo de un meteorito, si te fijas verás que solo se tapan las piernas con prendas de tela o llevan los brazos al aire. Dispara varios dardos seguidos si no consigues acertar en la cabeza. Silencia únicamente a los soldados que se crucen en tu camino y sáltate los vídeos finales para ahorrar tiempo.



RECUERDOS

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

BASE MADRE

INFERENCIA Y ANALISIS

EXTRAS

INDICE

INTRODUCCIÓN

PUNTOS DE INTERÉS

LA MISIONES VASTA ABISMA

PROLOGO

MISIONES 01-03

MISIONES 04-06

MISIONES 07-10

MISIONES 11-12

MISIONES 13-15

MISIONES 16-18

MISIONES 19-21

MISIONES 22-24

MISIONES 25-27

MISIONES 28-30

MISIONES 31-33

MISIONES 34-36

MISIONES 37-39

MISIONES 40-42

MISIONES 43-45

MISIONES 46-48

MISIONES 49-50



# MISIÓN 31: "SAHELANTHROPUS"

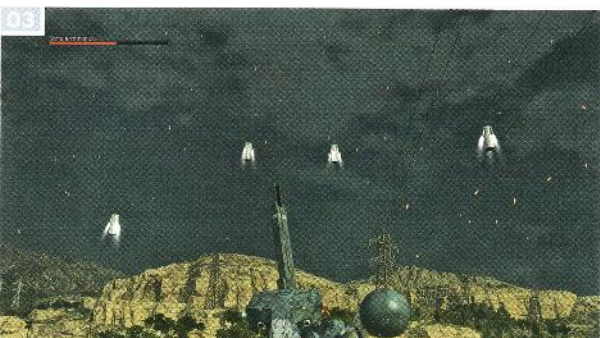


## RESUMEN DE MISIÓN

|     | [ Tareas de misión ]                      | [ Tipo ]    | [ Detalles ]   |
|-----|---|-------------|--|
| I   | Destruye el Sahelanthropus.               | Obligatorio | Lleva un lanzacohetes.   |
| II  | Destruye la cabeza del Sahelanthropus.    | Opcional    | -  |
| III | Alcanza al chico que flota con un ataque. | Opcional    | Solo se puede lograr durante un ataque especial ejecutado por el Sahelanthropus cuando su salud es baja. |

## Notas:

- **Primera partida:** esta misión es una sola batalla épica contra un jefe. En un primer intento, seguro que sales adelante por los pelos y sufriendo mucho. No te preocupes; tu prioridad es sobrevivir y avanzar. Más adelante, con más experiencia y una amplia gama de juguetes proporcionada por el equipo de I D de la Base Madre, derrotar al Sahelanthropus te costará poco más que darle una patada a una lata en la calle con una brisa en contra.
- Equipate con el lanzacohetes más potente que tengas en la pantalla de Preparación de salida antes de partir. Como te enfrentarás a un enemigo gigantesco, lo principal es contar con una gran capacidad destructiva. Además, llévate tu mejor rifle de asalto, que usarás para destruir proyectiles.



## SAHELANTHROPUS

Esta batalla tiene lugar junto a la central eléctrica Serak. Hay quienes pensarán que les puede venir bien utilizar los vehículos blindados y tanques de la zona, pero no es el caso. Son tan lentos que, a grandes rasgos, son ataúdes metálicos, y la potencia de fuego "adicional" que ofrecen no compensa. Sigue a pie y benefíciate de la agilidad de Big Boss y de su capacidad para ponerse a cubierto. Si solicitas suministros con regularidad, el lanzacohetes elegido te proporcionará suficiente potencia de fuego para zanjar la batalla.

### Ataques del enemigo

- **Ametralladora:** aunque no sea el ataque más potente, las ráfagas o andanadas de ametralladora llegan sin previo aviso. No pierdas de vista al Sahelanthropus y muévete a los lados para eludir la amenaza.
- **Lanzallamas:** este ataque solo es peligroso a corto alcance, el castigo para los incautos o los confiados que se pongan a tiro. Mantente a distancia para evitarlo [01].
- **Misiles teledirigidos:** el Sahelanthropus dispara cuatro misiles que te persiguen automáticamente. Puedes intentar alejarte esprintando o esconderte detrás de un objeto macizo, pero no siempre es posible. A veces, lo mejor es destruir cada misil con un rifle de asalto o una metralleta [02]. Basta con una sola bala para hacer que exploten. Otra posibilidad es que te escondas debajo o detrás del Sahelanthropus después de pasar entre sus piernas corriendo, una manera osada de ganarte un breve respiro.
- **Cápsulas:** el Metal Gear lanza cuatro cápsulas [03] que, después de unos segundos, se convierten en misiles muy potentes. Si cuentas con un helicóptero de apoyo cerca, las cápsulas se centrarán en él y lo destruirán al instante. Lo mejor es destruir rápidamente cada cápsula con un arma automática.
- **Sable látigo:** el Sahelanthropus lanza el sable al suelo y hace que emerjan rocas puntiagudas, que desequilibrarán a Big Boss y explotarán después de unos segundos. Es un ataque muy peligroso que deberías esquivar esprintando sin parar y deteniéndote únicamente cuando la última roca haya aparecido [04]. Si te ves rodeado por un círculo de rocas puntiagudas, destruye una de ellas con un arma automática para abrir una salida y huir.
- **Niebla roja:** el rival lanza una niebla roja que reduce notablemente la visibilidad. Activa las lentes de visión nocturna para contrarrestarla.
- **Láser:** en los momentos finales de la pelea, el Sahelanthropus usará una de sus técnicas más potentes: un rayo láser [05]. Por suerte, el uso de un láser rojo para apuntar sirve de aviso e indica que hay que ponerse a cubierto cuanto antes. Este rayo atraviesa la mayoría de las superficies, así que refúgiate detrás de piedra maciza o ponte fuera de su alcance.
- **Carrera del "chico que flota":** cuando su medidor del estado de salud esté a punto de agotarse, el Sahelanthropus a veces cargará contra ti con el chico que flota por delante. Es fácil contrarrestar esta maniobra, ya que el tiempo se ralentiza durante la animación. Equipate con un arma automática y apunta exclusivamente al chico que flota [06]. Después de un impacto directo, el Sahelanthropus quedará incapacitado durante unos segundos y su cabeza estará expuesta. Si aún no has destruido la cabeza (algo que sirve para completar una tarea de misión optativa), puedes atacarla y lograr dos impactos antes de que el Metal Gear se recupere.



## Estrategia

En esta batalla hay tres elementos de equipamiento fundamentales: un lanzacohetes para atacar al Sahelanthropus, un arma automática (lo mejor es un rifle de asalto, posiblemente con una metralleta como apoyo) para destruir los misiles teledirigidos y disparar al chico que flota, y las lentes de visión nocturna para anular el efecto de la niebla roja cuando aparezca.

Por norma, no intentes alejarte demasiado del Sahelanthropus. Tu colosal adversario te seguirá de todos modos y es mejor quedarse relativamente cerca, ya que tus cohetes necesitan tiempo para alcanzar el blanco. Al disparar desde lejos, el rival tiene la posibilidad de moverse antes de que lleguen. Si estás cerca, podrás esprintar entre las piernas del Sahelanthropus para hacer que se vuelva y para evitar ciertos ataques (sobre todo, los de los misiles teledirigidos).

La estrategia es sencilla: no dejes de disparar al "estómago" del Metal Gear, disparando a la cabeza cuando te sea posible para completar la tarea de misión correspondiente. Cada vez que el enemigo ataque con el sable, no te detengas. Cuando dispare cohetes teledirigidos, cambia rápidamente al rifle de asalto para destruirlos de inmediato.

Lo más importante es administrar bien la munición. En un primer intento, es probable que cuentes con un lanzacohetes relativamente débil (comparado con las fases posteriores del juego) y harán falta muchos impactos para que el Sahelanthropus caiga. Planifica bien todo para no quedarte sin cohetes. En cuanto te queden tres cohetes, solicita un envío de suministros y asegúrate de que el rival se aleje de la zona de aterrizaje antes de que llegue.

Por último, procura no perder de vista al Sahelanthropus. A menos que tengas que ponerte a cubierto para curarte, conviene ver lo que hace el Metal Gear para responder adecuadamente. Con algo de experiencia, aprenderás a identificar sus movimientos y tendencias, y así irás medio paso por delante del enemigo en los momentos finales de la batalla.



## ! PARTES DEL CUERPO



El cuerpo del Sahelanthropus cuenta con elementos separados y cada uno tiene su propio medidor del estado de salud. Al atacar y destruir partes específicas, obtendrás distintos beneficios:

- A Radomo:** al destruirlo, se reducirá notablemente la precisión de los misiles teledirigidos.
- B Brazo (x2):** dañar los brazos amplía el tiempo de carga del ataque con el sable.
- C Muslo (x2):** si se destruyen, se reducirá el número de misiles teledirigidos que podrá disparar.
- D Compresores (x4):** si se destruyen, el Sahelanthropus sufrirá graves daños.
- E Punto débil:** dispara misiles al punto débil del Metal Gear cuando esté expuesto para causar graves daños.
- F Cabeza:** al destruir la cabeza se completará la tarea de misión correspondiente.

- 01 INTRO
- 02 HISTORIA
- 03 RECORRIDO
- 04 MISIONES 01-03
- 05 MISIONES 04-06
- 06 MISIONES 07-09
- 07 MISIONES 10-12
- 08 MISIONES 13-15
- 09 MISIONES 16-18
- 10 MISIONES 19-21
- 11 MISIONES 22-24
- 12 MISIONES 25-27
- 13 MISIONES 28-30
- 14 MISIONES 31-33
- 15 MISIONES 34-36
- 16 MISIONES 37-39
- 17 MISIONES 40-42
- 18 MISIONES 43-45
- 19 MISIONES 46-48
- 20 MISIONES 49-50



# MISIÓN 32: "SABER DEMASIADO"

## RESUMEN DE MISIÓN

|     | [ Tareas de misión ]   | [ Tipo ]    | [ Detalles ]  |
|-----|--|-------------|---|
| I   | Extrae al agente de la CIA.  | Obligatorio | Es posible extraerlo con el Fulton.                 |
| II  | Extrae al agente de la CIA antes de que lo descubra el equipo de búsqueda.         | Opcional    | Tienes que correr hasta la posición del agente.     |
| III | Extrae a cuatro soldados del equipo de búsqueda.                                   | Opcional    | Para ello, tienes que sacarlos de sus Walker Gears. |
| IV  | Extrae al piloto del vehículo de transporte.                                       | Opcional    | Es posible extraerlo con el Fulton.                 |
| V   | Extrae a dos prisioneros retenidos en la aldea Shago y en el palacio Lamar Khaate. | Opcional    | Es posible extraerlo con el Fulton.                 |
| VI  | Extrae al soldado soviético que planea ejecutar al agente de la CIA.               | Opcional    | Es posible extraerlo con el Fulton.                 |

### Notas:

- **Primera partida:** en realidad, harán falta dos intentos para completar las tareas de esta misión. En el primero, sigue las instrucciones para completar I y II de inmediato. Luego, tiende una emboscada al equipo de búsqueda para completar III y márchate del lugar. En el segundo intento, permite que el agente de la CIA sea capturado para jugar la misión "completa" y completar así el resto de las tareas de misión.
- Elige a D-Horse como compañero al principio de la misión y así podrás llegar hasta el agente de la CIA antes de que lo encuentre el equipo de búsqueda. Una vez cumplida esta tarea, posiblemente quieras recurrir a los servicios de Quiet o DD para que te ayuden con el resto de las tareas de misión.



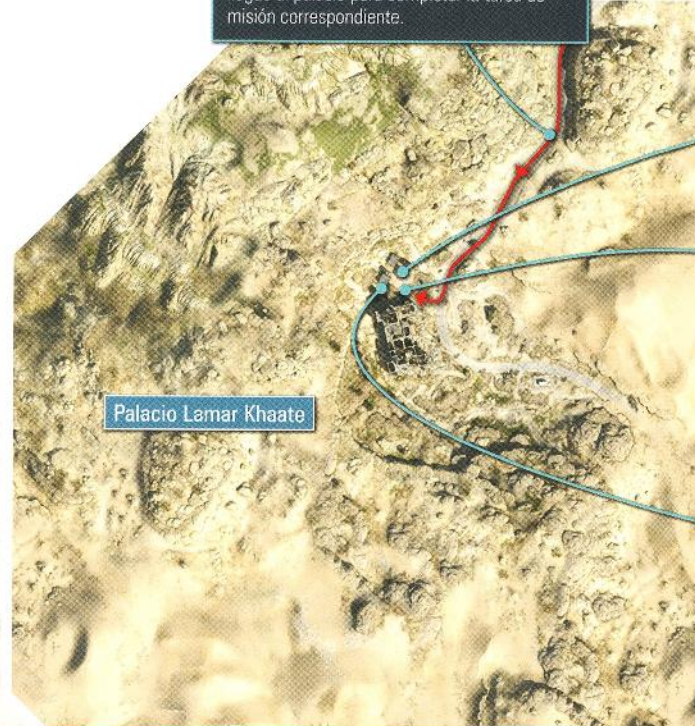
## RECORRIDO

- 1 Desde el punto de inicio, corre hacia la posición del agente de la CIA al noroeste.
- 2 Si llegas antes de que lo encuentren los soldados del equipo de búsqueda, podrás extraerlo fácilmente sin encontrar resistencia. Luego podrás salir de la zona de conflicto para acabar la misión o completar las tareas de misión optativas si te apetece.

**Notas para el rango S:** galopa a toda velocidad hasta el agente de la CIA, evitando todo contacto con el enemigo, y extráelo antes de que llegue el equipo de búsqueda. Sal al galope de la zona de conflicto para obtener fácilmente un rango S.



Si permites que el agente de la CIA sea capturado y transportado al palacio Lamar Khaate, el soldado soviético enviado para ejecutarlo llegará desde el norte por la ruta indicada. Intenta interceptarlo antes de que llegue al palacio para completar la tarea de misión correspondiente.



Palacio Lamar Khaate

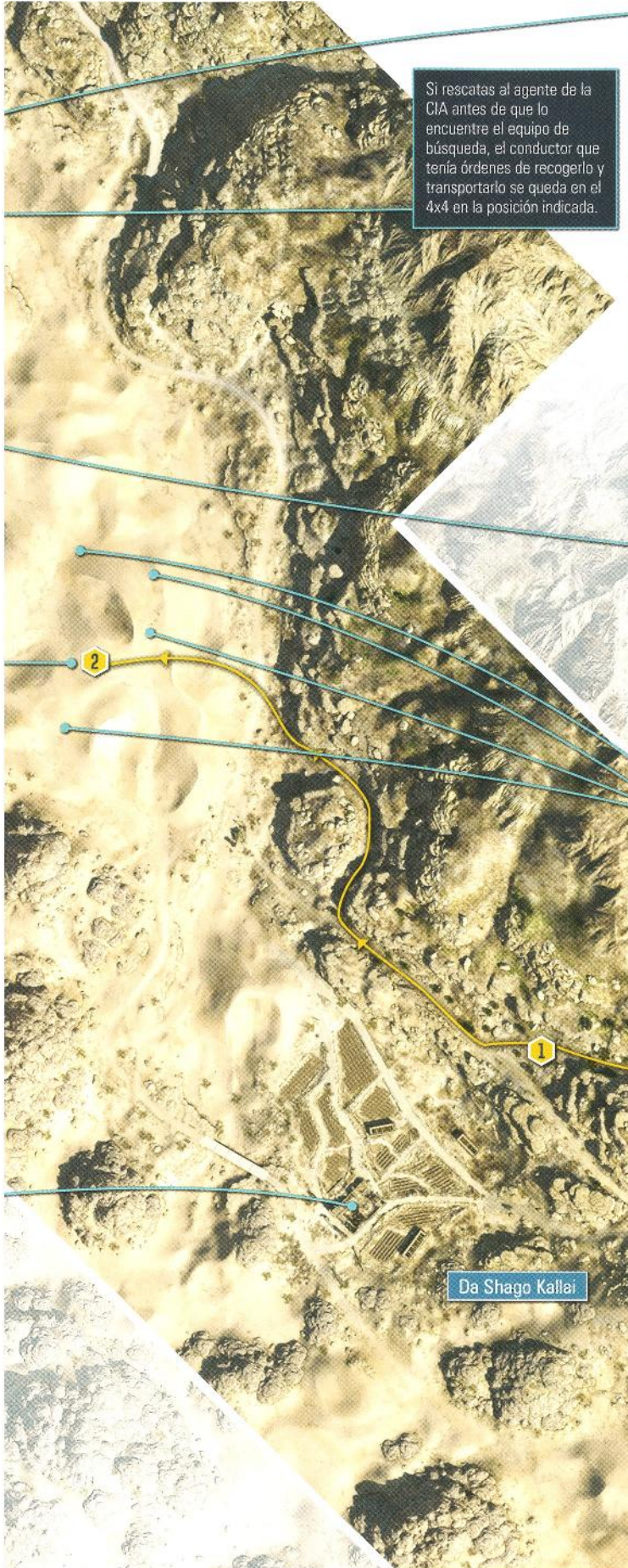


Si vas hasta la posición del agente de la CIA a caballo después de que empiece la misión, podrás hacerte una extracción con el dispositivo Fulton antes de que los soldados del equipo de búsqueda (montados en bordo de Walker Gears) lo encuentren, y así evitarás un combate complicado.



En el edificio principal de la aldea Shago hay un prisionero. Para extraerlo sin llamar la atención, sácalo de la aldea por la salida norte y luego haz una extracción con el dispositivo Fulton en cuanto estés a una distancia segura. Si también rescatas al prisionero del palacio Lamar Khaate, completarás la tarea de misión correspondiente.

## Área de la misión



Si rescatas al agente de la CIA antes de que lo encuentre el equipo de búsqueda, el conductor que tenía órdenes de recogerlo y transportarlo se queda en el 4x4 en la posición indicada.



En este edificio que está al norte del palacio retienen a un prisionero encerrado con llave. Tienes que extraer con el dispositivo Fulton a este prisionero y al de la aldea Shago para completar la tarea de misión correspondiente.



Si no consigues rescatar al agente de la CIA antes de que lo encuentre el equipo de búsqueda, llamarán al cuartel general. Después de unos instantes, transportarán al agente en un 4x4 hasta el palacio Lamar Khaate (un lugar fuertemente custodiado) en la posición indicada. Unos minutos después, acudirá un soldado soviético para ejecutar al agente de la CIA, así que tendrás que extraerlo deprisa. Es muy probable que los enfrentamientos directos no acaben bien, así que acércate por el norte e intenta hacer una extracción con el dispositivo Fulton al objetivo principal antes de que llegue su verdugo.

Para completar la tarea de misión en la que debes extraer a los cuatro soldados del equipo de búsqueda, tienes que incapacitarlos mientras vayan subidos a sus Walker Gears. Lo mejor es neutralizar cada objetivo con un rifle de francotirador armado con dardos tranquilizantes (y, en circunstancias ideales, equipado con silenciador). Si colocas a Quiet en una posición estratégica con su rifle Mariposa Culpable, el fuego cruzado generará confusión e indecisión. No te molestes en disparar a la cabeza: apunta a las zonas expuestas. En cuanto neutralices con tranquilizantes a los cuatro, podrás extraer con el dispositivo Fulton a los soldados y sus Walker Gears.

Da Shago Kallai

200 m

- MISIÓN RAPID
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- PERTINENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- INDICE

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



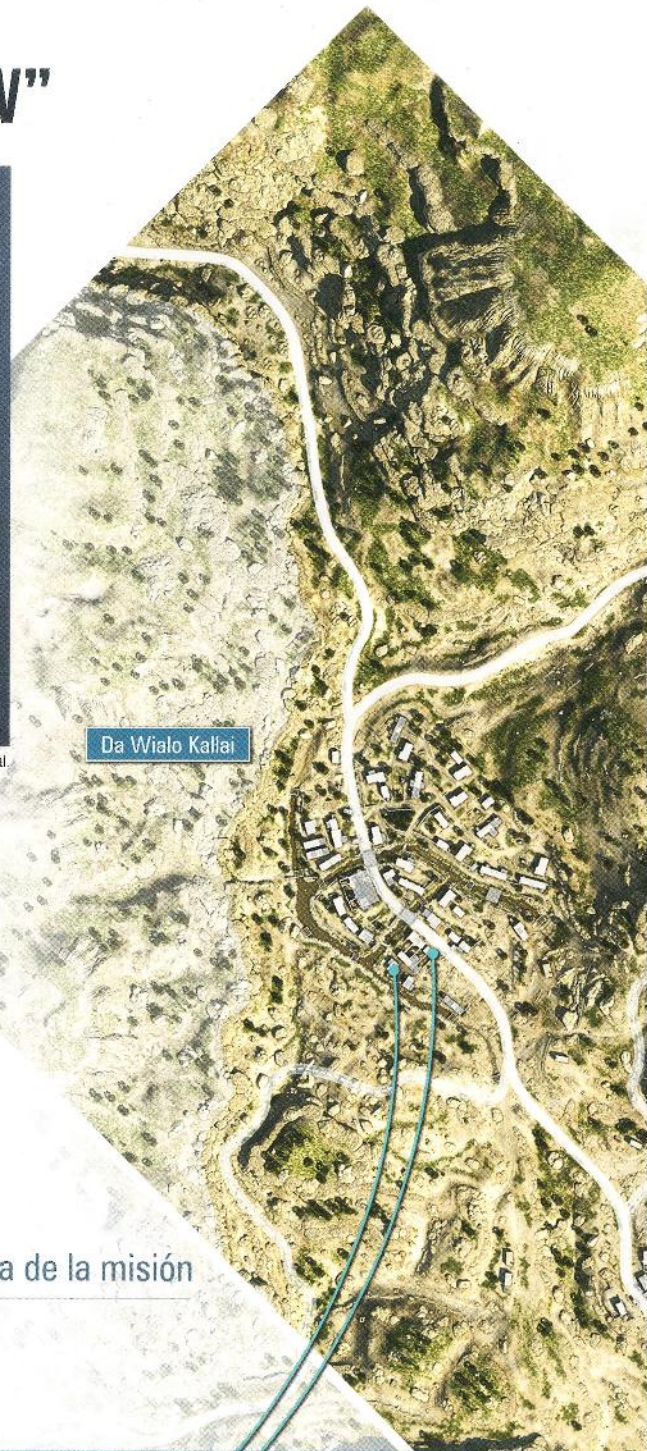
# [!] MISIÓN 33: “[SUBSISTENCIA] C2W”



## RESUMEN DE MISIÓN

|     | [ Tareas de misión ]  | [ Tipo ]     | [ Detalles ]   |
|-----|---|--------------|--|
| I   | Identifica el equipo de comunicaciones del puesto de comunicaciones este.                     | Opcional     | Enfoca las tres antenas con los binoculares.                           |
| II  | Destruye el equipo de comunicaciones del puesto de comunicaciones este.                       | Obligatorio* | Se necesitan explosivos o la minigun del helicóptero.                  |
| III | Consigue los diamantes en bruto que están escondidos cerca del puesto de comunicaciones este. | Opcional     | Están al final de un camino de tierra.                                 |
| IV  | Destruye el transmisor del puesto de comunicaciones este.                                     | Obligatorio* | Puedes conseguirlo con explosivos o cualquier arma de fuego adecuada.  |
| V   | Extrae a dos prisioneros de la aldea de Wialo.  | Opcional     | Tienes que sacarlos al exterior para poder recuperarlos con el Fulton. |
| VI  | Extrae el contenedor de materiales del puesto de comunicaciones este.                         | Opcional     | -  |

\* Completar uno de los dos objetivos obligatorios convierte al otro en opcional.



## Notas:

- **Primera partida:** esta es la primera misión en el modo “Subsistencia”. Los objetivos son idénticos a los del encargo C2W original, pero se vuelve a jugar con nuevas reglas. Al margen de los binoculares y los dispositivos Fulton, no podrás llevar más equipamiento. Vas sin compañero, sin apoyo del helicóptero y sin envíos de suministros. Tendrás que hacerte con material sobre la marcha, pero los enemigos están bien armados y blindados, y destacan por su alto nivel de atención y agresividad.



## RECORRIDO

- 1 Si solo quieres completar la misión, consulta las “Notas para el rango S”. De lo contrario, tiene sentido completar todas las tareas de misión en una sola visita. Empieza yendo al punto de ruta del noreste.
- 2 Coge el camino de tierra que está al sur del puesto de comunicaciones del este.
- 3 De camino, recoge los diamantes en bruto y luego marca a todos los soldados e identifica las tres antenas desde tu posición estratégica. Luego, deberías aislar e incapacitar a los soldados de uno en uno con CQC, llevándolos a una distancia segura para extraerlos con el Fulton. En cuanto te hayas librado de todos los guardias, ocúpate de las tareas de misión en el puesto de comunicaciones del este. Después, ve a la aldea de Wialo y extrae a los dos prisioneros para asegurarte de que completas la misión al 100 %.

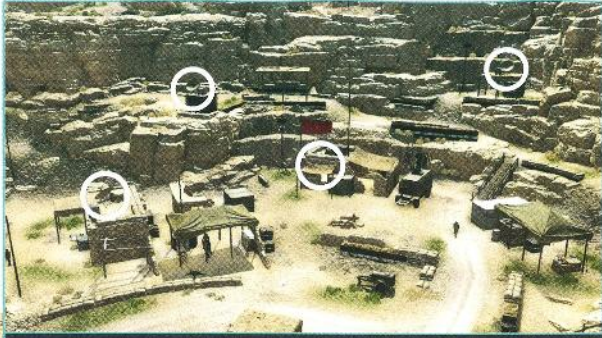
**Notas para el rango S:** selecciona la zona de aterrizaje dentro de la base durante el despliegue y destruye las tres antenas con la minigun lateral del helicóptero al llegar. El helicóptero partirá cuando la tercera antena esté destruida. Así podrás completar la misión en poco más de un minuto.

## Área de la misión



Aquí es donde retienen a los dos prisioneros en la aldea de Wialo. Extráelos con el dispositivo Fulton para completar los requisitos de la tarea de misión correspondiente. En la zona hay pocos guardias, así que no te será difícil rescatar de manera sigilosa a ambos objetivos si eres prudente. En cuanto te eches al hombro a un prisionero, ve a la colina del sur para ponerte a salvo y extraerlo con el dispositivo Fulton antes de ir a por el segundo.





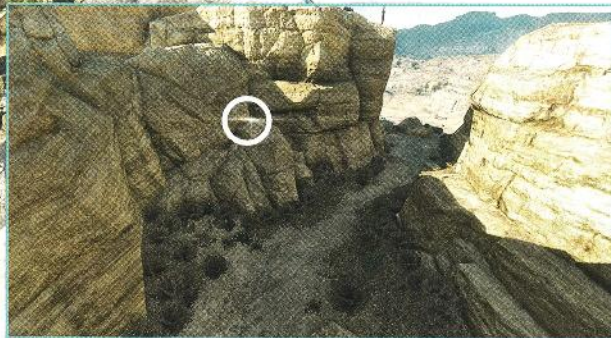
Para completar el objetivo principal, hay que volar las tres antenas con los explosivos que obtengas de los soldados de la zona (aunque también puede servir una torreta de mortero) o destruir el transmisor de radio dentro del edificio. No olvides marcar las antenas antes de destruirlas para completar la tarea de misión correspondiente. Hay tres soldados con lanzacohetes, cada uno con un misil que puede emplearse para volar las antenas. Uno de los soldados también lleva granadas que son igual de eficaces. La mejor manera de completar todos los objetivos en la base es neutralizar a los guardias de uno en uno y arrastrarlos a una distancia segura para extraerlos con el Fulton (los períodos de inconsciencia son más cortos en Subsistencia). Una vez neutralizados los enemigos, podrás ocuparte de las tareas de misión a tu gusto.



Si no lo has hecho aún, destruye la antena de radar antiáereo local para desbloquear una nueva zona de aterrizaje. No hace falta que lo hagas durante la misión (y tampoco deberías hacerlo): bastará con que te pases más tarde deambulando libremente o repitiendo el C2W original. Cuando la vuelas, podrás seleccionar la zona de aterrizaje dentro de la base antes de iniciar la misión. Colócate en la minigun del helicóptero antes de llegar y luego abre fuego y destruye las tres antenas en cuanto estén a tiro. Si quieres, elimina a las tropas (sobre todo a las armadas con lanzacohetes), pero no te centres en ellas exclusivamente: cuanto antes destruyas los tres elementos de equipo fundamentales para la misión, antes el helicóptero podrá abandonar la zona. Así conseguirás un rango S sin poner pie a tierra. Por supuesto, resulta más fácil si has investigado mejoras para la flota de helicópteros de apoyo de la Base Madre, sobre todo las de blindaje superpuesto que mejoran su durabilidad.

Extrae estos contenedores para completar la tarea de misión correspondiente.

Puesto de comunicaciones del este



Aquí están los diamantes en bruto necesarios para completar una tarea de misión, en el camino de la montaña que está detrás del puesto de comunicaciones este, dentro de un pequeño hueco en la piedra. Este camino de montaña lleva a un acantilado, un excelente punto de observación sobre el puesto de comunicaciones este.

200 m

- 1 INTRODUCCIÓN
- 2 INTRODUCCIÓN
- 3 RECORRIDO
- 4 MISIONES ESTANCIARAS
- 5 BASE MADRE
- 6 REFERENCIA Y ANÁLISIS
- 7 EXTRAS
- 8 BÚQUÉ
- 9 INTRODUCCIÓN
- 10 PUNTOS DE INTERÉS
- 11 LA HISTORIA DENTRO AHORA
- 12 PRÓLOGO
- 13 MISIONES 01-03
- 14 MISIONES 04-06
- 15 MISIONES 07-09
- 16 MISIONES 10-12
- 17 MISIONES 13-15
- 18 MISIONES 16-19
- 19 MISIONES 19-21
- 20 MISIONES 22-24
- 21 MISIONES 25-27
- 22 MISIONES 28-30
- 23 MISIONES 31-33
- 24 MISIONES 34-36
- 25 MISIONES 37-39
- 26 MISIONES 40-42
- 27 MISIONES 43-45
- 28 MISIONES 46-48
- 29 MISIONES 49-50



# [!] MISIÓN 34: “[EXTREMO] RESPALDAR Y RETROCEDER”



## RESUMEN DE MISIÓN

|      | [ Tareas de misión ]   | [ Tipo ]    | [ Detalles ]   |
|------|--|-------------|--|
| I    | Destruye un vehículo blindado.   | Obligatorio | Extraerlos también sirve.  |
| II   | Destruye varios vehículos blindados o helicópteros de combate.                     | Opcional    | Necesitas dos vehículos para cumplir este requisito.                             |
| III  | Destruye todos los vehículos blindados sin recibir más provisiones o apoyo armado. | Opcional    | Solo se aplica a los siete primeros vehículos.                                   |
| IV   | Consigue un arma que lleve un camión de transporte.                                | Opcional    | No tienes que destruir el camión; basta con conseguir el arma que transporta.    |
| V    | Extrae un vehículo blindado.   | Opcional    | -  |
| VI   | Extrae a los cuatro soldados que persiguen al prisionero que se ha fugado.         | Opcional    | El escuadrón está en el cañón del sur.   |
| VII  | Extrae a seis prisioneros.   | Opcional    | Estos individuos suelen estar repartidos por la mitad sur del área de la misión. |
| VIII | Extrae tres tanques.   | Opcional    | -  |

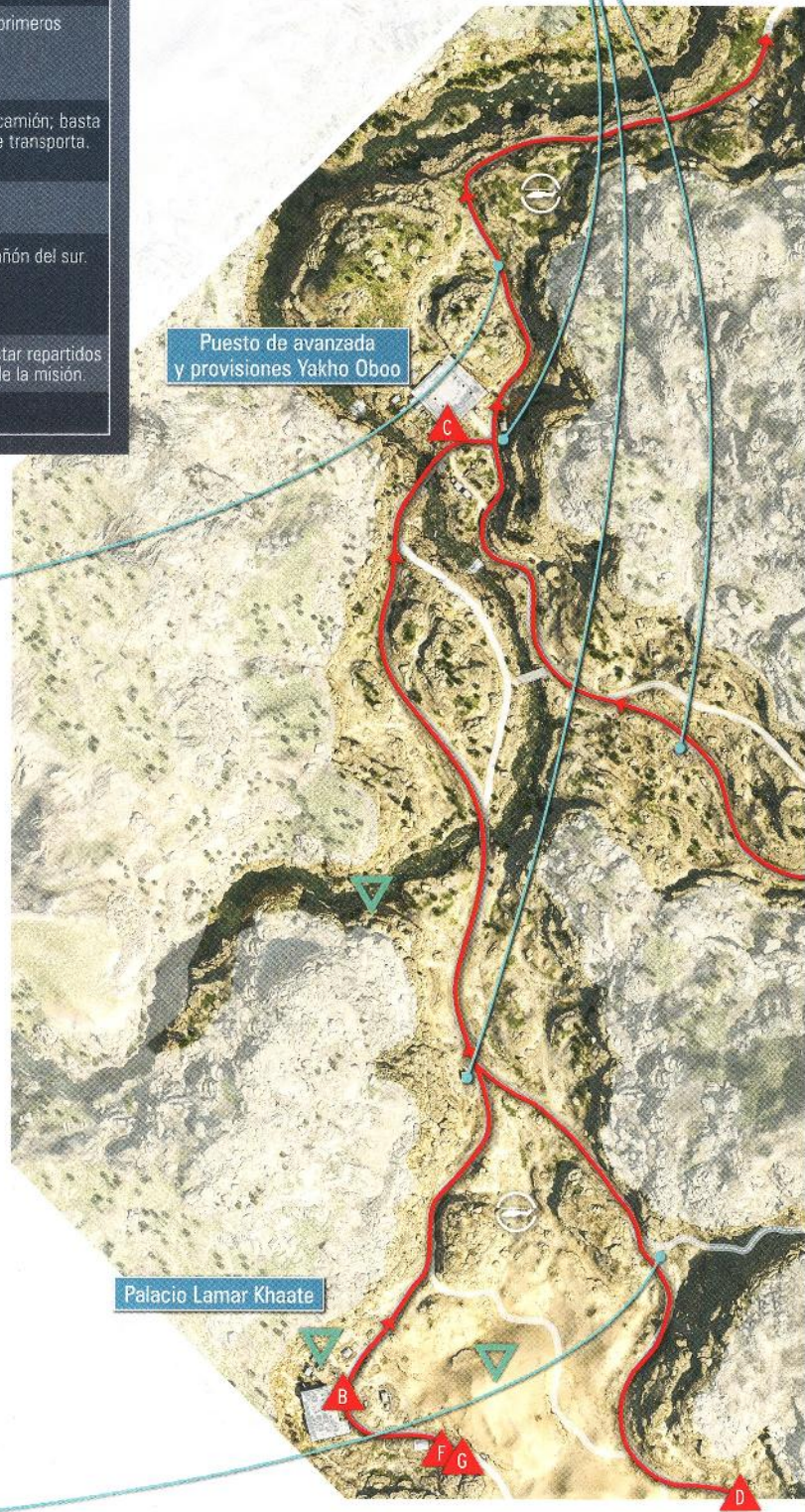
Hay tres lugares en los que encontrarás munición de lanzacohetes en la zona de conflicto: en dos puestos de guardia y en el camión que está aparcado a las puertas del puesto de avanzada y provisiones Yakho Oboo. Recoge toda esta munición y te resultará más fácil completar objetivos sin necesidad de pedir envíos de suministros; además, así completarás la tarea de misión (III).



La carretera que está al norte del puesto de avanzada y provisiones de Yakho Oboo es ideal para tender emboscadas, ya que casi todos los vehículos importantes convergen o pasan por este “embudo”, de modo que podrás planificar las emboscadas con antelación. Queda a tu criterio la preparación de los ataques: puedes recurrir a minas, C-4 y lanzacohetes, y también a un lanzagranadas para los blancos menos resistentes... o volar las ruedas con un rifle automático y eliminar a los ocupantes según vayan saliendo. Para una resolución no letal (y más beneficiosa), haz que D-Horse bloquee la carretera y luego colócate detrás de los vehículos a hurtadillas para extraerlos con el dispositivo Fulton.



Cuatro soldados buscando a un prisionero a la fuga en el cañón que está al sur del área de misión. Si quieres completar la tarea de misión VI, tendrás que extraerlos a todos. No es especialmente difícil de por sí, pero para completar el objetivo opcional VII tienes que hacerlo antes de que encuentren y ejecuten al prisionero que huye por el cañón.

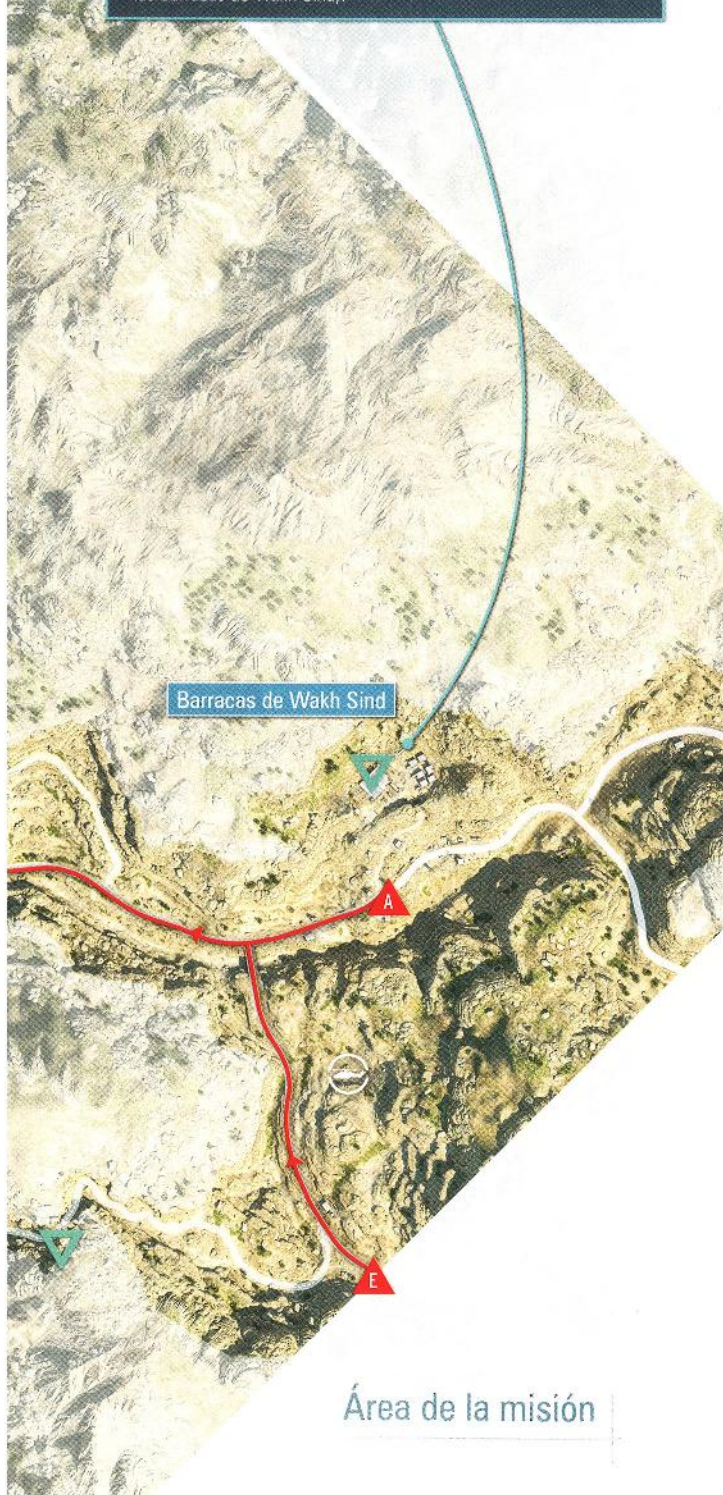


200 m

- ▷ BANDO RÁPIDO
- ▷ INTRODUCCIÓN
- **RECORRIDO**
- ▷ MISIONES SELECCIONABLES
- ▷ BASE MADRE
- ▷ INTERFERENCIA Y ANALISIS
- ▷ EXTRAS
- ▷ Finales
- ▷ INTRODUCCIÓN
- ▷ PUNTOS DE INTERÉS
- ▷ LA HISTORIA BASADA EN ARMA
- ▷ PROLOGO
- ▷ MISIONES 01-03
- ▷ MISIONES 04-06
- ▷ MISIONES 07-09
- ▷ MISIONES 10-12
- ▷ MISIONES 13-15
- ▷ MISIONES 16-18
- ▷ MISIONES 19-21
- ▷ MISIONES 22-24
- ▷ MISIONES 25-27
- ▷ MISIONES 28-30
- ▷ MISIONES 31-33
- **MISIONES 34-36**
- ▷ MISIONES 37-39
- ▷ MISIONES 40-42
- ▷ MISIONES 43-45
- ▷ MISIONES 46-48
- ▷ MISIONES 49-50

Los seis prisioneros (▼) que tienes que extraer para completar la tarea de misión correspondiente están en las siguientes posiciones:

- Uno en una caseta cercana al palacio Lamar Khaate.
- Uno en las dunas al este del palacio Lamar Khaate.
- Uno en el cañón al este del palacio Lamar Khaate. Lo persiguen unos soldados que lo matarán si no lo rescatas rápido.
- Uno cerca del río al norte del palacio Lamar Khaate.
- Uno en la celda subterránea de las barracas de Wakh Sind.
- Uno que viaja en un vehículo 4x4 de norte a este (atravesando las barracas de Wakh Sind).



## Notas:

- **Primera partida:** como en tu primera experiencia con "Respaldar y retroceder", solo tienes que destruir un vehículo blindado, esperar a que acabe el tiempo y salir de la zona de conflicto para completar esta misión. La dificultad del desafío, por tanto, depende de lo ambicioso que seas.
- Esta es tu primera misión en el modo "Extremo". Los enemigos están más atentos, son más agresivos, recobran el conocimiento antes y no cuentas con el recurso del Modo Reflejo: la detección es instantánea. Además, los ataques te infligirán daños más graves.
- En la misión no hay puntos de control. Si mueres o reinicias, empezarás desde el principio.
- Hay tres posiciones iniciales posibles para esta misión. La que está al norte es la más cercana al mejor lugar para tender emboscadas.
- No intentes completar todas las tareas de misión de una sola vez: "Respaldar y retroceder" está diseñada para superarse en varios intentos. Por ejemplo, si destruyes un vehículo blindado al principio, luego podrás centrarte en rescatar a los prisioneros. Una vez conseguido, espera a que acabe el tiempo.
- Si has conseguido avanzar en el metajuego de administración de la Base Madre, deberías contar con equipamiento mucho más avanzado que la última vez. Te conviene tener un lanzacohetes potente para volar cuanto antes los vehículos blindados enemigos. Aprende a reconocer las señales que indican que un objetivo ha quedado inutilizado para ahorrar munición: los restos humeantes explotarán automáticamente (después de un tiempo) sin que tengas que hacer nada más.

## RECORRIDO

- Los vehículos que debes destruir aparecen en el mismo orden que en nuestro mapa (de **A** a **G**), y todos se dirigen al norte.
- Colócate en la carretera que está al noreste del puesto de avanzada y provisiones Yakho Oboo e intercepta cada vehículo según vaya llegando. Si quieres extraerlos en lugar de destruirlos, bloquea la carretera con D-Horse y luego colócate detrás a hurtadillas para llevar a cabo la extracción con el Fulton. Colocar minas electromagnéticas también sirve (o ponerlas en la carretera como plan alternativo). Puedes repetir la maniobra con todos los vehículos y así podrás completar varias tareas de misión en un solo intento (sobre todo si te haces con el lanzacohetes CGM 25 del camión de transporte y completas la misión sin solicitar un envío de suministros o apoyo armado).
- Usa el mismo truco con los tres vehículos que manden como refuerzos al final de la misión. El helicóptero de combate es la única aeronave que tendrás que destruir, pero es fácil con el lanzacohetes CGM 25 que te puedes procurar antes de que llegue.

**Notas para el rango S:** en esta misión la rapidez no es trascendental. Lo más importante es eliminar o extraer con el Fulton a todos los vehículos que sea posible. Si los extraes con el Fulton, obtendrás la bonificación adicional por no recibir suministros, así que es la mejor opción con diferencia.



# [!] MISIÓN 35: "LEGADO MALDITO"



## RESUMEN DE MISIÓN

|     | [ Tareas de misión ]  | [ Tipo ]    | [ Detalles ]  |
|-----|---|-------------|---|
| I   | Extrae dos contenedores.  | Obligatorio | Requiere la mejora Carga 2 del Fulton.  |
| II  | Completa la misión saliendo de la zona de conflicto subido a un contenedor extraído con el Fulton.                          | Opcional    | Lo lograrás si te subes al segundo contenedor y lo extraes con el Fulton.                         |
| III | Completa la misión sin que el enemigo descubra que falta un contenedor.   | Opcional    | Ningún soldado debe ver el proceso de extracción o darse cuenta de que falta un contenedor.       |
| IV  | Determina la posición del soldado a partir de un archivo de inteligencia.   | Opcional    | Hay dos archivos de inteligencia, pero solo necesitas interactuar con uno.                        |
| V   | Extrae al comandante de la fuerza Zero Risk Security que vigila la mansión.   | Opcional    | Está dentro de la mansión, así que tendrás que sacarlo antes de extraerlo con el Fulton.          |
| VI  | Recupera los diamantes en bruto robados por el cuervo común cerca del valle de Lufwa, en el puesto de guardia del noroeste. | Opcional    | Se encuentran en una meseta, al oeste de la mansión, con animales agresivos en las inmediaciones. |



Los diamantes en bruto necesarios para completar una tarea de misión están al oeste de la mansión. Cuidado con los animales de la zona.

## Notas:

- **Primera partida:** concéntrate en las tareas de misión I, II y III en un primer intento.
- Dispones de tiempo limitado para extraer los dos contenedores. Cuando los helicópteros enemigos vayan a recogerlos, el tiempo restante aparecerá en la pantalla.



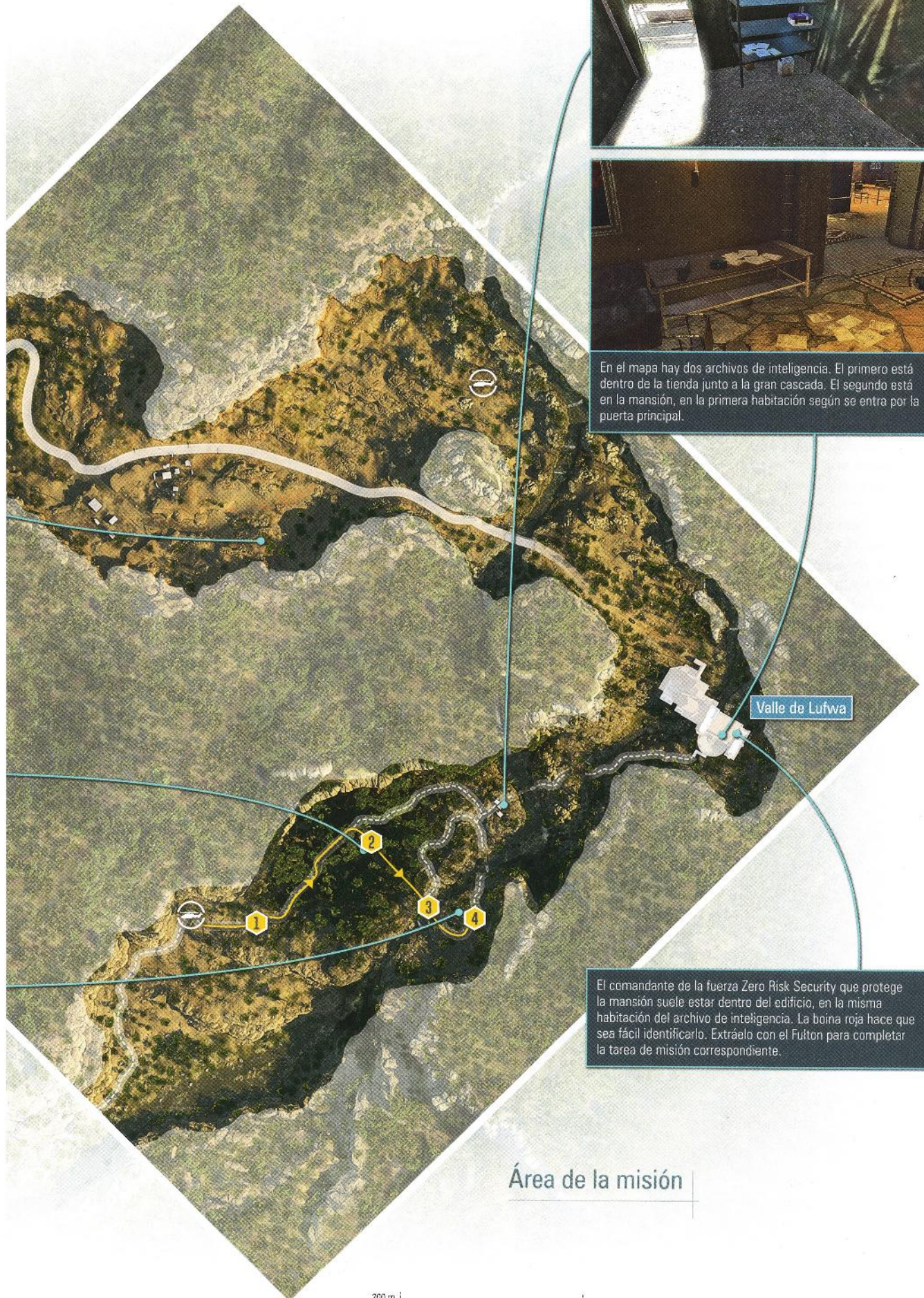
## RECORRIDO

- 1 Elige la zona de aterrizaje que está más al sur. Al llegar, ve hacia el noreste hasta entrar en la selva.
- 2 Silencia discretamente a los tres soldados que protegen el primer contenedor. Suelen ir completamente blindados, así que resistirán casi todas las armas. Ni siquiera las explosiones los matan al instante. Para que no den la alarma, lo mejor es atraerlos de uno en uno y acabar con ellos con CQC. Las granadas adormecedoras y las minas de gas adormecedor también resultan eficaces. Cuando no haya moros en la costa, extrae a los soldados y el contenedor, y luego ve hacia el este.
- 3 Cruza el puente de madera que está más al sur para evitar a casi todos los soldados de la selva.
- 4 El segundo contenedor también lo protegen tres soldados blindados. Actúa igual que con el primero, pero súbete al contenedor antes de extraerlo. Mantén pulsado / hasta que finalice el proceso de extracción y Big Boss se irá de paseo. Si nadie se percata de la extracción ni de la desaparición de los contenedores, completarás con éxito tres tareas de misión a la vez.

**Notas para el rango S:** la velocidad y el sigilo son imprescindibles. Elige el punto de inicio que está más al sur, neutraliza a ambos grupos de soldados blindados con una combinación de CQC y granadas de humo, aturdidoras o adormecedoras, y luego sal de la zona de conflicto subido al segundo contenedor durante la extracción con el Fulton.



Los contenedores los protegen tres soldados blindados, por lo que tendrás que neutralizar seis blancos difíciles para completar el objetivo obligatorio. Su equipamiento hace que el empleo de fuerza letal resulte peligroso y los dardos tranquilizantes sean ineficaces. Para silenciar a los dos grupos de soldados sin suscitar sospechas, el uso de cebos (como los señuelos) con emboscadas CQC va bien, aunque las granadas adormecedoras y las minas de gas adormecedor también pueden servir. Para completar la tarea de misión II, súbete al segundo contenedor (después de extraer el primero) y mantén pulsado el botón de extracción con el Fulton sin soltarlo.



En el mapa hay dos archivos de inteligencia. El primero está dentro de la tienda junto a la gran cascada. El segundo está en la mansión, en la primera habitación según se entra por la puerta principal.

El comandante de la fuerza Zero Risk Security que protege la mansión suele estar dentro del edificio, en la misma habitación del archivo de inteligencia. La boina roja hace que sea fácil identificarlo. Extráelo con el Fulton para completar la tarea de misión correspondiente.

### Área de la misión

- ▢ INTRODUCCIÓN
- ▢ MISIÓN 01
- ▢ MISIÓN 02
- ▢ MISIÓN 03
- ▢ MISIÓN 04
- ▢ MISIÓN 05
- ▢ MISIÓN 06
- ▢ MISIÓN 07
- ▢ MISIÓN 08
- ▢ MISIÓN 09
- ▢ MISIÓN 10
- ▢ MISIÓN 11
- ▢ MISIÓN 12
- ▢ MISIÓN 13
- ▢ MISIÓN 14
- ▢ MISIÓN 15
- ▢ MISIÓN 16
- ▢ MISIÓN 17
- ▢ MISIÓN 18
- ▢ MISIÓN 19
- ▢ MISIÓN 20
- ▢ MISIÓN 21
- ▢ MISIÓN 22
- ▢ MISIÓN 23
- ▢ MISIÓN 24
- ▢ MISIÓN 25
- ▢ MISIÓN 26
- ▢ MISIÓN 27
- ▢ MISIÓN 28
- ▢ MISIÓN 29
- ▢ MISIÓN 30
- ▢ MISIÓN 31
- ▢ MISIÓN 32
- ▢ MISIÓN 33
- ▢ MISIÓN 34
- ▢ MISIÓN 35
- ▢ MISIÓN 36
- ▢ MISIÓN 37
- ▢ MISIÓN 38
- ▢ MISIÓN 39
- ▢ MISIÓN 40
- ▢ MISIÓN 41
- ▢ MISIÓN 42
- ▢ MISIÓN 43
- ▢ MISIÓN 44
- ▢ MISIÓN 45
- ▢ MISIÓN 46
- ▢ MISIÓN 47
- ▢ MISIÓN 48
- ▢ MISIÓN 49
- ▢ MISIÓN 50
- ▢ MISIÓN 51
- ▢ MISIÓN 52
- ▢ MISIÓN 53
- ▢ MISIÓN 54
- ▢ MISIÓN 55
- ▢ MISIÓN 56
- ▢ MISIÓN 57
- ▢ MISIÓN 58
- ▢ MISIÓN 59
- ▢ MISIÓN 60
- ▢ MISIÓN 61
- ▢ MISIÓN 62
- ▢ MISIÓN 63
- ▢ MISIÓN 64
- ▢ MISIÓN 65
- ▢ MISIÓN 66
- ▢ MISIÓN 67
- ▢ MISIÓN 68
- ▢ MISIÓN 69
- ▢ MISIÓN 70
- ▢ MISIÓN 71
- ▢ MISIÓN 72
- ▢ MISIÓN 73
- ▢ MISIÓN 74
- ▢ MISIÓN 75
- ▢ MISIÓN 76
- ▢ MISIÓN 77
- ▢ MISIÓN 78
- ▢ MISIÓN 79
- ▢ MISIÓN 80
- ▢ MISIÓN 81
- ▢ MISIÓN 82
- ▢ MISIÓN 83
- ▢ MISIÓN 84
- ▢ MISIÓN 85
- ▢ MISIÓN 86
- ▢ MISIÓN 87
- ▢ MISIÓN 88
- ▢ MISIÓN 89
- ▢ MISIÓN 90
- ▢ MISIÓN 91
- ▢ MISIÓN 92
- ▢ MISIÓN 93
- ▢ MISIÓN 94
- ▢ MISIÓN 95
- ▢ MISIÓN 96
- ▢ MISIÓN 97
- ▢ MISIÓN 98
- ▢ MISIÓN 99
- ▢ MISIÓN 100



# MISIÓN 36: “[CAMUFLAJE TOTAL] HUELLAS DE FANTASMAS”

## RESUMEN DE MISIÓN

|     | [ Tareas de misión ]   | [ Tipo ]    | [ Detalles ]  |
|-----|--|-------------|---|
| I   | Elimina todos los Walker Gears.  | Obligatorio | Necesitarás explosivos, a no ser que los extraigas con el Fulton. |
| II  | Extrae a dos prisioneros de la aldea abandonada de Ditadi.               | Opcional    | Es posible extraerlos con el Fulton.                              |
| III | Extrae todos los Walker Gears.   | Opcional    | -   |
| IV  | Recoge una planta Digitalis (Amarilla) en la aldea abandonada de Ditadi. | Opcional    | Una planta medicinal.   |
| V   | Extrae un camión en la aldea abandonada de Ditadi.                       | Opcional    | -   |

## Notas:

- **Primera partida:** esta es tu primera misión de “Camuflaje total”, que desactiva el Modo Reflejo y hace que pierdas si te detecta el enemigo. Además, si te detectan volverás de inmediato al punto de control anterior. No pasa nada con el estado de alerta y las sospechas de los guardias: solo fracasará si te detectan.
- Dado que hay muchos guardias en la zona, la manera más eficaz de completar todas las tareas de misión a la vez es neutralizarlos a todos con tranquilizantes o CQC. Es un proceso delicado al que hay que dedicar tiempo y paciencia. Si eres un buen francotirador y llevas a Quiet con su Mariposa Culpable, podrás neutralizar a casi todas las tropas desde lejos antes de que te arriesgues a acercarte.
- No olvides que puedes salir de la zona de la aldea (sin abandonar la zona de conflicto) para activar un punto de control: busca el indicador en la pantalla y los mensajes de la Base Madre que acompañan a este evento.

## RECORRIDO

- 1 Dirígete al este desde la zona de aterrizaje.
- 2 Los cuatro Walker Gears que tienes que eliminar están en lo alto de la colina, justo debajo de la cima rocosa. Para llegar hasta ellos, rodea el área de la misión y aproxímate desde el este.
- 3 Sube a la cima rocosa y marca a todos los blancos de abajo, incluidos los cuatro Walker Gears. Si confías en tus posibilidades, sáltate este paso y ve directamente a por los Walker Gears.
- 4 Acércate a cada Walker Gear caminando o arrastrándote sigilosamente y coloca C-4. Probablemente tengas que silenciar a los soldados que se interpongan en tu camino. Suelen ir con casco y blindaje, así que los dardos tranquilizantes no siempre serán la mejor opción. No obstante, los señuelos van bien. Si provocas explosiones a modo de distracción, los soldados abandonarán sus puestos y te será más fácil lograr tus objetivos. Cuando hayas colocado las cuatro cargas de C-4, sal de la aldea por la ruta más cercana y segura, y luego detona los artefactos antes de abandonar la zona de conflicto.

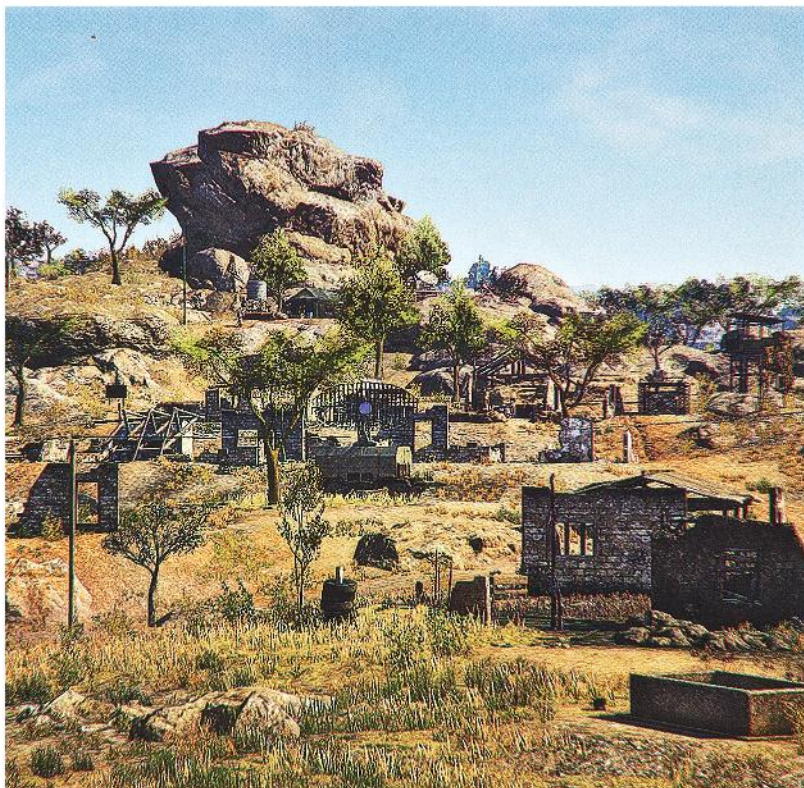
**Notas para el rango S:** cruza a toda velocidad la aldea desde el sureste hasta el noroeste, colocando C-4 en cada Walker Gear y silenciando o distrayendo a los soldados que se interpongan en tu camino, y luego detona el C-4 cuando hayas salido de la aldea y estés cerca del límite de la zona de conflicto.



Uno de los prisioneros a los que puedes rescatar está en esta casa en ruinas. Si desaparece, los guardias informarán al cuartel general; así que neutraliza a todos los soldados cercanos o deja esta tarea para más adelante.



En esta tienda hay otro prisionero, cerca de los Walker Gears. Si intentas llevártelo, cualquier guardia que lo eche en falta activará el estado de alerta, así que lo más prudente es silenciar a todos los enemigos o completar otros objetivos antes de encargarte de esta tarea opcional.



Los cuatro Walker Gears están, por parejas, en las dos posiciones indicadas, en la colina bajo el pico. En circunstancias ideales, deberías extraerlos con el Fulton para completar el objetivo básico de la misión y una tarea de misión opcional al mismo tiempo.

## Área de la misión



Si te acercas al área de la misión desde el este, sube a lo alto de la cima rocosa que domina toda la aldea. Usa esta posición estratégica para marcar a todos los objetivos, o designar blancos para Quiet. Si necesitas completar esta misión de manera rápida y contundente, lanza granadas para destruir los Walker Gears. Si no hay peligro, podrías incluso lanzar un ataque rápido con el lanzacohetes. Esta solución básica resulta más fácil si preparas una distracción, como un par explosiones con C-4 para que los enemigos corran hacia donde no deben antes de ponerte en marcha.



Extrae con el Fulton el camión para completar una tarea de misión.

Al este de la cima rocosa encontrarás una Digitalis (Amarilla), una planta medicinal.

- 3 PICO RÁPIDO
- 4 INTRODUCCIÓN
- 5 RECORRIDO
- 6 MISIONES SECUNDARIAS
- 7 BASE MADRE
- 8 REFERENCIA Y ANÁLISIS
- 9 EXTRAS
- 10 ÍNDICE
- 11 INTRODUCCIÓN
- 12 PUNTO DE INGRESO
- 13 LA ASUNTO BASTA ANCHA
- 14 PROLOGO
- 15 MISIONES 01-02
- 16 MISIONES 04-05
- 17 MISIONES 07-08
- 18 MISIONES 10-11
- 19 MISIONES 13-15
- 20 MISIONES 18-19
- 21 MISIONES 19-21
- 22 MISIONES 22-24
- 23 MISIONES 25-27
- 24 MISIONES 28-30
- 25 MISIONES 31-33
- 26 MISIONES 34-36
- 27 MISIONES 37-38
- 28 MISIONES 40-42
- 29 MISIONES 43-45
- 30 MISIONES 46-48
- 31 MISIONES 49-50



# [MISIÓN] MISIÓN 37: “[EXTREMO] CARAVANA DE TRAIADORES”



## RESUMEN DE MISIÓN

|      | [ Tareas de misión ]  | [ Tipo ]    | [ Detalles ]  |
|------|---|-------------|---|
| I    | Identifica la unidad de escolta blindada.   | Opcional    | Se consigue con los binoculares.  |
| II   | Identifica el camión de transporte.   | Opcional    | Se consigue con los binoculares.  |
| III  | Extrae el camión de transporte.   | Obligatorio | -   |
| IV   | Acaba con los Cráneos.  | Opcional    | También puedes extraerlos con el Fulton.  |
| V    | Extrae al conductor del camión de transporte.   | Opcional    | Procura no matarlo por accidente.   |
| VI   | Recupera un archivo de inteligencia para determinar la ruta prevista de la unidad de escolta.                           | Opcional    | -   |
| VII  | Escucha todas las conversaciones entre el conductor del camión y los soldados del puesto de guardia/puesto de avanzada. | Opcional    | Son tres conversaciones en total. Podrás escucharlas desde una distancia segura con el micrófono direccional. |
| VIII | Extrae a tres soldados de Zero Risk Security.   | Opcional    | Se distinguen por sus uniformes azules.   |

## Notas:

- **Primera partida:** es una repetición de la misión 16 con el ajuste de dificultad Extremo activo. Para completar el objetivo obligatorio, solo tienes que extraer el camión y huir de la zona de conflicto: no hace falta que te enfrentes a los Cráneos.



## RECORRIDO

- 1 Ve al punto de avance del este y hazte con el archivo de inteligencia situado en una de las tiendas.
- 2 Galopa a toda velocidad con D-Horse hacia el aeropuerto de Nova Braga. Deja a D-Horse y llama a Quiet cuando llegues a la esquina noroeste del aeropuerto.
- 3 Trepa por la pared de la valla con un agujero y camina unos pasos a la izquierda, entre la pared y el edificio.
- 4 En cuanto llegues a la esquina noroeste del edificio, tumbate e intenta atraer a tu posición al conductor del camión y a sus colegas de Zero Risk Security. Cuando estén lejos del camión, dúrmelos y extráelos con el Fulton para completar dos tareas de misión simultáneamente.
- 5 Acércate al camión para que comience un vídeo y una batalla contra un jefe.
- 6 Cuando hayan caído todos los Cráneos, identifica el camión y los dos vehículos blindados que lo acompañan, y luego extráelos con el Fulton a los tres. Cuando hayas acabado, sal de la zona de conflicto como mejor te parezca.

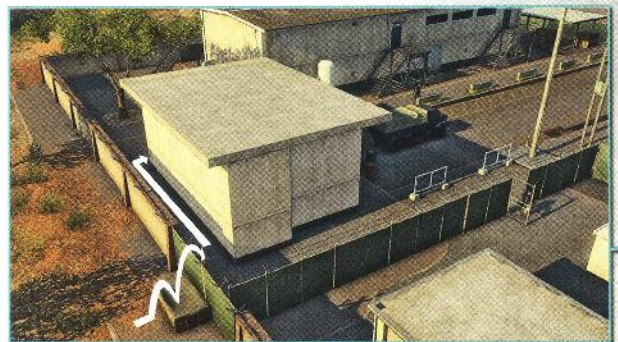
**Notas para el rango S:** corre al aeropuerto desde el punto de partida de la misión y acaba con los cuatro Cráneos antes de extraer el camión para obtener fácilmente el rango S.



## LOS CRÁNEOS

- En el modo Extremo, los Cráneos son más resistentes al daño, regeneran su armadura enseguida y causan más daño a Big Boss con cada ataque.
- Intenta mantenerte en movimiento, ya que los Cráneos usan muy a menudo su ataque con rocas puntiagudas. Consulta la página 116 para leer la descripción de todos sus ataques y la manera de contrarrestarlos.
- Te vendrá muy bien contar con tu lanzacohetes o rifle de francotirador más potente. Un disparo a la cabeza con un rifle de francotirador mejorado al máximo acaba al instante con la armadura de los Cráneos; un segundo disparo a la cabeza justo después dejará casi a cero el medidor del estado de salud del blanco. Las explosiones del lanzacohetes dañarán a todos los Cráneos que estén dentro del radio de la explosión.
- Aprovecha cada oportunidad que tengas para hacer un contraataque cuando un Cráneo ataque con su espada. Así los neutralizarás unos segundos a corta distancia y podrás aniquilar a tu enemigo con un arma automática.
- Mientras esté en una posición adecuada, Quiet será letal en esta batalla, sobre todo si has desbloqueado su rifle Mariposa Pecaminosa.
- Si planeas extraer a los cuatro Cráneos, hazlo según los vayas derribando. Cuando la batalla acabe, desaparecerán enseguida.

Aquí te marcamos las posiciones en las que el conductor del camión tiene conversaciones con soldados de puestos de avanzada: uno está en el aeropuerto, otro en el campo de Kiziba y el último en un puesto de guardia a mitad de camino. Ten cuidado con no acercarte mucho mientras los espías. Completarás la tarea de misión si escuchas las tres conversaciones. Te recomendamos que dejes este desafío para una partida posterior en la que te centres únicamente en él, y que después extraigas el camión y salgas del área de misión para completarlo rápidamente.



Si te das prisa en llegar aquí una vez iniciada la misión, el convoy seguirá aparcado en la esquina noroeste del aeropuerto. Es una opción muy directa y eficaz, porque no tendrás que esperar al convoy o detenerlo en otro lugar, y hay muchos puntos de cobertura por toda la zona. Usa la valla rota para entrar en el perímetro y neutraliza con tranquilizantes al conductor del camión y a sus colegas desde una distancia segura. Prepara tus armas más potentes y acércate al camión para empezar la batalla contra los Cráneos.



## Área de la misión

Campo petrolífero de Mfinda

Campo de Kiziba

Aldea abandonada de Ditadi

Aeropuerto de Nova Braga

Si despejas el puesto de guardia que está al noroeste de tu posición inicial y extraes a sus tropas llevándolas a la Base Madre, esta puede ser una posición ideal para tender una emboscada. Si Big Boss está lo bastante cerca de la carretera (y, por tanto, del camión objetivo), activarás la llegada de los Cráneos. Es la señal para extraer con el Fulton al camión y luego correr hasta el límite de la zona de conflicto; otra posibilidad, si te preparas de antemano, es desconcertar a los Cráneos convirtiendo el puesto de avanzada en una trampa mortal sembrada de minas y de artefactos con C-4 que podrás activar manualmente, y luego usar otras armas (y a Quiet) contra los objetivos principales. Si eres sigiloso antes de que lleguen los Cráneos y los neutralizas, podrás conseguir el rango S. Si no quieres perder el tiempo mientras esperas a que llegue el convoy, usa el Cigarro fantasma u obtén el archivo de inteligencia y extrae a las tropas de Zero Risk Security para completar las tareas de misión optativas antes de tender la emboscada.

Aquí hay un plano, dentro del aeropuerto de Nova Braga, en la planta superior.

Hay tres soldados de Zero Risk Security en este cruce, justo antes de la llegada del convoy. Podrás neutralizarlos y extraerlos a todos después de conseguir el archivo de inteligencia que está al noreste, y completar así dos tareas de misión en muy poco tiempo.

200 m

- ▢ MISIÓN RÁPIDA
- ▢ INTRODUCCIÓN
- ▢ RECORRIDO
- ▢ MISIONES SECUNDARIAS
- ▢ BASE MADRE
- ▢ DEFENSIVA Y ANALISIS
- ▢ EXTRANO
- ▢ LIBRE

- ▢ INTRODUCCIÓN
- ▢ PUNTOS DE INTERÉS
- ▢ LA BASE MADRE HASTA AHORA
- ▢ PROLOGO
- ▢ MISIONES 01-03
- ▢ MISIONES 04-06
- ▢ MISIONES 07-09
- ▢ MISIONES 10-12
- ▢ MISIONES 13-15
- ▢ MISIONES 16-18
- ▢ MISIONES 19-21
- ▢ MISIONES 22-24
- ▢ MISIONES 25-27
- ▢ MISIONES 28-30
- ▢ MISIONES 31-33
- ▢ MISIONES 34-36
- ▢ MISIONES 37-39
- ▢ MISIONES 40-42
- ▢ MISIONES 43-45
- ▢ MISIONES 46-48
- ▢ MISIONES 49-51



# [!] MISIÓN 38: "EXTRAORDINARIO"

| RESUMEN DE MISIÓN |   |             |   |
|-------------------|---|-------------|---|
|                   | [ Tareas de misión ]  | [ Tipo ]    | [ Detalles ]  |
| I                 | Consigue el rollo de película.  | Obligatorio | Un objeto diminuto que puede estar en tres posiciones distintas.  |
| II                | Captura la fortaleza de Spugmay.  | Opcional    | Tienes que silenciar a todos los enemigos de la fortaleza de Spugmay. Se puede lograr antes de que lleguen los refuerzos. |
| III               | Consigue el rollo de película antes de que lleguen los refuerzos.                 | Opcional    | -   |
| IV                | Extrae al prisionero retenido en la fortaleza de Spugmay, puesto de guardia este. | Opcional    | Es posible extraerlo con el Fulton.   |
| V                 | Extrae un buitre leonado cerca de la fortaleza de Spugmay.                        | Opcional    | Tienes que incapacitar al animal antes de extraerlo con el Fulton.  |

En los alrededores de la fortaleza de Spugmay hay muchos buitres leonados. Si extraes con el Fulton a uno, completarás la tarea de misión correspondiente. Si sedas a un buitre mientras está en las ruinas de la fortaleza de Spugmay, por lo general acabará en una posición desde la que podrás extraerlo.

## Notas:

- **Primera partida:** aunque al principio no te lo parezca, la velocidad es fundamental en esta misión. Los soldados están buscando el rollo de película y lo destruirán si lo encuentran, circunstancia que finalizará la partida. Como el objeto es muy pequeño, si intentas apresurarte para hacerte con él, no lo lograrás. Intenta neutralizar a las tropas para poder buscarlo tranquilamente.
- El diminuto rollo de película aparece aleatoriamente en una de las tres posibles posiciones. Si activas las lentes de visión nocturna podrás detectar el objeto, ya que destaca por su color amarillo vivo.
- Es muy probable que te alcance una tormenta de arena mientras estés en la fortaleza de Spugmay. Cuando recibas el aviso, equípate con las lentes de visión nocturna. Así, podrás correr hacia las posibles ubicaciones del rollo de película o dispondrás de una oportunidad para acabar con los enemigos.

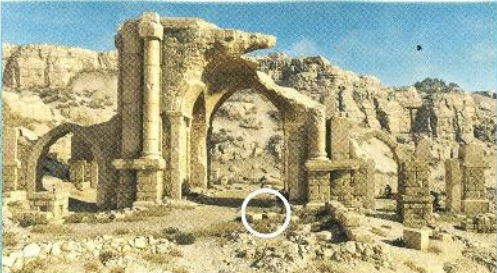
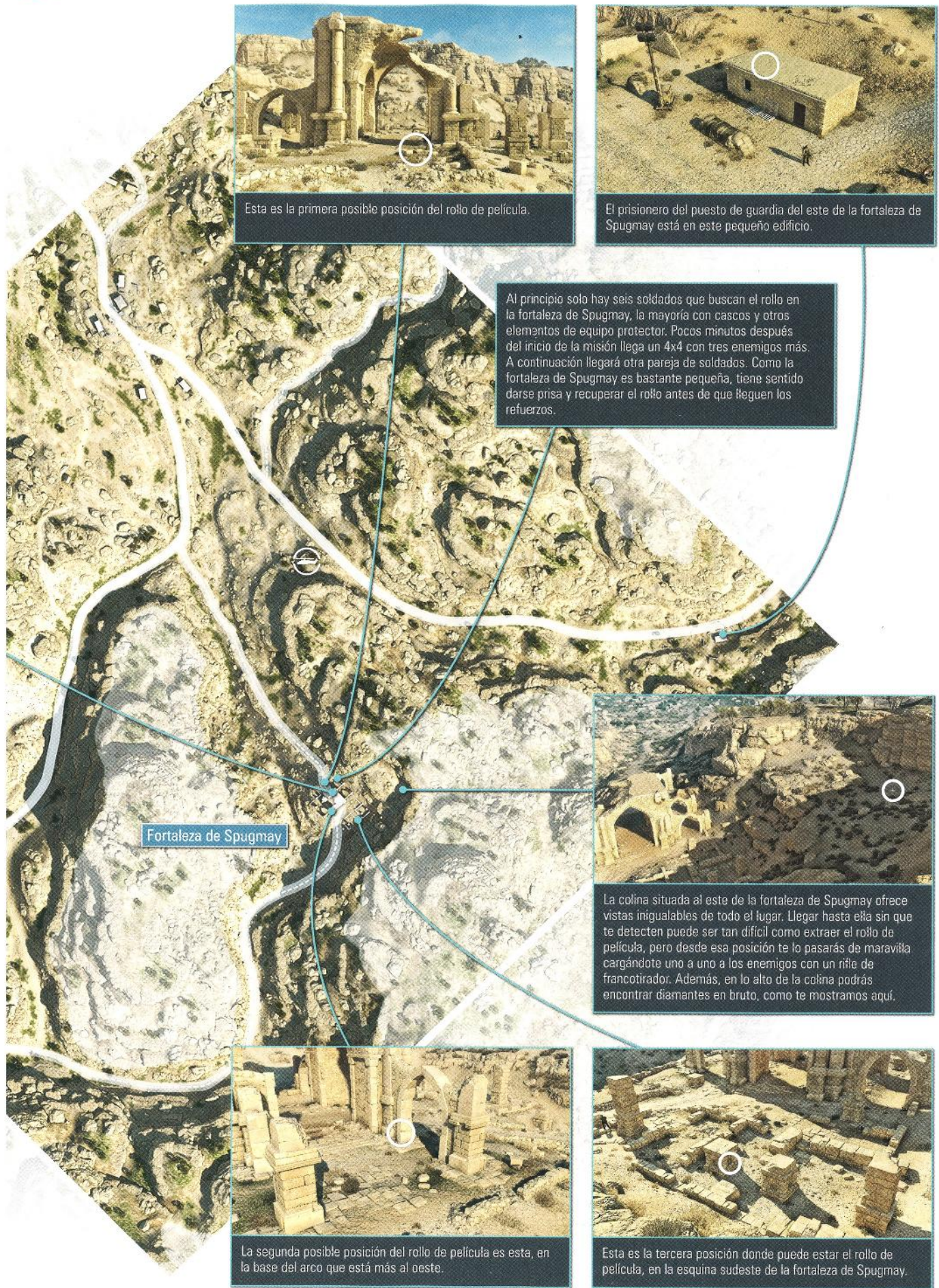


## RECORRIDO

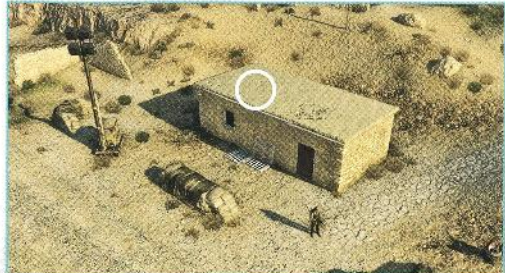
- Desde el punto de inicio, sigue la carretera hacia la fortaleza de Spugmay. Según vayas llegando, marca todos los objetivos que puedas. Te vendrá muy bien vigilar sus movimientos.
- Arrástrate sigilosamente hacia la posible posición del rollo de película y, si no lo encuentras, ve a la siguiente. Si se interpone un soldado, incapacítalo silenciosamente. Evita el conflicto abierto: en este escenario no es probable que Big Boss triunfe contra varios rivales.
- Cuando tengas el rollo, completa las tareas de misión optativas o ve corriendo hasta el límite de la zona de conflicto.

**Notas para el rango S:** corre hasta la fortaleza de Spugmay y equípate con las lentes de visión nocturna para encontrar el rollo de película rápidamente en una de las tres posibles posiciones. El sigilo es fundamental, así que te vendrá bien jugar la misión de noche. Márchate de inmediato en cuanto tengas el objeto.

## Área de la misión

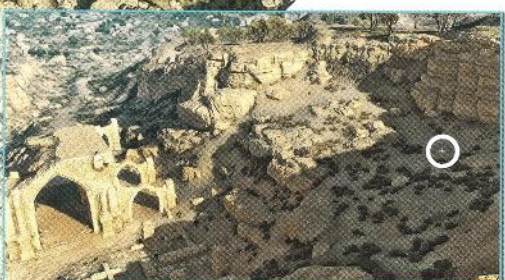


Esta es la primera posible posición del rollo de película.



El prisionero del puesto de guardia del este de la fortaleza de Spugmay está en este pequeño edificio.

Al principio solo hay seis soldados que buscan el rollo en la fortaleza de Spugmay, la mayoría con cascos y otros elementos de equipo protector. Pocos minutos después del inicio de la misión llega un 4x4 con tres enemigos más. A continuación llegará otra pareja de soldados. Como la fortaleza de Spugmay es bastante pequeña, tiene sentido darse prisa y recuperar el rollo antes de que lleguen los refuerzos.



La colina situada al este de la fortaleza de Spugmay ofrece vistas inigualables de todo el lugar. Llegar hasta ella sin que te detecten puede ser tan difícil como extraer el rollo de película, pero desde esa posición te lo pasarás de maravilla cargándote uno a uno a los enemigos con un rifle de francotirador. Además, en lo alto de la colina podrás encontrar diamantes en bruto, como te mostramos aquí.



La segunda posible posición del rollo de película es esta, en la base del arco que está más al oeste.



Esta es la tercera posición donde puede estar el rollo de película, en la esquina sureste de la fortaleza de Spugmay.

- INICIO RAPIDO
- INTRODUCCION
- RECORRIDO**
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANALISIS
- EXTRAS
- INDICE
- INTRODUCCION
- PROBOS DE ANIMACIONES
- LA DISCOTECA BASE MADRE
- PROBADO
- MISIONES 01-03
- MISIONES 04-06
- MISIONES 07-10
- MISIONES 11-12
- MISIONES 13-15
- MISIONES 16-18
- MISIONES 19-21
- MISIONES 22-24
- MISIONES 25-27
- MISIONES 28-30
- MISIONES 31-33
- MISIONES 34-36
- MISIONES 37-39**
- MISIONES 40-42
- MISIONES 43-45
- MISIONES 46-48
- MISIONES 49-51



Hay un agujero en el techo del almacén que está al lado opuesto de la puerta que abriste para llegar hasta el ingeniero. El agujero es lo suficientemente grande como para extraer con el Fulton al prisionero, con lo que completará el requisito de la misión obligatoria y un objetivo opcional. También puedes enviar a la Base Madre a todos los guardias que hayas neutralizado. Luego, podrás marcharte o encargarte de otras tareas de misión.



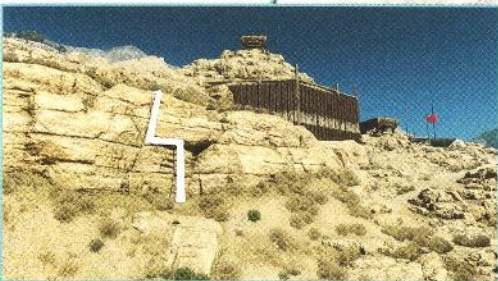
El ingeniero secuestrado espera tu llegada tras una puerta cerrada con llave en la zona subterránea del complejo, a la que se accede por dos escaleras distintas. Es más seguro entrar por las del lado oeste del edificio, solo vigiladas por un soldado. Si neutralizaste a los dos soldados mientras venías desde la grieta, este centinela será lo único que se interponga entre el final de la misión y tú.

La entrada principal está muy vigilada y resulta poco práctica a causa de las complicaciones añadidas por las reglas de Camuflaje total.

## Área de la misión



Barracas de Wakh Sind



Usa la grieta en el muro para entrar en la base desde el lado oeste, eludiendo la entrada principal. Si vienes aquí nada más empezar la misión, debería haber un guardia en la zona. Incapacítalo y extráelo con el Fulton (mejor desde una distancia segura) antes de que pase. Si esperas en la misma posición, aparecerá un segundo guardia de patrulla, que llegará por los escalones que llevan al sótano donde está el prisionero. Si lo dejas inconsciente, te será más fácil extraer con el Fulton al prisionero.

En este pequeño edificio encontrarás el plano que necesitas para una tarea de misión opcional. Si hay un guardia en el interior, atráelo afuera haciendo ruido antes de coger el plano.



Sobre el muro exterior de la base hay un prisionero que intenta escapar. Si lo extraes, completarás la tarea de misión correspondiente.

Este cruce es la posición perfecta para tender una emboscada al 4x4 que debes extraer con el Fulton para completar una tarea de misión optativa. Tal vez tengas que esperar a que llegue, así que te recomendamos que dejes para el final esta tarea, justo antes de salir de la zona de conflicto.

# [!] MISIÓN 39: “[CAMUFLAJE TOTAL] SOBRE LA CERCA”

## RESUMEN DE MISIÓN

|     | [ Tareas de misión ]   | [ Tipo ]    | [ Detalles ]   |
|-----|--|-------------|--|
| I   | Extrae al ingeniero secuestrado.   | Obligatorio | Solo podrás usar el dispositivo Fulton si no hay ninguna obstrucción por arriba.   |
| II  | Extrae con el Fulton al ingeniero a través del agujero del techo del sótano de la instalación. | Opcional    | Revisa el porcentaje en pantalla antes de usar el dispositivo Fulton: si no está al 100%, tendrás que volver a colocar al ingeniero. |
| III | Extrae al prisionero que intenta escapar de las barracas de Wakh Sind.                         | Opcional    | Si un soldado ve el globo Fulton, irá a investigar.  |
| IV  | Extrae el 4x4 que patrulla entre los puestos de avanzada.                                      | Opcional    | -  |
| V   | Consigue el plano en las barracas de Wakh Sind.  | Opcional    | Un objeto que parece un maletín gris.  |

### Notas:

- **Primera partida:** se trata de una repetición de la misión 5, con el nivel de dificultad multiplicado por las reglas de Camuflaje total: si te detectan, volverás al punto de control anterior.
- Puedes elegir entre dos zonas de aterrizaje al iniciar la misión. La que está justo al sur de la base es la ideal, ya que te deja cerca de la grieta que podrás escalar para evitar la entrada principal (donde están la mayoría de los guardias).



### RECORRIDO

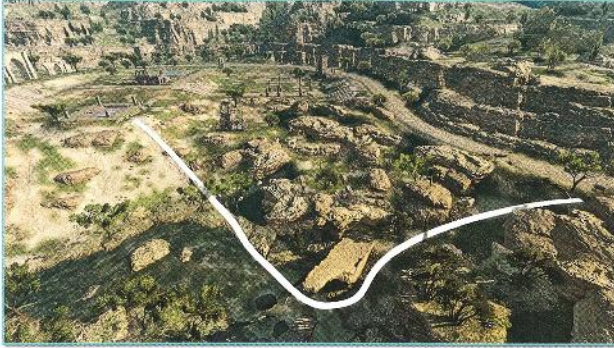
- 1 Desplégate en la zona de aterrizaje que está al sur de la base. Dirígete a la grieta que está al oeste de las barracas de Wakh Sind. Nadie te verá si caminas agachado o te arrastras.
- 2 Escala la grieta y acércate a la entrada del sótano, silenciando al soldado que te encuentres. Busca unas escaleras de hormigón cerca del edificio. Es conveniente que esperes a que llegue el segundo guardia de patrulla antes de bajar.
- 3 Tras bajar las escaleras con cuidado, arrástrate por el pasillo, elimina al guardia que vigila la entrada de la habitación en la que está el ingeniero. Comprueba que no hay más enemigos en la zona antes de colocar al ingeniero debajo del agujero del techo del almacén y extráelo con el dispositivo Fulton. Después, desanda el camino y abandona el área de misión, o completa otras tareas de misión antes de marcharte.

**Notas para el rango S:** la velocidad y el sigilo son básicos. Ve corriendo hasta encontrar al ingeniero usando la grieta y neutraliza a los guardias problemáticos. Después, extrae con el Fulton al objetivo a través del agujero en el techo. Vuelve sobre tus pasos y sal de la zona de conflicto.

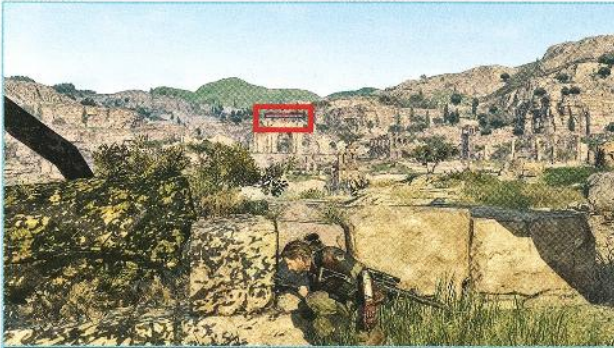
- 1 MISIÓN RÁPIDA
- 2 INTRODUCCIÓN
- 3 RECORRIDO
- 4 MISIONES SECUNDARIAS
- 5 BASE AVANZADA
- 6 RECONSTRUCCIÓN Y ANÁLISIS
- 7 PLANES
- 8 BRIDGE
- 9 MISIONES OCULTAS
- 10 PERIODOS DE INTEREN
- 11 LA HISTORIA PARTA ANTERA
- 12 PLANES
- 13 MISIONES 01-03
- 14 MISIONES 04-06
- 15 MISIONES 07-09
- 16 MISIONES 10-12
- 17 MISIONES 13-15
- 18 MISIONES 16-18
- 19 MISIONES 19-21
- 20 MISIONES 22-24
- 21 MISIONES 25-27
- 22 MISIONES 28-30
- 23 MISIONES 31-33
- 24 MISIONES 34-36
- 25 MISIONES 37-39
- 26 MISIONES 40-42
- 27 MISIONES 43-45
- 28 MISIONES 46-48
- 29 MISIONES 49-50



# [M] MISIÓN 40: “[EXTREMO] OCULTO EN EL SILENCIO”



Sin duda, el mayor desafío de esta misión reside en el peligro que implica pasar de una posición a otra: Quiet es de una rapidez extrema y muy precisa al disparar. Para llegar al centro del mapa sin riesgos, baja por la pendiente que está a la izquierda de tu posición inicial y después corre pegado a la pared de roca de la derecha. Cuando llegues a lo alto de la colina, volverás a quedar expuesto a sus disparos. Hay un truco que consiste en correr y usar caídas rápidas que te permitirá recorrer distancias cortas sin puntos de cobertura. Recuerda que puedes obligar a que Quiet cambie de posición si disparas cerca de donde está y después echas a correr mientras ella está moviéndose. También puede que la suerte te sonría y en su nueva posición haya algo que obstruya su visión; entonces podrás caminar con valentía hacia tu destino.



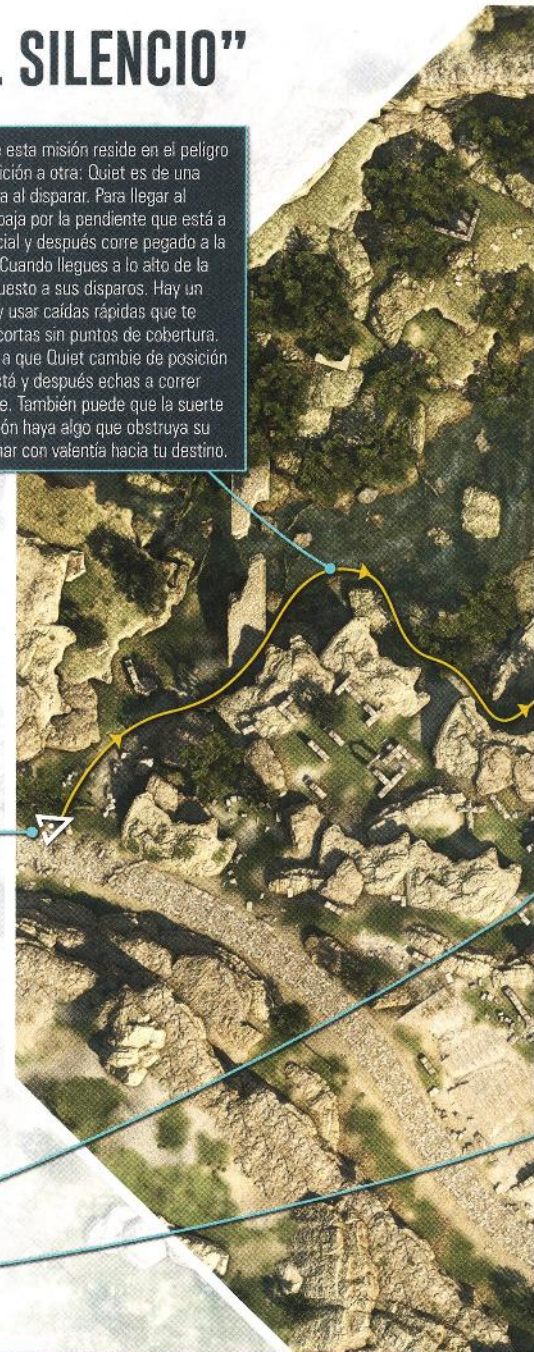
Tu posición inicial es perfecta para un duelo de francotiradores. Pégate al muro bajo y podrás marcar a Quiet con los binoculares sin correr riesgos. El truco, como en la batalla anterior, es animar a Quiet a disparar poniéndote brevemente en posición de disparo y, justo después, soltando el gatillo para esconderte de nuevo. Vuelve a pulsarlo en cuanto la bala impacte para apuntar y disparar antes de que a Quiet le dé tiempo a abrir fuego. El problema es que, al tratarse de una misión en modo Extremo, el intervalo entre los disparos de Quiet es endiabladamente breve: tendrás que apuntar y disparar dentro de un margen de dos segundos.



Completar la cuarta tarea de misión es bastante complicado en Extremo, ya que aquí Quiet estará demasiado alerta como para usar el truco del envío de suministros. Puedes utilizar un lanzagranadas que dispare gas adormecedor, pero necesitarás acercarte con sigilo para disparar, algo poco recomendable. La solución más razonable (aunque técnicamente muy compleja) es crear una trampa con minas de gas adormecedor en una de las posiciones de disparo preferidas de Quiet, en el centro de la arena. Te recomendamos dos ubicaciones en concreto: para llegar a la del oeste tendrás que trepar por una grieta de la pared, y la del este cuenta con escaleras. Usa humo (mediante granadas individuales o mejor aún, con un lanzagranadas) para que Quiet no pueda verte mientras colocas al menos cuatro minas de gas adormecedor en la plataforma superior, teniendo cuidado para no activarlas sin querer. Después, ponte detrás de la posición de Quiet y atráela hacia una de tus trampas disparando a una pared cercana a ella. Si todavía no has atacado a Quiet, esta técnica funciona relativamente bien. Pero en ocasiones te resultará tan complicado como dirigir una manada de gatos, un desafío que solo se consigue con mucha calma, tiempo y paciencia.



En cuanto te acostumbres a usarlo, el brazo cohete será la forma menos estresante de concluir la batalla. Al poder dispararlo mientras estás a cubierto y ajustar manualmente su dirección, podrás mantener a Big Boss escondido en todo momento. El brazo cohete solo resulta práctico en distancias cortas y medias, así que tendrás que colocarte en el centro del mapa para usarlo. Las ruinas que están delante del arco central son perfectas, ya que en ellas estarás protegido desde todos los ángulos mientras Quiet cambia de posición tras cada disparo. Los lugares que elegirá casi siempre estarán dentro del alcance del brazo cohete, aunque puede que tengas que acercarte a ella si elige una posición al norte del río.





## RESUMEN DE MISIÓN

| [ Tareas de misión ]                                   | [ Tipo ]    | [ Detalles ]   |
|--|-------------|--|
| I Elimina a Quiet.                                     | Obligatorio | Vacía una de sus barras.   |
| II Decide qué harás con Quiet.                         | Obligatorio | Una decisión que tendrás que tomar cuando finalice la batalla, durante un vídeo.       |
| III Neutraliza a Quiet sin atacarla con armas letales. | Opcional    | La solución más obvia es un rifle de francotirador con tranquilizantes.                |
| IV Neutraliza a Quiet sin atacarla con armas de fuego. | Opcional    | Tienes que silenciar a Quiet únicamente con daños indirectos, como el gas adormecedor. |

Estas son las posiciones desde las que Quiet disparará si te quedas en tu posición inicial. Si te vas a otro sitio, elegirá puntos de observación en función del último lugar en el que haya visto a Big Boss. Recuerda que Quiet siempre comienza sobre lo alto del arco.

### Aldea de Aabe Shifap

- ▢ MISIÓN 00-01
- ▢ INTRODUCCIÓN
- ▣ RECORRIDO
- ▢ MISIONES SECUNDARIAS
- ▢ BASE MADRE
- ▢ REFERENCIAS Y ANÁLISIS
- ▢ EXTRAS
- ▢ FINCE
- ▢ INTRODUCCIÓN
- ▢ PUERTAS DE NIVEL
- ▢ LA HISTORIA HASTA AHORA
- ▢ PROLOGO
- ▢ MISIONES 01-03
- ▢ MISIONES 04-06
- ▢ MISIONES 07-09
- ▢ MISIONES 10-12
- ▢ MISIONES 13-16
- ▢ MISIONES 18-20
- ▢ MISIONES 21-23
- ▢ MISIONES 24-26
- ▢ MISIONES 27-29
- ▢ MISIONES 30-32
- ▢ MISIONES 33-35
- ▢ MISIONES 36-38
- ▢ MISIONES 39-41
- ▣ MISIONES 40-42
- ▢ MISIONES 43-45
- ▢ MISIONES 46-48
- ▢ MISIONES 49-51

### Notas:

- **Primera partida:** antes de empezar esta misión, visita la aldea de Aabe Shifap deambulando libremente para familiarizarte con el escenario. No es un área que visites habitualmente, y conocer sus dimensiones, paisajes y posibles líneas de avistamiento te ayudarán enormemente en una batalla en la que un solo disparo puede acabar con Big Boss al instante. Si quieres eliminar limpiamente a Quiet con una mina de gas adormecedor, "ensayar" un poco para aprenderte la ruta te resultará de una ayuda incalculable.
- Si prefieres enfrentarte a Quiet en un duelo convencional de puntería, elige un rifle de francotirador con un rango de efectividad elevado, para que te cueste menos acertar en el blanco cuando se aleje demasiado. Si, cuando estás a una gran distancia, tus disparos a la cabeza terminan dando en el cuerpo, apunta un poco más arriba para compensar los efectos de la gravedad.
- Llévate contigo a D-Dog. Su habilidad para detectar a Quiet es impagable.
- El comportamiento de Quiet (salvo por su mejora de reflejos) es prácticamente idéntico al de la primera batalla. Consulta la página 92 si necesitas refrescarte la memoria.

**Notas para el rango S:** para conseguir un rango S, la velocidad es fundamental. Un duelo de francotiradores puede funcionar, pero es mucho menos estresante colocarte en el centro del mapa y usar el brazo cohete. Si tienes suerte y completas rápidamente la misión con minas de gas adormecedor, mejor que mejor.



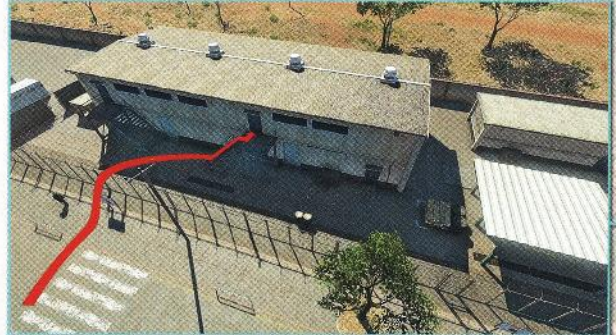
# [M] MISIÓN 41: "GUERRA SUBSIDIARIA SIN FIN"



## RESUMEN DE MISIÓN

|     | [ Tareas de misión ]   | [ Tipo ]    | [ Detalles ]   |
|-----|--|-------------|--|
| I   | Destruye el helicóptero de combate.  | Obligatorio | Se consigue más fácilmente con un lanzacohetes.                              |
| II  | Destruye dos tanques.  | Obligatorio | Extraerlos también sirve.  |
| III | Destruye dos vehículos blindados.  | Obligatorio | Extraerlos también sirve.  |
| IV  | Extrae dos tanques y dos vehículos blindados.  | Opcional    | -  |
| V   | Extrae al comandante de la columna blindada.   | Opcional    | Espera a que salga del helicóptero enemigo.                                  |
| VI  | Consigue los diamantes en bruto escondidos por el comandante de la columna blindada. | Opcional    | Están escondidos en la habitación en la que entra el comandante.             |
| VII | Consigue el plano que está en el helicóptero de combate.                             | Opcional    | Lo encontrarás en el lugar del accidente después de destruir el helicóptero. |

Dentro de esta tienda hay un archivo de inteligencia. Conseguirlo no es esencial, pero al interactuar con él se activará un práctico punto de control. Actívalo después de extraer con el Fulton los tres primeros vehículos si vas a extraer el cuarto y destruir el helicóptero en un intento de conseguir un rango S.



El comandante saldrá del helicóptero para llegar a este edificio, tardando entre dos y tres minutos. Una vez dentro, será un objetivo fácil. Incapacítalo y extráelo con el Fulton desde un lateral del edificio que está junto al muro exterior, sin que nadie te vea, para completar la tarea de misión correspondiente.

## Notas:

- **Primera partida:** completar esta misión iniciará una serie de eventos muy concreta. No podemos explicarte las consecuencias de esta serie sin revelarte un detalle de la trama muy importante; tan solo podemos decirte que quizás dificulten un poco el proceso del final del juego de conseguir rangos S en todas las misiones. Te recomendamos dejar que la historia del juego se desarrolle tal y como fue concebida por los creadores de *Metal Gear Solid V*. Pero si insistes en obtener más información al respecto, la encontrarás en la página 304.
- Aunque puedes destruir con explosivos los vehículos de los objetivos principales, es más fácil extraer los cuatro con el Fulton, y así correrás muchos menos riesgos de que se produzca un tiroteo. Llévate un lanzacohetes para acabar con el helicóptero; si puede ser, un modelo muy potente y mejorado capaz de destruirlo de un solo disparo.
- De los tres puntos iniciales de la misión, el del centro del mapa es el mejor, porque te deja cerca de un puesto de avanzada en el que se detendrán los vehículos.



Hay diamantes en bruto escondidos en la habitación a la que entra el comandante. Recógelos para completar una tarea de misión.



## RECORRIDO

- 1 Desde tu punto de partida, ve al puesto de avanzada que está al oeste.
- 2 Acaba con todos los guardias del puesto antes de que lleguen los tres vehículos. Todos harán una parada en las carreteras que pasan por aquí. Abórdalos por detrás y extráelos con el Fulton de uno en uno. Después podrás detener manualmente y extraer al cuarto vehículo blindado en el puesto de guardia, y destruir el helicóptero. Otra opción es seguir al vehículo blindado y extraerlo con el Fulton cuando aparque cerca del aeropuerto de Nova Braga.
- 3 El cuarto vehículo blindado se detiene aquí. Por la noche, podrás ignorar al centinela de la puerta y extraer el vehículo blindado sin incidentes. Eso te dejará el camino libre para correr siguiendo el muro del perímetro hasta llegar a una puerta en el lado oeste, donde podrás raptar al comandante y llevarte sus diamantes. Destruye el helicóptero con un lanzacohetes desde una distancia segura (como la colina del norte, al otro lado de los muros) para completar el tercer objetivo obligatorio antes de irte.

**Notas para el rango S:** extrae con el Fulton los cuatro vehículos en el mismo puesto de guardia y, justo después, destruye el helicóptero y abandona el área de misión.



Para acercarte fácilmente al comandante y conseguir sus diamantes, entra en el perímetro del aeropuerto por la puerta del oeste. Desde allí podrás caminar hasta la sala en la que puedes tender una emboscada al comandante y conseguir los diamantes antes de que llegue.

Si sigues al helicóptero sin que te detecten, se desplazará a esta posición de aterrizaje y se quedará allí si nadie activa la alarma. Poco después, el comandante saldrá del helicóptero. Márcalo desde lejos si quieres seguirlo. Lo identificarás fácilmente por su boina roja.



Cuando destruyas el helicóptero, se estrellará y soltará un plano necesario para completar una tarea de misión. Obviamente, es más fácil conseguir el plano (y completar la tarea de misión) si destruyes el helicóptero mucho antes de que llegue al aeropuerto. Si llegas a otro punto de control después de la destrucción del helicóptero pero mueres antes de conseguir el plano, puede que aparezca en esta posición.



Si eliges el punto de inicio central, podrás neutralizar rápidamente a todos los enemigos del puesto de guardia y extraerlos con el Fulton. Para ello tendrás que usar dardos tranquilizantes de manera eficaz y precisa. Los tres primeros vehículos que tienes que eliminar llegarán poco después de que completes tus preparativos iniciales. En cuanto se detengan, acércate a cada uno por detrás y extráelo con el Fulton. El helicóptero llegará unos instantes más tarde, seguido del cuarto vehículo. A no ser que quieras tenderle una emboscada al vehículo blindado en esta posición (tendrías que cortar la carretera o usar una mina electromagnética), deja que siga su ruta y extráelo cuando el conductor se detenga a las puertas del aeropuerto. Si todavía no quieres completar las tareas de misión del aeropuerto (V y VI), es mejor que acabes con el vehículo blindado y el helicóptero en el puesto de guardia para completar todos los objetivos obligatorios.

- 3 AERÓDROMO
- 3 INTRODUCCIÓN
- 3 RECORRIDO
- 3 MISIONES SECUNDARIAS
- 3 BASE MADRE
- 3 REFERENCIAS Y ANÁLISIS
- 3 EXTRAS
- 3 FINALES

- 3 INTRODUCCIÓN
- 3 PUNTOS DE INTERÉS
- 3 LA INGENIERÍA MASTRERA
- 3 PROLOGO
- 3 MISIONES 01-03
- 3 MISIONES 04-08
- 3 MISIONES 07-09
- 3 MISIONES 10-12
- 3 MISIONES 13-16

- 3 MISIONES 16-18
- 3 MISIONES 19-23
- 3 MISIONES 23-24
- 3 MISIONES 25-27
- 3 MISIONES 28-30
- 3 MISIONES 31-33
- 3 MISIONES 34-36
- 3 MISIONES 37-39
- 3 MISIONES 40-42

- 3 MISIONES 43-45
- 3 MISIONES 46-48
- 3 MISIONES 49-50

Campo de Kiziba

Aldea abandonada de Ditadi

Aeropuerto de Nova Braga

Si eliges desplegar desde la zona de aterrizaje del sur, de camino hacia la ZA te encontrarás con dos vehículos. Puedes destruirlos con la minigun del helicóptero antes de aterrizar si no quieres extraerlos.

Área de la misión

200 m



Si no tienes una emboscada al cuarto vehículo en el puesto de guardia, aparcará en su destino final, junto a la entrada del aeropuerto. Mientras el helicóptero no te detecte, te resultará fácil extraer por detrás el vehículo con el Fulton. Es la mejor táctica si quieres completar todas las tareas de misión a la vez.



# [❖] MISIÓN 42: “[EXTREMO] ARQUEOBACTERIAS METÁLICAS”



## RESUMEN DE MISIÓN

|     | [ Tareas de misión ]                                    | [ Tipo ]    | [ Detalles ]  |
|-----|---|-------------|---|
| I   | Acaba con los Cráneos.                                  | Obligatorio | -   |
| II  | Extrae a Code Talker.                                   | Obligatorio | Súbelo al helicóptero después de la batalla. No podrás extraerlo antes.                           |
| III | Completa la misión sin que te agarre un soldado títere. | Opcional    | No es difícil si te vas a un área donde no aparezcan, o a una posición a la que no puedan llegar. |
| IV  | Extrae a los Cráneos.                                   | Opcional    | Basta con que extraigas a uno de ellos.   |

### Notas:

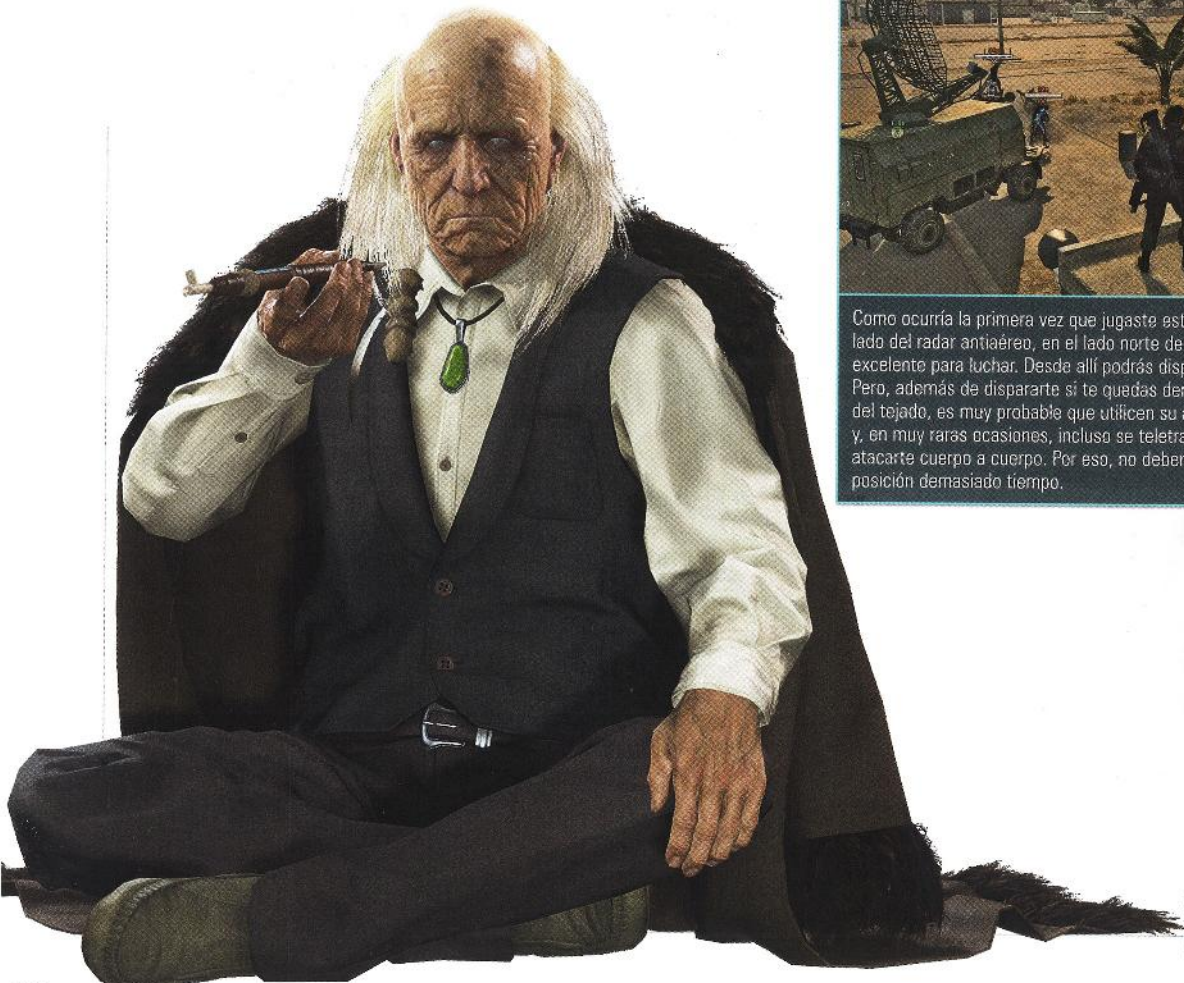
- **Primera partida:** obviamente, volver a jugar este combate de jefe con las reglas y condiciones del modo Extremo va a ser duro, pero también mucho más asequible de lo que piensas. Lo mejor de todo es que, gracias al punto de control que hay al comienzo de la misión, solo necesitarás unos instantes para pasar del fracaso a un reintento con energías renovadas.
- Encontrarás más información sobre los Cráneos en la página siguiente.



Un posible punto de observación para completar este combate es el tejado del hangar norte, al que llegarás por una escalera que está muy cerca de tu posición inicial. Si te colocas en el lado oeste del tejado, los Cráneos se agruparán delante del muro del perímetro de abajo. Tendrás que moverte en todo momento para evitar los ataques de rocas puntiagudas, y es posible que, de forma muy ocasional, tus enemigos se teletransporten a tu posición para intentar atacarte desde cerca.



Como ocurría la primera vez que jugaste esta misión, el tejado que está al lado del radar antiaéreo, en el lado norte del edificio principal, es un lugar excelente para luchar. Desde allí podrás disparar a los Cráneos de abajo. Pero, además de dispararte si te quedas demasiado tiempo en el borde del tejado, es muy probable que utilicen su ataque de rocas puntiagudas y, en muy raras ocasiones, incluso se teletransporten hacia ti para intentar atacarte cuerpo a cuerpo. Por eso, no deberías quedarte en la misma posición demasiado tiempo.





Comenzarás la misión rodeado de innumerables enemigos. Aléjate corriendo lo antes que puedas, y después intenta marcar a los cuatro Cráneos. Así podrás seguir sus movimientos y sus medidores del estado de salud con mucha más facilidad.



Code Talker está en el suelo, junto al helicóptero derribado. Los enemigos no lo atacarán directamente, pero puede resultar herido por una explosión o por los ataques de los soldados títeres dirigidos a ti. Por eso es fundamental alejarte de él y buscar un mejor lugar. Si muere, la misión terminará al instante.



Aeropuerto de Nova Braga

Área de la misión

20 m

- 1 INICIO DE LA MISIÓN
- 1 INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- 1 POSICIONES SECUNDARIAS
- 1 USOS Y OBJETOS
- 1 REFERENCIAS Y AVISOS
- 1 EXTRAS
- 1 ANEXO
- 1 INTRODUCCIÓN
- 1 PUNTOS DE INTERÉS
- 1 LA HISTORIA HASTA AHORA
- 1 PROLOGO
- 1 MISIONES 01-03
- 1 MISIONES 04-05
- 1 MISIONES 07-08
- 1 MISIONES 10-12
- 1 MISIONES 13-15
- 1 MISIONES 16-18
- 1 MISIONES 19-21
- 1 MISIONES 22-24
- 1 MISIONES 25-27
- 1 MISIONES 28-30
- 1 MISIONES 31-33
- 1 MISIÓN 34-35
- 1 MISIONES 37-39
- MISIONES 40-42
- 1 MISIONES 43-45
- 1 MISIONES 46-48
- 1 MISIONES 49-50



# [M] MISIÓN 42: “[EXTREMO] ARQUEOBACTERIAS METÁLICAS”

[CONTINUACIÓN]



## LOS CRÁNEOS

Ya deberías conocer bien los ataques y tácticas que utilizan los Cráneos con armadura, pero puedes consultar la página 160 si has olvidado algún detalle. Como imaginarás, la diferencia principal con respecto a la primera batalla es que ahora los Cráneos son mucho más agresivos. Atacan con mayor rapidez y frecuencia, y además recuperan su armadura (el medidor de estado de salud rosa que aparece sobre la barra roja de salud normal) tras unos breves instantes. Sea cual sea la barra que intentes vaciar para derrotarlos (la roja para matarlos o la azul para incapacitarlos), primero tendrás que atravesar su armadura. Para ello necesitas armas con un atributo de penetración muy elevado, por lo que los rifles de francotirador son la mejor opción.

Si lo que quieres es ganar la batalla de la forma más rápida y sencilla posible, corre hacia el tejado conectado al edificio principal del aeropuerto, como te recomendamos en la página anterior [01]. Allí no podrán alcanzarte los soldados títeres, y estarás prácticamente fuera del alcance de los Cráneos. Estos intentarán atacarte en tu punto de observación con algo más de frecuencia que durante el combate de la misión 29, pero nada que no puedas controlar. Márcalos y dispáralos con tu rifle de francotirador de uno en uno, apuntando a la cabeza siempre que puedas. En cuanto caiga un Cráneo, pasa al siguiente. Vigila tu munición en todo momento y pide un envío de suministros con antelación para no quedarte nunca sin balas.

Durante todo el proceso, o si decides luchar contra los Cráneos al descubierto, aprovecha cualquier oportunidad para ejecutar un contraataque contextual cuando un Cráneo te ataque con su espada. Esto lo neutralizará durante unos segundos muy cerca de ti, por lo que podrás aniquilarlo con un arma automática como una ametralladora o el rifle de francotirador.

Puedes extraer con el Fulton a cada Cráneo que derrotes [02]. Solo necesitas extraer a uno para completar la tarea de misión, pero extraer a los cuatro Cráneos se premia con una increíble puntuación extra de +25 000. Eso sí, recuerda que los Cráneos desaparecerán poco después de que el cuarto sea derrotado.

Quiet puede serte de una ayuda excepcional en esta batalla, sobre todo si se equipa con la Mariposa Pecaminosa. También puedes usar a D-Dog, si lo equipas con Táctica (Fulton), para que puedas ordenar la extracción de los Cráneos en cuanto se desplomen.

**Notas para el rango S:** corre al punto de observación en el tejado del edificio principal del aeropuerto, sin llamar la atención de los soldados títeres, y derrota a los Cráneos desde allí. Si eres demasiado lento o precavido, puede que tengas que extraer con el Fulton a uno o más Cráneos para conseguir unos puntos extra.



# [!] MISIÓN 43: "LUCES, AUN EN LA MUERTE"



## RESUMEN DE MISIÓN

|    | [ Tareas de misión ]                              | [ Tipo ]    | [ Detalles ]   |
|----|---|-------------|--|
| I  | Identifica a la persona que envió la transmisión. | Obligatorio | Está en la planta superior de la unidad de cuarentena.   |
| II | Elimina a los infectados.                         | Obligatorio | Puedes identificarlos con las lentes de visión nocturna. |

### Notas:

- **Primera partida:** esta misión es muy lineal y prácticamente se compone de vídeos. Te resumimos los pasos fundamentales en un breve recorrido, pero lo más probable es que no lo necesites.
- Tu rendimiento en esta misión no se puntúa.

- 1 MISIÓN 43-00
- 2 INTRODUCCIÓN
- 3 RECORRIDO
- 4 MISIONES SECUNDARIAS
- 5 BASE MADRE
- 6 REFERENCIA Y ANÁLISIS
- 7 EXTRAS
- 8 TRUCOS



- 9 INTRODUCCIÓN
- 10 PUNTOS DE INTERÉS
- 11 LA FICCIÓN HASTA AQUÍ
- 12 DIÁLOGO
- 13 MISIONES 03-03
- 14 MISIONES 04-06
- 15 MISIONES 07-09
- 16 MISIONES 10-12
- 17 MISIONES 13-15
- 18 MISIONES 16-18
- 19 MISIONES 19-21
- 20 MISIONES 22-24
- 21 MISIONES 25-27
- 22 MISIONES 28-30
- 23 MISIONES 31-33
- 24 MISIONES 34-36
- 25 MISIONES 37-39



## RECORRIDO

- 1 Desde el helicóptero, ve a la entrada del laboratorio.
- 2 Una vez dentro, sube por las escaleras para llegar al piso de arriba y encontrar a la persona que envió la transmisión. Podrás explorar el edificio a tu gusto.
- 3 Equípate con las lentes modificadas LDT para detectar la presencia de parásitos y elimina metódicamente a los infectados de todas las plantas, empezando por la planta superior y llegando hasta el sótano.
- 4 Cuando hayas terminado en el sótano, coge la casete y recoge al soldado que está sentado en la esquina. Llévalo a la salida del piso de arriba y sigue las indicaciones en pantalla para completar la misión.

**Notas para el rango S:** esta misión no se puntúa.

- 26 MISIONES 40-42
- 27 MISIONES 43-45
- 28 MISIONES 46-48
- 29 MISIONES 49-50



# [!] MISIÓN 44: “[CAMUFLAJE TOTAL] OSCURIDAD TOTAL”



## RESUMEN DE MISIÓN

|     | [ Tareas de misión ]  | [ Tipo ]    | [ Detalles ]  |
|-----|---|-------------|---|
| I   | Desactiva la bomba de transferencia de petróleo.                                | Obligatorio | Se consigue al interactuar con el panel de control.                                       |
| II  | Destruye el tanque separador de agua y petróleo.                                | Obligatorio | Requiere cualquier tipo de explosivo.   |
| III | Extrae a cuatro niños soldados que reciben entrenamiento en la aldea Masa.      | Opcional    | -   |
| IV  | Sal del área de misión antes de que se acordone el campo petrolífero de Mfinda. | Opcional    | El campo petrolífero se acordona cuando los Walker Gears se coloquen junto a las salidas. |
| V   | Extrae al buitre orejudo que deambula por la aldea incendiada.                  | Opcional    | Tienes que neutralizarlo y después extraerlo con el Fulton.                               |
| VI  | Extrae cuatro Walker Gears que acordonan el campo petrolífero de Mfinda.        | Opcional    | Requiere la mejora Carga 2 del Fulton.  |

Área de la misión

## Notas:

- **Primera partida:** una versión Camuflaje total de esta extensa misión puede parecer una labor abrumadora, pero lo cierto es que no es tan difícil como parece. Hay varios puntos de control situados en momentos clave, y además puedes crear más si sales de la aldea o el campo petrolífero. Pasarás gran parte de la misión en el campo petrolífero de Mfinda, y allí solo tendrás que tomar la salida del este y seguir la carretera hasta que se desvíe a la derecha para activar un punto de control.
- Como es lógico, esta misión se basa en el sigilo, pero por si acaso: no olvides elegir las 18:00 como hora de inicio.
- Conviene repartir las tareas de misión en dos visitas independientes para completarlas todas. En un primer intento, todo será más fácil si te centras en los objetivos del campo petrolífero (I, II y IV), abandonando rápidamente el área de misión para completar la última. En una segunda visita, encárgate de la tarea de la aldea Masa y haz un pequeño desvío para conseguir animales salvajes (III y V). Después, espera para neutralizar y extraer a los cuatro Walker Gears (VI) una vez completados los requisitos obligatorios.
- Si has estado haciendo progresos en la Base Madre, ya podrás acceder a un rifle de francotirador no letal equipado con silenciador. Te lo recomendamos encarecidamente para esta misión.

El buitre orejudo que necesitas para completar una tarea de misión está en la aldea quemada al suroeste del campo petrolífero. Tendrás que dejarlo inconsciente con un arma no letal mientras vuela o está posado cerca de tu posición para extraerlo con el Fulton. Que D-Dog esté presente te ayudará a encontrarlo con más facilidad.



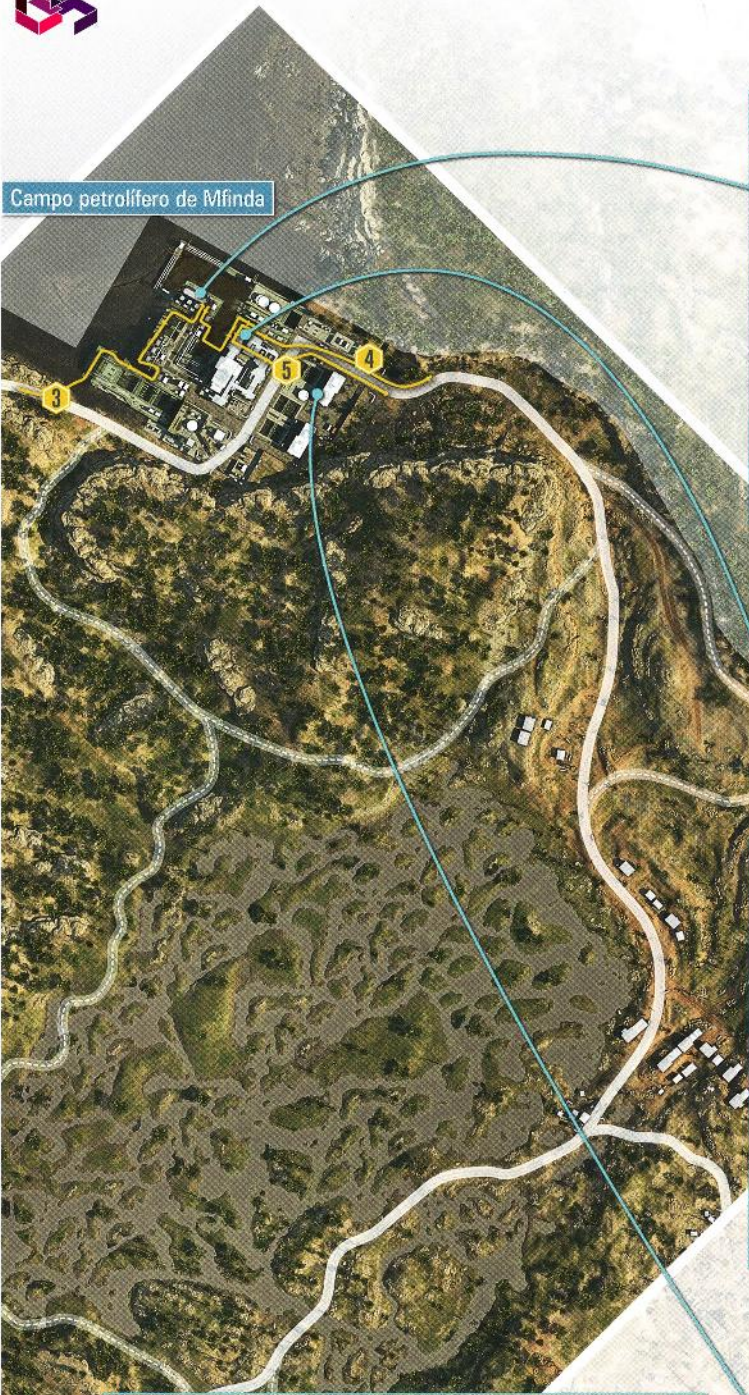
## RECORRIDO

- 1 Desde el punto de inicio, ve al noreste cruzando la selva para llegar a la aldea Masa.
- 2 Dirígete al campo petrolífero, atravesando la aldea si quieres completar las tareas de misión opcionales, o siguiendo la carretera en dirección sur para seguir una ruta menos peligrosa.
- 3 Puedes entrar en el edificio por el suroeste para llegar al tanque separador de agua y petróleo, pero las reglas de Camuflaje total dificultarán mucho esta tarea.
- 4 Es mejor que te acerques por la entrada del este y neutralices a varios guardias con antelación para que todo sea más fácil: el truco del dormitorio puede resultarte de gran ayuda. Colocar C-4 sobre el tanque activará un punto de control.
- 5 Entra en la sala de la bomba de transferencia de petróleo. En cuanto desactives la bomba (un nuevo punto de control), toma la salida del este y detona el C-4 desde fuera del perímetro del campo petrolífero. Esta táctica es perfecta para completar la tarea de misión IV, ya que te permitirá abandonar a pie el área de misión rápidamente, antes de que los refuerzos acordonen el campo petrolífero. Si quieres extraer a los Walker Gears (objetivo VI), también conviene abandonar la base: es mucho más fácil neutralizar a sus pilotos atacándolos por detrás.

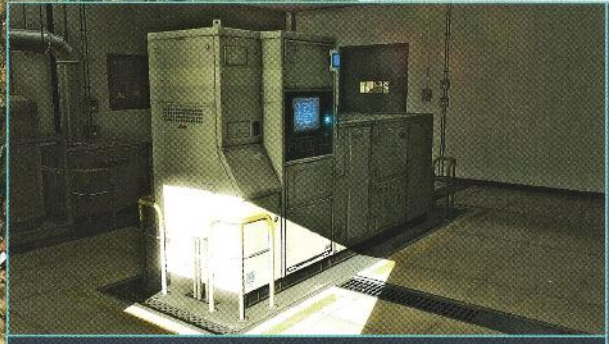
**Notas para el rango S:** en esta misión, la velocidad es un factor menos apremiante que en muchas otras, pero ser rápido te asegurará una puntuación más elevada. Entra por la ventana en la sala de la bomba de transferencia de petróleo, apaga la bomba, vuela el tanque separador con un lanzador y por último sal del área de misión.



Campo petrolífero de Mfinda



Uno de tus dos objetivos obligatorios es destruir este tanque separador de agua y petróleo. Puedes hacerlo con cualquier explosivo: C-4, una granada o el proyectil de un lanzador.



El otro objetivo principal es desactivar la bomba de esta sala; pulsa el botón correspondiente cuando aparezca en pantalla. Puedes entrar y salir de la sala de la bomba por la ventana abierta.



Si decides extraer a los cuatro niños soldados, también tendrás que silenciar a gran parte de los enemigos de la aldea Masa. Una buena estrategia es atraer uno a uno a todos los objetivos a una posición en la que puedas defenderte para incapacitarlos de forma silenciosa. Cuando hayas acabado con todos los objetivos principales, podrás empezar con las extracciones. Si provocas un estado de alerta o atacas a uno de los dos guardias que los están vigilando, los cuatro niños soldados se acercarán al río del noroeste. Les llevará aproximadamente un minuto abandonar el área de misión. Si quieres completar la tarea de misión correspondiente, incapacítalos rápidamente con un arma tranquilizante o corriendo hacia ellos para lanzarlos al suelo con CQC. Si no lo consigues, los niños escapan y tendrás que reiniciar la misión desde el punto de control anterior para volver a intentarlo.



Si buscas una estrategia que no implique muchos riesgos, prueba a moverte por el campo petrolífero de forma lenta y metódica. Acércate por la entrada del este y neutraliza con cuidado a todos los guardias cercanos para después extraerlos; sobre todo los que están dentro o cerca de los edificios cercanos. Si juegas por la noche, espera a que los soldados entren en el dormitorio; suelen hacerlo de dos en dos. Cuando estén dormidos (fíjate en el icono **ZZZ**), entra en la habitación e incapacítalos con un dardo tranquilizante en la cabeza. Después, llévalos a una posición segura para extraerlos. Si tienes paciencia, podrás repetir este proceso varias veces para dejar el edificio prácticamente vacío. Esta estrategia es compatible con conseguir un rango S: si no provocas muertes ni te detectan, y abandonas el área de misión en menos de 45 minutos, conseguirás el ansiado rango.

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

- INTRODUCCIÓN
- PUNTOS DE INTERÉS
- LA HISTORIA HASTA AHORA
- PROLOGO
- MISIONES 02-03
- MISIONES 04-06
- MISIONES 07-09
- MISIONES 10-12
- MISIONES 13-15
- MISIONES 16-18
- MISIONES 19-21
- MISIONES 22-24
- MISIONES 25-27
- MISIONES 28-30
- MISIONES 31-33
- MISIONES 34-36
- MISIONES 37-39
- MISIONES 40-42
- MISIONES 43-45
- MISIONES 46-48
- MISIONES 49-50



# [!] MISIÓN 45: "UNA SALIDA SILENCIOSA"

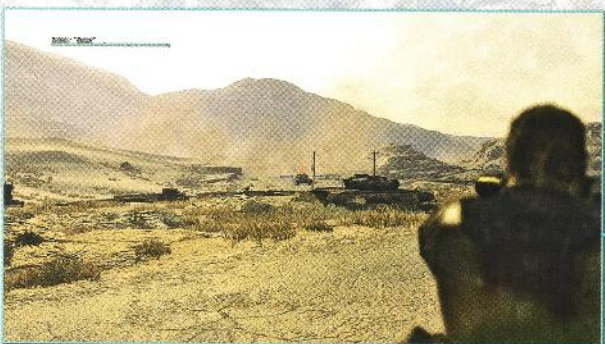
| RESUMEN DE MISIÓN    |   |  |
|----------------------|---|--|
| [ Tareas de misión ] | [ Tipo ]  | [ Detalles ]   |
| I                    | Contacta con Quiet.                               | Obligatorio. Se completa automáticamente al principio de la misión.  |
| II                   | Elimina a la unidad mecanizada soviética.         | Obligatorio. Incluye 14 vehículos y un helicóptero de combate.   |
| III                  | Consigue la casete de Quiet.                      | Opcional. Se descubre en una escena secreta y opcional al final de la misión.                              |
| IV                   | Extrae siete tanques y siete vehículos blindados. | Opcional. Es decir, todos los vehículos enemigos.  |
| V                    | Completa la misión sin que Quiet reciba daños.    | Opcional. Para ver tus avances en esta misión, revisa en pantalla el medidor del estado de salud de Quiet. |

## Notas:

- **Primera partida:** esta misión tiene unos requisitos muy concretos. En cuanto completes la misión 43 y tengas un vínculo máximo con Quiet, la misión secundaria 150 podrá activarse en cualquier momento. Complétala para empezar esta misión de inmediato.
- Esta misión contiene acción a raudales. Puede que te abrume un poco la primera vez, pero en posteriores intentos te resultará más fácil conseguir una puntuación elevada. Te recomendamos que te armes con un lanzacohetes potente, más un lanzagranadas con un ritmo de disparo alto o un buen rifle de asalto.
- Algunos equipamientos te resultarán de mucha utilidad en esta misión: un uniforme de combate mejorado te permitirá soportar más daño; correrás más rápido con las mejoras Movilidad 3 para el brazo prostético (o el uniforme de Raiden), y con la mejora Agujero de gusano del Fulton podrás extraer tanques sin preocuparte de que revienten los globos.



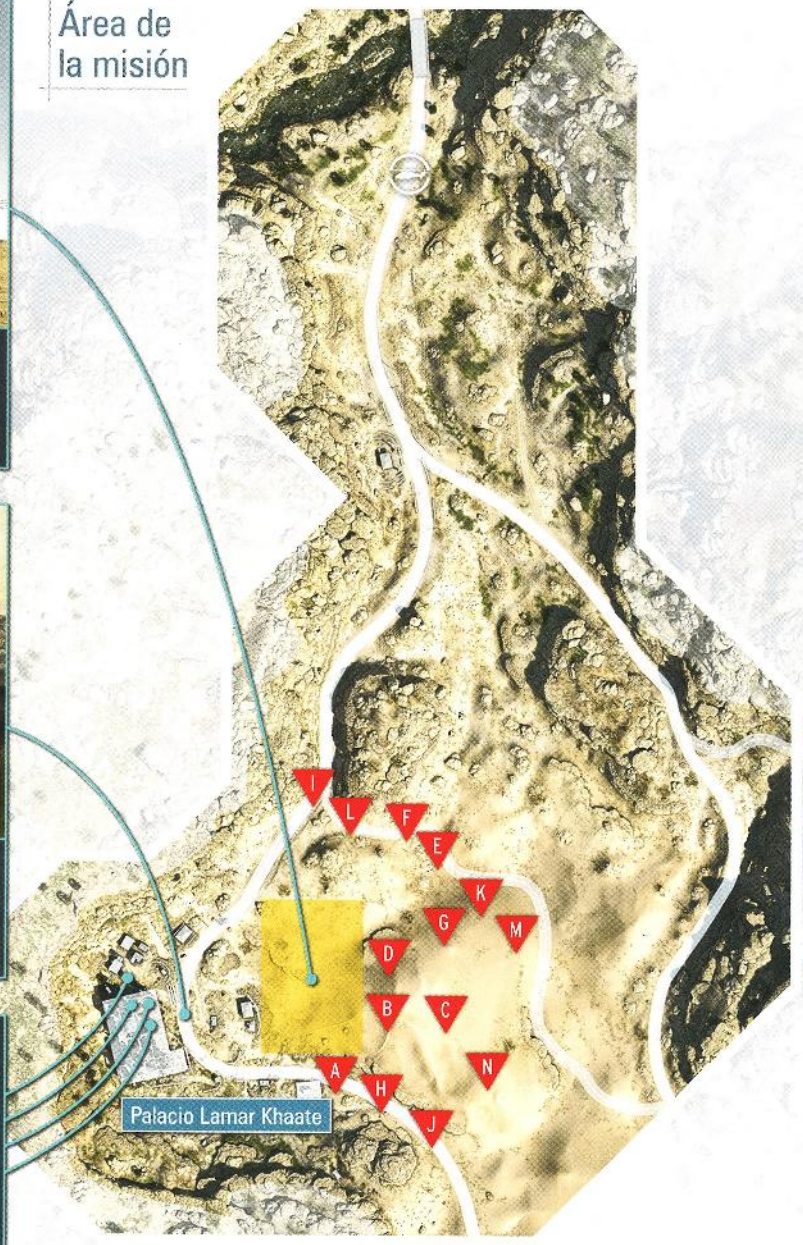
Si eliges la táctica de la extracción, tendrás que correr hacia cada vehículo en cuanto aparezca y eliminar a los soldados que anden cerca con un lanzagranadas o un rifle de asalto, para después extraer el vehículo con el Fulton. Neutralizar a los soldados impedirá que disparen a los globos; aunque no tendrás que preocuparte de esto si cuentas con la mejora Agujero de gusano del Fulton.



Si decides destruir todos los vehículos, desde la carretera que está frente al palacio podrás ver bien a todos los enemigos. Un lanzacohetes con un sistema de seguimiento (sobre todo el excelente CGM 25) te ayudará a eliminar todos los vehículos rápidamente. No olvides pedir envíos de suministros con frecuencia para no quedarte sin munición.

Hay cuatro lugares en los que podrás encontrar misiles para tu lanzacohetes: uno está justo al norte del palacio, otro en la planta intermedia y dos en la planta de arriba. Esto podría hacerte creer que actuar desde el interior del palacio, usando sus muros como cobertura, es una buena idea. Pero es mejor que destierres esa idea de tu cabeza, le dispires, le prendas fuego y después ordenes a tus sabuesos que rapiñen sus restos: en la práctica, es un plan *desastroso*. El palacio te ofrece poca flexibilidad para apuntar y maniobrar, y si un misil acierta en las paredes cercanas, los daños colaterales pueden ser espantosos. Sin duda la mejor estrategia es quedarte fuera para proteger a Quiet de los disparos.

## Área de la misión







## RECORRIDO

Esta misión es una intensa batalla cuyo objetivo es neutralizar 14 vehículos enemigos y un helicóptero de combate que llegará más tarde, todo esto evitando que maten a Quiet. Su salud aparecerá representada por un indicador de estado en pantalla que podrás consultar en todo momento.

En nuestro mapa aparece la dirección aproximada desde la que llegará cada vehículo en orden cronológico: el primero en la posición **A**, el segundo en la **B**, etcétera. En cuanto te familiarices con la misión, podrás usar este mapa para planear tus movimientos y tender una emboscada a cada vehículo en cuanto aparezca.

En una primera partida, puede que prefieras emplear armas letales para destruir los vehículos. No es habitual que en *MGSV* se fomenten las tendencias destructivas del jugador, así que aprovecha que en esta ocasión está permitido y siembra el caos a tu gusto. La experiencia y el conocimiento que adquirirás te serán de ayuda más adelante, cuando vuelvas para extraer los vehículos con el Fulton y completar una tarea de misión opcional.

Sea cual sea la táctica que elijas, estos consejos te resultarán útiles:

- Recibirás un lanzacohetes en el vídeo que precede a la batalla: te vendrá bien si no te has traído uno, pero si ya tenías una versión más potente, recógela del suelo en cuanto recuperes el control de Big Boss. Un CGM 25 te será de especial ayuda, sobre todo para derribar rápidamente el helicóptero.
- No te molestes en marcar a vehículos y enemigos: no hay tiempo. Corre hacia un vehículo en cuanto aparezca para extraerlo con el Fulton o destruirlo con un lanzacohetes. Cuanto más activo seas, más disparos atraerás hacia tu posición, lo que a su vez evitará que Quiet reciba daños. Si quieres destruir todos los vehículos con el lanzacohetes, procura pedir envíos de suministros de munición con antelación siempre que puedas.
- Tus objetivos prioritarios deben ser siempre los vehículos, porque es mucho más probable que hieran a Quiet que los soldados. Cada vez que los vehículos te den un respiro, aprovecha para eliminar a todos los soldados que estén a tu alcance, a poder ser con un lanzagranadas para ir más rápido.
- Extraer con el Fulton los 14 vehículos es en realidad mucho más fácil de lo que parece, ya que podrás moverte a plena vista, incluso acercarte a los tanques por delante, ya que todos se centrarán en Quiet en cuanto lleguen. Así que podrás correr hacia uno de ellos, extraerlo con el Fulton en cuanto se detenga y hacer lo mismo con el resto. Eso sí, elimina a los soldados que estén cerca de cada vehículo para que no disparen a los globos (o mejor aún, usa la mejora Agujero de gusano del Fulton). Para obtener el mejor resultado, intenta actuar dentro del rectángulo amarillo

que aparece en nuestro mapa, ya que así tendrás que recorrer menos terreno. Ten en cuenta que los demás vehículos no te dispararán mientras estés cerca de uno de ellos, lo que te dará unos segundos de respiro entre las extracciones.

- Los vehículos que despliegan soldados pueden destruirse o extraerse con el Fulton antes de que sus ocupantes pongan un pie en el suelo.
- Si quieres extraer todos los vehículos, y a la vez asegurarte de que Quiet no resulta herida, avanza sin miedo hacia los vehículos estacionados justo en el borde del área de la misión en cuanto puedas. Puede que el aviso y el efecto visual te detengan unos instantes, pero suele haber tiempo suficiente para extraer el vehículo antes de volver al centro del área.
- Entre cada horda de enemigos, Quiet suele bajar de su punto de observación para colocar bengalas de envío de suministros [**01**]. Si no quieres que sufra daños, acaba con los soldados enemigos que puedan alcanzarla.
- Colocar minas es posible, pero identificar las rutas exactas que seguirán los enemigos requiere mucha práctica y observación. La carretera que está al este de la arena (en torno al punto **A** de nuestro mapa) es la mejor opción si te decantas por esta táctica.
- Casi al final de la batalla, llegará un helicóptero de combate para servir de refuerzo a las tropas terrestres. Intenta destruirlo en cuanto aparezca, a poder ser con un lanzacohetes con un sistema de seguimiento (como el CGM 25). También hay una torreta antiaérea delante del palacio que puedes usar [**02**], pero únicamente si no ha quedado inservible durante la batalla.
- Tras la batalla, una segunda unidad mecanizada llegará para acabar con Quiet. Ignora a esta unidad por completo, ya que Quiet morirá si la dejas sola; y lleva a Quiet al marcador de ruta del este. Evita la carretera, puesto que allí te encontrarás con más soldados y vehículos.
- Tras el vídeo que comenzará cuando llegues al marcador de ruta, no te des demasiada prisa en subir al helicóptero de extracción. Antes de irte, sigue las pisadas en la arena hasta llegar a un árbol; comenzará un vídeo en cuanto te coloques en la posición correcta. A su término, obtendrás una casete y completarás la tarea de misión final.
- **Notas para el rango S:** en una partida posterior, omite los vídeos para ahorrarte mucho tiempo. Durante el resto de la misión, corre hacia cada vehículo en cuanto aparezca para extraerlo con el Fulton. Así podrás completar rápidamente la misión y obtener la bonificación de la tarea de misión opcional. Si eres preciso y eficiente, es probable que Quiet no reciba daños y consigas una puntuación aún mejor.



■ MIBO RÁPIDO

■ INTRODUCCIÓN

■ RECORRIDO

■ MISIONES SECUNDARIAS

■ BASE MADRE

■ REFERENCIA Y ANALISIS

■ EXTRAS

■ INDICE

■ INTRODUCCIÓN

■ PUNTOS DE INTERÉS

■ LA HISTORIA BÁSICA ANTERA

■ PRÓLOGO

■ MISIONES 01-03

■ MISIONES 04-06

■ MISIONES 07-09

■ MISIONES 10-12

■ MISIONES 13-15

■ MISIONES 16-18

■ MISIONES 19-21

■ MISIONES 22-24

■ MISIONES 25-27

■ MISIONES 28-30

■ MISIONES 31-33

■ MISIONES 34-36

■ MISIONES 37-39

■ MISIONES 40-42

■ MISIONES 43-45

■ MISIONES 46-48

■ MISIONES 49-50



## Área de la misión

Podría parecer que destruir el helicóptero de ataque y recuperar los planos para completar la tarea de misión VII implica eliminar con antelación a casi todos los enemigos de la base, pero existe una solución mucho más sencilla. Desplégate con el CGM 25 equipado y corre hacia el noroeste de la base, pegado a la pared del acantilado. Espera a que el helicóptero sobrevuele tu cabeza, fija el blanco sobre él y abre fuego antes de que llegue a la base. Tumbate inmediatamente después, así no te detectarán antes de que los cohetes den en el blanco. Si el helicóptero se estrella en un lugar accesible, corre a recoger el plano; si no, vuelve al punto de control anterior desde el menú de Pausa e inténtalo de nuevo.

Aeropuerto de Nova Braga

La forma más sencilla de acercarte al oficial de las FPA y al traficante de armas para extraerlos es esperar a que lleguen al almacén del norte. Para ello tendrás que neutralizar con antelación a los dos Walker Gears que patrullan por la zona; un COC por detrás en el momento justo o un dardo tranquilizante bastarán, y tendrás vía libre para extraer con el Fulton a los pilotos. Después, sin dejar de vigilar el helicóptero en ningún momento, podrás tender una emboscada al oficial de las FPA y al traficante de armas cuando lleguen a inspeccionar el hangar, su primera parada tras su reunión inicial.

Hay dos francotiradores apostados en el tejado del edificio principal del aeropuerto. Mantente agachado siempre que entres en su campo visual.

Esta es la ruta que el traficante de armas y el oficial de las FPA seguirán mientras inspeccionan el aeropuerto. Interroga a cualquier soldado para que esta ruta aparezca en el mapa del iDroid. Tendrán cuatro conversaciones en total: una dentro del edificio principal del aeropuerto, en la planta de arriba; una en el hangar del norte; una en el hangar del sur y una última en la habitación inicial. Si escuchas todas sus conversaciones, completarás una tarea de misión.



Los contenedores que tienes que extraer para completar una tarea de misión están en este hangar. Ya deberías contar con la mejora Agujero de gusano del dispositivo Fulton que necesitas para enviarlos a la Base Madre.

### ! MISIÓN 46

Los lectores más avisados habrán advertido la ausencia notoria de una misión 46. En realidad existe, pero para desbloquear este episodio secreto tienen que darse unas condiciones muy concretas. Consulta la página 324 para más información.



# MISIÓN 47: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”

## RESUMEN DE MISIÓN

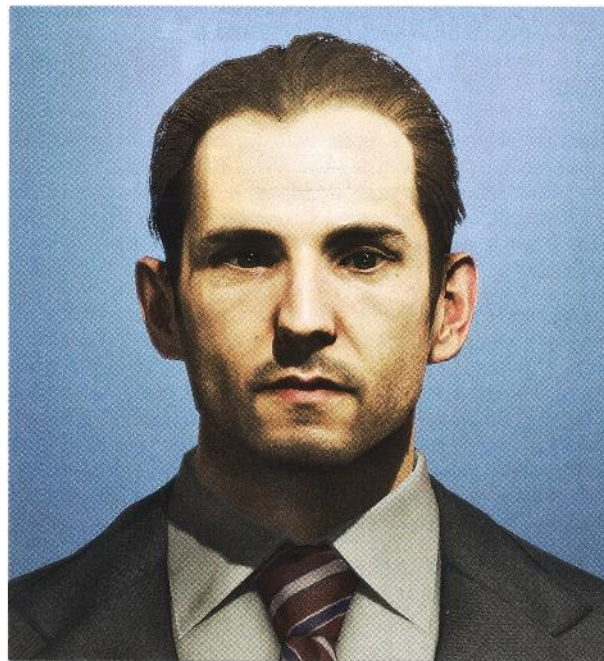
|      | [ Tareas de misión ]   | [ Tipo ]    | [ Detalles ]                                     |
|------|--|-------------|--|
| I    | Identifica al traficante de armas.   | Opcional    | Se consigue con los binoculares.                 |
| II   | Identifica al oficial de las FPA.  | Opcional    | Se consigue con los binoculares.                 |
| III  | Elimina al oficial de las FPA.   | Obligatorio | También puedes extraerlo con el Fulton.          |
| IV   | Extrae al oficial de las FPA.  | Opcional    | Es posible extraerlo con el Fulton.              |
| V    | Extrae al traficante de armas.   | Opcional    | Es posible extraerlo con el Fulton.              |
| VI   | Escucha todas las conversaciones entre el traficante de armas y el oficial de las FPA. | Opcional    | Son cuatro conversaciones en total.              |
| VII  | Consigue el plano que está en el helicóptero de combate.                               | Opcional    | Está en el lugar del accidente.                  |
| VIII | Extrae el contenedor de materiales en el hangar del aeropuerto de Nova Braga.          | Opcional    | Requiere la mejora Agujero de gusano del Fulton. |

### Notas:

- **Primera partida:** la buena noticia es que puedes completar esta misión en poco más de tres minutos y conseguir un rango S de inmediato, si sabes cómo hacerlo. Y hay otra noticia *igual* de buena: todas las tareas de misión opcionales resultan bastante llevaderas si te pones metas realistas y dejas varias tareas de misión para partidas posteriores. La misión solo será complicada si intentas completar todos los objetivos de una vez.
- Para refrescarte la memoria sobre las reglas básicas de esta misión, consulta la página 136.



Para completar la misión de la forma más rápida y sencilla, equípate con un rifle de francotirador con silenciador y balas normales. Desde tu punto de inicio, corre a la entrada del perímetro del norte y arrástrate por la zona de hierba desde la que se ve bien la ventana que aquí te indicamos. Pero no te acerques a la pista porque correrás el riesgo de que te detecten. Mira por los binoculares hasta que identifiques al oficial de las FPA a través del cristal, y siléncielo con un disparo a la cabeza. Después, vuelve sobre tus pasos y sal del área de misión. Bastará con que hagas todo esto en menos de diez minutos para conseguir un rango S, aunque por mucho cuidado que tengas, es muy probable que lo logres en menos de cinco.



### RECORRIDO

La mejor forma de completar esta misión es dividirla en partes asequibles para realizar en intentos distintos. Esta es la estrategia que te recomendamos:

- **Primer intento:** destruye el helicóptero antes de que llegue al aeropuerto para conseguir el plano. Después, elimina al oficial de las FPA con un disparo a la cabeza desde lejos cuando se ponga delante de la ventana. Esto bastará para conseguir un rango S.
- **Segundo intento:** neutraliza y extrae a ambos blancos cuando lleguen al hangar del norte.
- **Tercer intento:** usa el Agujero de gusano del Fulton para hacerte con los contenedores, y después espía las conversaciones entre el oficial de las FPA y el traficante de armas para completar la última tarea de misión. Antes de marcharte, asesina al oficial con un disparo a la cabeza desde la distancia.
- **Notas para el rango S:** ármate con un rifle de francotirador y después identifica y dispara al oficial de las FPA por la ventana. Por último, abandona el área de misión de inmediato.

- MISIÓN 47: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 48: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 49: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 50: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 51: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 52: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 53: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 54: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 55: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 56: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 57: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 58: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 59: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 60: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 61: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 62: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 63: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 64: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 65: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 66: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 67: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 68: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 69: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 70: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 71: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 72: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 73: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 74: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 75: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 76: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 77: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 78: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 79: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 80: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 81: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 82: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 83: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 84: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 85: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 86: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 87: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 88: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 89: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 90: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 91: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 92: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 93: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 94: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 95: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 96: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 97: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 98: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 99: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”
- MISIÓN 100: “[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA”



# MISIÓN 48: “[EXTREMO] CODE TALKER”

## RESUMEN DE MISIÓN

|     | [ Tareas de misión ]                                      | [ Tipo ]    | [ Detalles ]   |
|-----|---|-------------|--|
| I   | Contacta con Code Talker.                                 | Obligatorio | Se completa automáticamente tras un vídeo.                                   |
| II  | Extrae a Code Talker.                                     | Obligatorio | No puedes extraerlo con el Fulton.   |
| III | Extrae a Code Talker sin que sufra daños.                 | Opcional    | -  |
| IV  | Acaba con los Cráneos.                                    | Opcional    | Basta con que derrotes a uno de ellos.                                       |
| V   | Extrae a los Cráneos.                                     | Opcional    | Basta con que extraigas a uno de ellos.                                      |
| VI  | Extrae el vehículo blindado que acorda el valle de Lufwa. | Opcional    | Solo es posible si acabas con los cuatro Cráneos durante el combate inicial. |

### Notas:

- **Primera partida:** cuando se debate sobre qué misión es la más difícil de completar entera consiguiendo un rango S en *MGSV*, el modo Extremo de “Code Talker” suele ser una de las candidatas. Te recomendamos una forma muy conveniente de, por lo menos, sobrevivir a ella (que no es ninguna nimiedad), pero tendrás que practicar mucho para conseguir completarla con el rango máximo.
- Tus decisiones en el duelo de francotiradores inicial determinarán los adversarios a los que te enfrentarás en la posterior extracción de Code Talker. Si matas a los cuatro Cráneos, te enfrentarás a un vehículo blindado en la ruta del norte y a innumerables soldados estándar en las dos direcciones posibles. Si dejas algún Cráneo con vida, el vehículo blindado no aparecerá, y en lugar de soldados estándar lucharás contra soldados títeres, pero los Cráneos vigilarán una o las dos rutas. Para escapar de la forma más sencilla, deja a un Cráneo con vida: lo más probable es que vigile la salida del norte, así que podrás volver sobre tus pasos y esquivar a los soldados títeres.
- Los Cráneos se comportan igual que en el combate original: tan solo son más rápidos y agresivos. Para revisar nuestros consejos anteriores, consulta la página 156.



También puedes extraer a Code Talker subiendo por la colina del noroeste de la mansión para llegar a una zona de aterrizaje más cercana; pero no es la forma más sencilla de marcharte en absoluto. Sigue el acantilado del norte en todo momento, haciendo pausas cuando sea necesario. Contar con D-Dog te será de muchísima utilidad para localizar guardias con antelación. Si un soldado te ve, escóndete tras las rocas de la cascada más cercana, o sigue avanzando si hay obstáculos que te separen del enemigo que te ha detectado. No te des demasiada prisa en pedir un helicóptero: hay un vehículo blindado cerca que lo destruirá al instante. Extrae con el Fulton este vehículo (para completar una tarea de misión) o sal del área de misión por tierra, en dirección oeste.



Aquí está el vehículo blindado que necesitas para completar una tarea de misión; dependiendo de tus acciones y del estado de alerta, puede que se haya acercado más a la mansión. Si subes sigilosamente por la colina, siguiendo la pared del acantilado del norte, podrás llegar a él por detrás para ejecutar una extracción sorpresa con el Fulton.



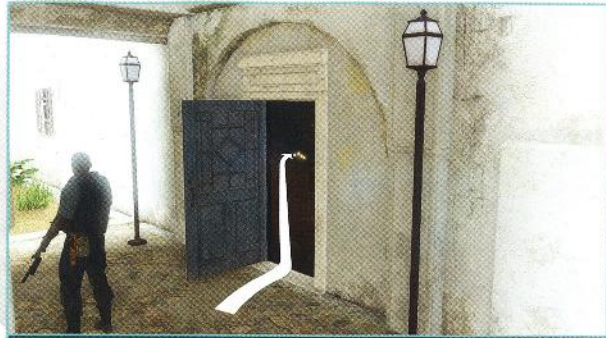
## RECORRIDO

- 1 Sigue el río en dirección noreste hasta que comience un vídeo.
- 2 Cuando los Cráneos te rodeen, tienes dos opciones: acabar con ellos o intentar escapar. Pedir a la Base Madre que te lance un tanque puede ser una jugada maestra si no te apetece poner a prueba tus dotes de puntería o tus reflejos.
- 3 Acércate a la mansión caminando agachado, siguiendo la pared de roca de la izquierda en todo momento.
- 4 Entra en la mansión por la puerta de atrás y después sigue el pequeño pasillo de la izquierda.
- 5 Cruza la puerta y baja por las escaleras para llegar al sótano en el que está Code Talker.
- 6 Tendrás que escapar con Code Talker, desandando el camino por el valle o subiendo la colina del noroeste de la mansión. La opción del valle es más fácil en una primera partida. Sigue el acantilado en todo momento; puedes evitar el puente peligroso tomando la ruta alternativa por detrás de la cascada.

**Notas para el rango S:** para conseguir un rango S, acaba con tres de los cuatro Cráneos en la batalla inicial y deja atrás al cuarto. Después llega hasta Code Talker sin que te detecten. Al marcharos, es probable que os reencontréis con el cuarto Cráneo defendiendo la ruta de escape del norte. Evita esta batalla desandando el camino para volver a la selva, corriendo para dejar atrás a los soldados títeres; pide una extracción por helicóptero durante el viaje.

Si no eres muy bueno con los duelos de francotiradores, quizás te lleses la falsa impresión de que esta batalla es imposible, por la naturaleza esquivada de los Cráneos y la tensión que genera saber que un solo impacto puede resultar letal. Pero estarías equivocado: tan solo es necesario practicar mucho para comprender sus tácticas, y descubrir lugares desde los que disparar sin correr peligro. Como medida provisional, existe una forma menos complicada de sobrevivir a este combate; incluso de prosperar en él: es toda una revelación descubrir que, si reduces el conflicto militar a un simple juego de “piedra, papel o tijera”, “tanque” casi siempre es más fuerte que “francotirador” según las reglas de mayor aceptación. Pide a la Base Madre un M84A Magloader o un T177 Nosorog (es fácil conseguirlo durante la misión 08, por ejemplo) e invertirás las tornas del combate por completo. Aunque es posible que tus rivales logren destruir el vehículo, podrá resistir muchos, muchos impactos antes de venirse abajo. Aun así, necesitarás ser hábil para derrotar a cada Cráneo, alternando entre los tres modos de cámara con **(RT)** / **(RB)** para ajustar de forma más precisa tu posición y alinear los disparos, pero será mucho menos complicado que esquivar las balas de unas máquinas de matar transhumanas. Intenta quedarte en la parte baja del río hasta que hayas vencido al menos a dos Cráneos. Para que escapar del área de misión sea lo menos agotador posible después de encontrar a Code Talker, acaba únicamente con tres de los cuatro Cráneos.

## Área de la misión



La mansión tiene una puerta trasera en el norte, protegida por guardias que podrás neutralizar sin problemas. En cuanto cruces esa entrada, sigue el pequeño pasillo de la izquierda, entra por la puerta y baja las escaleras que hay después para llegar hasta Code Talker.



Si decides extraer a Code Talker por la ruta del valle del sur (más o menos desandando el camino), camina agachado por el acantilado del oeste en todo momento, avanzando lentamente y con cautela, y haciendo una pausa si te encuentras con enemigos peligrosos. D-Dog te será de gran ayuda para seguir a los enemigos y evitar sorpresas desagradables. Podrás evitar por completo el punto más peligroso de esta ruta de fuga (el puente de madera) si pasas por debajo de la cascada. Cuando no puedas seguir subiendo por estar cargando con Code Talker, recuerda que puedes lanzarlo a una superficie cercana usando **R2**/**RT** y después recogerlo.

- INICIO MAPA
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO**
- ASISTENTES SECUNDARIOS
- BASE MANDE
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- FINDE

- INTRODUCCIÓN
- EPISODIOS DE INTERÉS
- LA HISTORIA HASTA AHORA
- PRÓLOGO
- MISIONES 02-03
- MISIONES 04-05
- MISIONES 07-08
- MISIONES 10-12
- MISIONES 17-19
- MISIONES 20-23
- MISIONES 26-28
- MISIONES 31-33
- MISIONES 36-38
- MISIONES 41-43
- MISIONES 46-48
- MISIONES 49-50

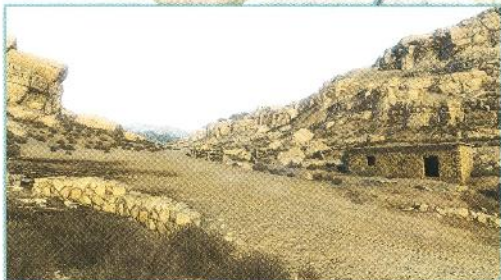


## Área de la misión

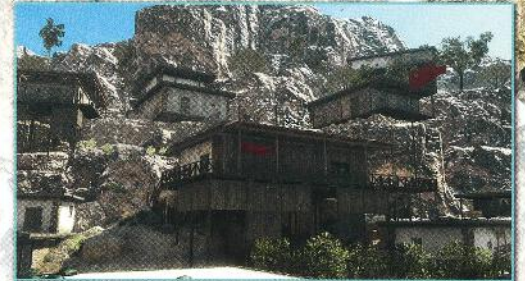
Aquí es donde el convoy comienza su viaje. Activarás su marcha al interactuar con los planes de despliegue de la aldea, o si simplemente te acercas al convoy.



El prisionero que tienes que rescatar está en esta casa, al noreste de la aldea. Silencia a todos los soldados que patrullan por las inmediaciones. Después, sácalo para extraerlo con el Fulton, comprobando que no haya soldados cerca que puedan verte.



Hay una forma de lo más sencilla de completar esta misión en un tiempo récord, y sin utilizar una sola arma. En cuanto llegues al área de misión, corre a esta posición junto a una casa vacía (a poder ser desde el punto de inicio del oeste). Así activarás la salida del convoy, que llegará a tu posición poco después. Cuando el primer tanque esté justo a tu lado, sal corriendo de tu escondite para que te vea. El tanque se detendrá, un error fatal del conductor que te permitirá extraerlo con el Fulton antes de que pueda girar su cañón en tu dirección. El camión y el segundo tanque se detendrán al mismo tiempo, así que también podrás extraerlos uno a uno. Los dos pasajeros del camión serán enviados a la Base Madre con el vehículo, y así completarás todos los objetivos obligatorios sin derramamiento de sangre. Sal del área de la misión para obtener un rango S con facilidad.



Aquí está la casa con los planes de despliegue. El cuanto los recojas, el convoy que tienes que detener comenzará su marcha, así que ten todo preparado de antemano. No olvides recoger la munición para el Killer Bee si has conseguido el arma de su dueño anterior.

# [!] MISIÓN 49: “[SUBSISTENCIA] FUERZAS DE OCUPACIÓN”



## RESUMEN DE MISIÓN

|     | [ Tareas de misión ]  | [ Tipo ]    | [ Detalles ]  |
|-----|---|-------------|---|
| I   | Consigue los planes de despliegue.  | Opcional    | Un archivo de inteligencia que revela la ruta que sigue el convoy. No es imprescindible, pero ayudará a que todo vaya más rápido si empiezas cerca de la aldea. |
| II  | Elimina al coronel.   | Obligatorio | Está dentro de un camión escoltado por tanques y morirá si destruyes su vehículo.   |
| III | Destruye todos los tanques.   | Obligatorio | Extraerlos también sirve para completar este objetivo.  |
| IV  | Extrae al coronel.  | Opcional    | Necesitas detener su camión para conseguirlo. Puedes hacerlo dañando sus neumáticos o neutralizando al conductor.   |
| V   | Elimina al coronel y destruye todos los tanques antes de que lleguen al fuerte de Smasei. | Opcional    | Es fácil en cuanto te familiarices con la misión.   |
| VI  | Extrae al prisionero de la aldea Sakhra Ee.   | Opcional    | Es posible extraerlo con el Fulton.   |
| VII | Extrae todos los tanques.   | Opcional    | -   |



Acercarte a la aldea por el este vuelve a ser, como en el primer intento, la mejor opción, sobre todo si quieres completar todas o casi todas las tareas de misión. Hay un francotirador apostado en la colina, así que sube lentamente y después arrástrate para que no te vea y puedas incapacitarlo. Recoge todas las minas que te encuentres acercándote a ellas por detrás; como todas las armas bajo las reglas de Subsistencia, pueden resultarte útiles más adelante. En vez de equiparte con el rifle de francotirador, concéntrate en silenciar a uno de los soldados cercanos equipados con lanzacohetes Killer Bee. Es muy importante, porque con él podrás destruir o detener los vehículos. Encontrarás munición dentro de la casa en la que estaban los planes de despliegue.



Da Smasei Laman

## RECORRIDO

- 1 Recorre la cima de la colina para llegar a la aldea Sakhra Ee. Silencia al francotirador que te encontrarás por el camino y después consigue un lanzacohetes Killer Bee de uno de los soldados de la zona.
- 2 Entra en la casa que está en lo alto de la aldea para recoger los planes de despliegue, después de recoger la munición del Killer Bee. Así comenzará un vídeo, y el convoy que tienes que detener se pondrá en marcha. Vuelve sobre tus pasos para salir de la aldea.
- 3 Cuando llegues a una posición en la que puedas defenderte y veas bien la carretera, prepara una emboscada: coloca un par de minas (que recogiste mientras subías la colina en el punto 1) en mitad de la carretera para detener el convoy, y después destruye los dos tanques con el Killer Bee. Así solo te quedará por eliminar o extraer al coronel que viaja en el camión.

**Notas para el rango S:** desde el punto de inicio del oeste, corre a la casa vacía, cerca de la posición de salida del convoy, para iniciar su marcha. Pide con antelación un helicóptero a la zona de aterrizaje cercana. Cuando el primer tanque pase por delante, sal corriendo de tu escondite para detenerlo y extraerlo rápidamente con el Fulton mientras gira el cañón en tu dirección. Después, corre hacia los otros dos vehículos y extráelos uno detrás del otro. Sal del área de misión en cuanto llegue tu helicóptero y tendrás un rango S garantizado.

### Notas:

- **Primera partida:** las reglas del modo Subsistencia transforman esta misión medianamente complicada en un fascinante rompecabezas. Sin embargo, como ocurre con muchos desafíos de este tipo, conocer la solución podría arruinar la diversión. Te recomendamos que intentes jugar la misión sin ayuda, y que consultes esta sección únicamente movido por la curiosidad o la frustración por no haber conseguido completarla.
- Tienes que evitar a toda costa que te detecten, sobre todo en la aldea: conviene no enfrentarse a todos los guardias en alerta máxima y con el refuerzo posterior de un helicóptero.



- RECORRIDO
- MISIONES RECOMENDADAS
- BASE MADRE
- RECUPERACION Y ANALISIS
- EXTRAS
- INDEX
- MISIONES 01-05
- MISIONES 06-10
- MISIONES 11-15
- MISIONES 16-20
- MISIONES 21-25
- MISIONES 26-30
- MISIONES 31-35
- MISIONES 36-40
- MISIONES 41-45
- MISIONES 46-50
- MISIONES 49-50

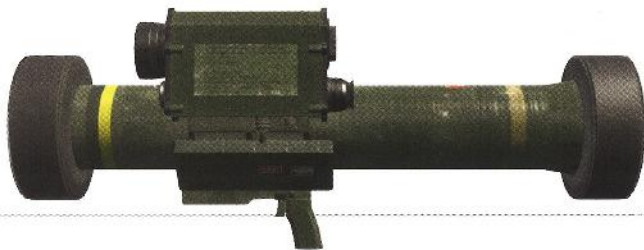


# MISIÓN 50: “[EXTREMO] SAHELANTHROPUS”



## RESUMEN DE MISIÓN

|     | [ Tareas de misión ]                      | [ Tipo ]    | [ Detalles ]   |
|-----|---|-------------|--|
| I   | Destruye el Sahelanthropus.               | Obligatorio | Lleva un lanzacohetes.   |
| II  | Destruye la cabeza del Sahelanthropus.    | Opcional    | -  |
| III | Alcanza al chico que flota con un ataque. | Opcional    | Solo se puede lograr durante un ataque especial ejecutado por el Sahelanthropus cuando su salud es baja. |



## Notas:

- **Primera partida:** el aumento de dificultad de este combate puede resultar extenuante en un principio, y te recomendamos que te mentalices de que puedes fracasar en repetidas ocasiones hasta que adquieras la experiencia y el ritmo necesarios para triunfar. El Sahelanthropus causa daños muy graves, incluso con sus armas menos potentes. Además, perseguirá a Big Boss con mucha más rapidez y precisión que en el combate inicial, así que apenas te dará un respiro en su salvaje ataque. Por si esto fuera poco, tus ataques vaciarán su barra de salud de forma extremadamente lenta. La estrategia general no se diferencia en exceso de la que te recomendamos para la misión 31 (ver página 164), pero requiere una ejecución casi impecable.
- Un lanzacohetes CGM 25 mejorado al máximo es sin duda la mejor opción, ya que es la única arma con la que podrás dañar gravemente al Metal Gear; pero si solo tienes la versión inicial del lanzacohetes, también podrás apañarte con ella.
- Los envíos de suministros se encargarán automáticamente cada vez que te quedes sin munición de cualquier tipo. Eso no quiere decir que no tengas que solicitar los envíos manualmente siempre que puedas: cuantos más misiles, mejor.



## SAHELANTHROPUS

Lo único que te salvará de visitar la pantalla “Has perdido” durante este combate de jefe es tu ingenio, y el hecho de que Big Boss es más ágil de lo que en principio podrías pensar. A su máxima velocidad de carrera podrá esquivar todos los ataques principales: rocas puntiagudas, misiles, ráfagas de ametralladora... Y todo ello sin apenas variar de dirección salvo en contadas ocasiones.

Aunque puedas subirte a los vehículos blindados y tanques que hay repartidos por el área, te recomendamos que no lo hagas. Su velocidad y manejo son tan precarios que sería como subirte a un campanario en mitad de una tormenta eléctrica.

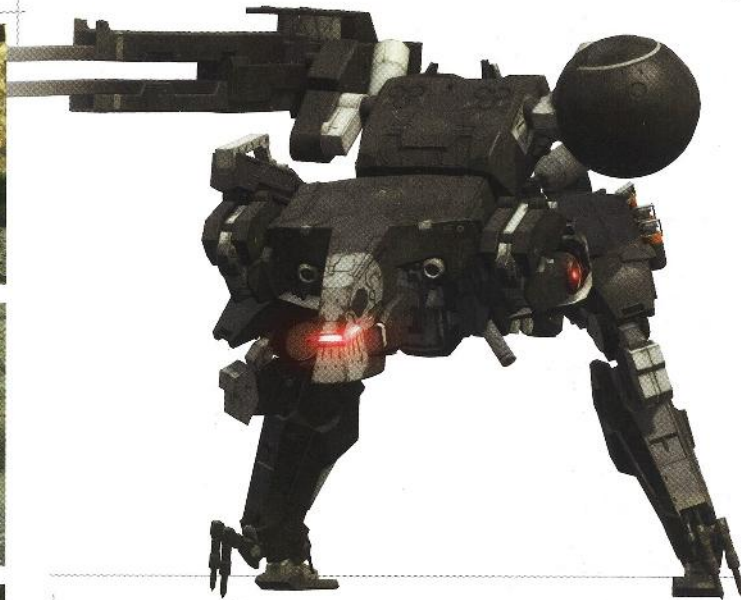
### Ataques del enemigo

- **Ametralladora:** en el modo Extremo, los disparos de ametralladora son especialmente peligrosos, difíciles de prever y muy potentes. Mantén siempre al Sahelanthropus a la vista y muévete hacia los lados para evitar el peligro [01].
- **Lanzallamas:** si en la misión 31 era un ataque bastante débil, aquí resulta muy peligroso en las distancias cortas. Puedes evitarlo por completo si no te acercas demasiado a tu enemigo [02].
- **Misiles teledirigidos:** puedes evitar estos proyectiles si pasas corriendo por entre las piernas del Sahelanthropus si estás cerca del Metal Gear; también puedes destruirlos con un rifle de asalto o una metralleta [03]. Basta una sola bala para destruir un misil. Otra opción es correr a toda velocidad en cuanto los lancen para escapar rápidamente de la explosión.
- **Cápsulas:** al igual que los misiles, puedes destruir las cápsulas con cualquier arma automática [04] o bien salir pitando para escapar de este ataque.
- **Sable látigo:** el Sahelanthropus clavará su sable en la tierra, provocando que varias rocas puntiagudas broten del suelo en tu dirección. Big Boss se caerá al suelo si toca alguna; si no te levantas y te apartas a tiempo, la roca

explotará y morirás al instante. Probablemente es el ataque más molesto del modo Extremo, ya que estas rocas se mueven a una velocidad increíble. Para evitarlas, huye corriendo hasta que aparezca la última roca [05]. Si te rodea un círculo de rocas puntiagudas, destruye una con un arma automática para abrirte paso y escapar. Otra opción, si tienes toda tu salud, es chocar contra una roca para que desaparezca. Recibirás una penalización de daño pequeña, pero en ocasiones es más rápido que desenfundar y disparar.

- **Niebla roja:** el rival lanza una niebla roja que reducirá notablemente la visibilidad, suele hacerlo en mitad de la batalla. Activa las lentes de visión nocturna para reducir esta desventaja a un nivel aceptable.
- **Láser:** en la fase final del combate, el Sahelanthropus se subirá a un punto de observación elevado y empleará una de sus técnicas más potentes: un rayo láser que provoca la muerte al instante [06]. Por suerte, este ataque viene precedido de un láser rojo para apuntar y un inconfundible efecto sonoro de “carga”: ponte a cubierto en cuanto detectes estas señales. Este ataque atraviesa casi todas las superficies y provoca daños colaterales, así que busca un refugio de piedra maciza o aléjate de su vista y alcance. Como el Sahelanthropus se mantiene estático durante esta fase de ataque, puedes aprovechar para pedir un bombardeo aéreo si no te importa recibir un rango de misión inferior.
- **Carrera del “chico que flota”:** cuando su barra de salud esté a punto de agotarse, el Sahelanthropus a veces cargará contra ti con el chico que flota por delante. Es fácil contrarrestar esta maniobra, ya que el tiempo se ralentiza durante la animación. Equípate con un arma automática y apunta exclusivamente al chico que flota [07]; si fallas, el ataque te matará. Después de un impacto directo, el Sahelanthropus quedará incapacitado durante unos segundos y su cabeza estará expuesta. Si aún no has destruido la cabeza (algo que sirve para completar una tarea de misión optativa), puedes atacarla y lograr, normalmente, dos impactos antes de que el Metal Gear se recupere.





## Estrategia

Como ocurría en la misión 31, el equipo ideal para esta batalla es el siguiente: un lanzacohetes para atacar al Sahelanthropus, un arma automática para destruir los proyectiles teledirigidos y disparar al chico que flota, y lentes de visión nocturna para moverte por la niebla roja. Como en esta batalla el más mínimo margen puede suponer una gran ventaja, usar tu lanzagranadas más potente como segunda arma principal y una metralleta de alta precisión como arma secundaria principal mejorará tus probabilidades de victoria.

Dar con el equilibrio perfecto entre agresividad y cautela es la clave para ganar este combate. En muchas otras áreas de *MGSV*, es preferible la prudencia: tardar en conseguir tu objetivo, pero obtenerlo sin duda. Sin embargo, en este caso es imprescindible atacar con descaro y audacia en algunos momentos. Si huyes todo el tiempo esperando a que surja una oportunidad para disparar, es probable que esta nunca llegue. Lo que necesitas es estudiar al Sahelanthropus con atención, y aprovecharte de las pausas que realiza tras los ataques para dispararle varios misiles seguidos.

Los primeros segundos del combate son un ejemplo perfecto. Tendrás tiempo para disparar dos veces tu lanzacohetes antes de verte obligado a correr para evitar un ataque de rocas puntiagudas. Pero en cuanto lo esquivas, podrás disparar un par de proyectiles más antes de volver a correr de nuevo. Este es, en resumen, el mejor modo de luchar.

Si puedes, gira la cámara para ver al Sahelanthropus mientras huyes de los ataques del Metal Gear: te supondrá una diferencia enorme, ya que así sabrás cuándo está inactivo o distraído por un helicóptero de apoyo, y además podrás fijarte en sus acciones para intuir su siguiente movimiento. Conviene disponer de una ruta que conozcas bien y en la que estés cómodo, para dar vueltas y vueltas dentro del área de misión sin necesidad de tener que mirar hacia donde vas. La pendiente de roca que está detrás de tu posición inicial y la carretera que conecta ambos extremos del área son dos circuitos muy válidos.

Aunque tu objetivo principal siempre debe ser el centro del estómago, recuerda que destruir otras partes del cuerpo también puede beneficiarte. Dañar los brazos (para aumentar el tiempo de carga del ataque de sable), los muslos (para reducir el número de misiles teledirigidos que disparará) y los tanques blancos de su espalda (para dañarlo gravemente) son tácticas que pueden ayudarte mucho a avanzar.

Por último, pero no por ello menos importante, te recordamos un pequeño detalle que algunos jugadores podrían olvidar: Big Boss necesita detenerse para recuperar toda su salud. Si estás corriendo sin parar mientras esquivas al Sahelanthropus, tu héroe nunca se curará. Espera a que el Metal Gear ejecute un ataque que suele estar seguido de una pausa (como el de las rocas puntiagudas) y después cúbrete hasta que la niebla roja se disipe.

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

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



ESTA COPIA SE HA ELABORADO CON LA INTENCIÓN EXPRESA DE AYUDAR, ORIENTAR Y COMPLETAR A LA COMUNIDAD DE **MSF**, DE QUIÉN LA LEA Y/O PARA DE CUALQUIER OTRO USO DE CARÁCTER INSTRUCTIVO Y SIN ANIMO DE LUCRO. ESPERAMOS DE TODO CORAZÓN CON ESTE PRESENTE AYUDAROS PARA QUE TENGAIS UNA MÁS COMPLETA EXPERIENCIA EN ESTE FANTÁSTICO JUEGO. ATENTAMENTE BLOODY SOULS.

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

# MISIONES SECUNDARIAS



En este capítulo te ofrecemos ayuda para todas las misiones secundarias de *Metal Gear Solid V*, por medio de capturas de pantalla con anotaciones y consejos sencillos para que las completes sin problemas.

**ADVERTENCIA, DETALLES DE LA TRAMA:** aunque hemos sido precavidos al máximo para no desvelarte detalles de la trama de forma irresponsable, es evidente que en algunas misiones secundarias (marcadas como "importantes") aparecen personajes o hechos relacionados con la historia principal. Estas misiones aparecen marcadas en amarillo en el juego. Por lo tanto, te recomendamos que evites las páginas que hablan de las misiones secundarias 143-150 hasta que tengas un motivo serio para leerlas. Estas misiones son bastante directas y no especialmente complicadas, así que te recomendamos que intentes completarlas sin ayuda al menos una vez antes de recurrir a este capítulo en busca de ayuda.



# [V] INTRODUCCIÓN

Las misiones secundarias son asignaciones en las que tendrás que completar un objetivo sencillo en un área concreta: rescatar a un prisionero, eliminar una unidad enemiga, extraer a una persona clave, etc.

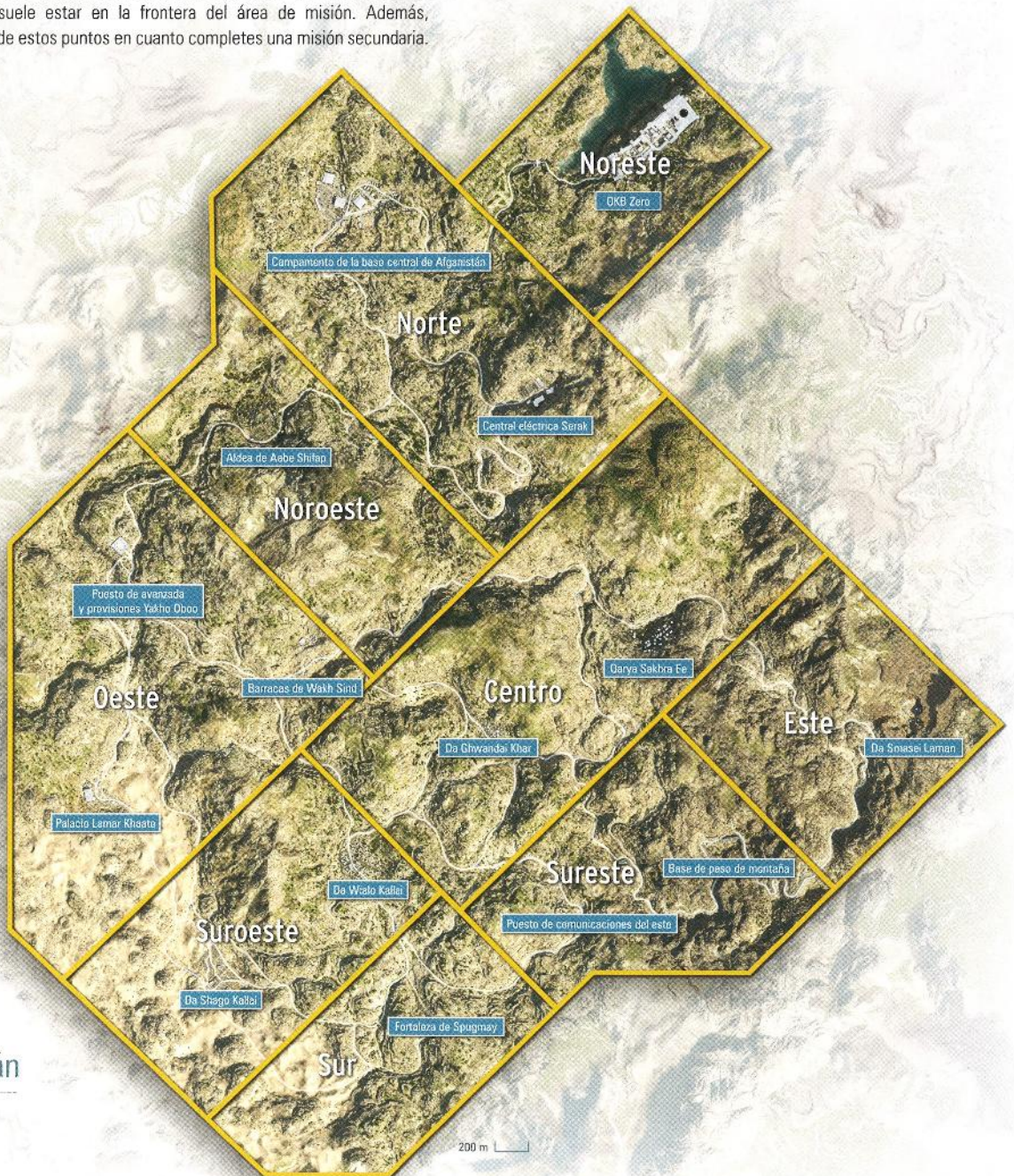
La mejor forma de disfrutar de estos desafíos es completándolos poco a poco, a medida que avanzas en la historia principal. Cuando termines una misión y salgas del área de misión por tierra, comprueba si hay disponible alguna misión secundaria cerca. También puedes desplegar a un área con buenas vistas para completar varias misiones secundarias a la vez, si están a una distancia razonable.

Tu esfuerzo en las misiones secundarias no se puntúa, y estas se completan en cuanto cumplas con su requisito. Al no haber puntuaciones ni rangos de los que preocuparse, puedes completarlas de la forma que quieras. Usar de forma creativa tus armas más potentes y objetos de distracción, o probar tus estrategias más exóticas (o incluso temerarias) puede ser una de las formas más divertidas de jugar a *MGSV*.

Si mueres durante una misión secundaria regresarás al último punto de control, que suele estar en la frontera del área de misión. Además, activarás uno de estos puntos en cuanto completes una misión secundaria.

Tu objetivo en cada misión secundaria está representado con una pequeña zona circular en el mapa del iDroid; normalmente será azul (■), aunque los que formen parte de la historia principal se mostrarán en amarillo (●). Tu objetivo siempre estará dentro de esta zona, normalmente en el centro. Si te acercas lentamente desde el exterior y marcas (o, mejor aún, interrogas) a todos los enemigos con los que te cruces, por lo general, enseguida encontrarás lo que buscas. Cuando necesites localizar a un individuo concreto, D-Dog será tu aliado perfecto.

Completar misiones secundarias te irá llevando a todos los rincones de los mapas de Afganistán y África. Si siempre te dedicas a extraer soldados y saquear las áreas de misión, contarás con una fuente de recursos constante que impulsará tus avances en el metajuego de gestión de la Base Madre. Esto puede suponer una diferencia enorme en tu progreso general, ya que así podrás desbloquear equipamiento y armas potentes de las últimas fases del juego muchas horas antes que otros jugadores que solo se dediquen a completar misiones.



Afganistán

## DISPONIBILIDAD DE LAS MISIONES

Todas las misiones secundarias tienen unas condiciones de disponibilidad concretas. En muchos casos, se desbloquearán al completar las misiones principales de la historia u otras misiones secundarias. Cuando se cumplan sus requisitos, la misión secundaria aparecerá disponible en la lista.

Pero hay un sistema oculto de "prioridades" que impide que haya más de una misión secundaria a la vez en la misma "región" del mapa. En los siguientes diagramas encontrarás una representación de dichas regiones. Si se cumplen las condiciones de disponibilidad de dos misiones secundarias de la misma región, podrás jugar a la que tenga el número de prioridad más bajo (es decir, que la prioridad 1 va antes que la 10). Tendrás que volver al CCA o terminar una misión principal para actualizar la selección de misiones secundarias disponibles, después de completar al menos una de ellas.

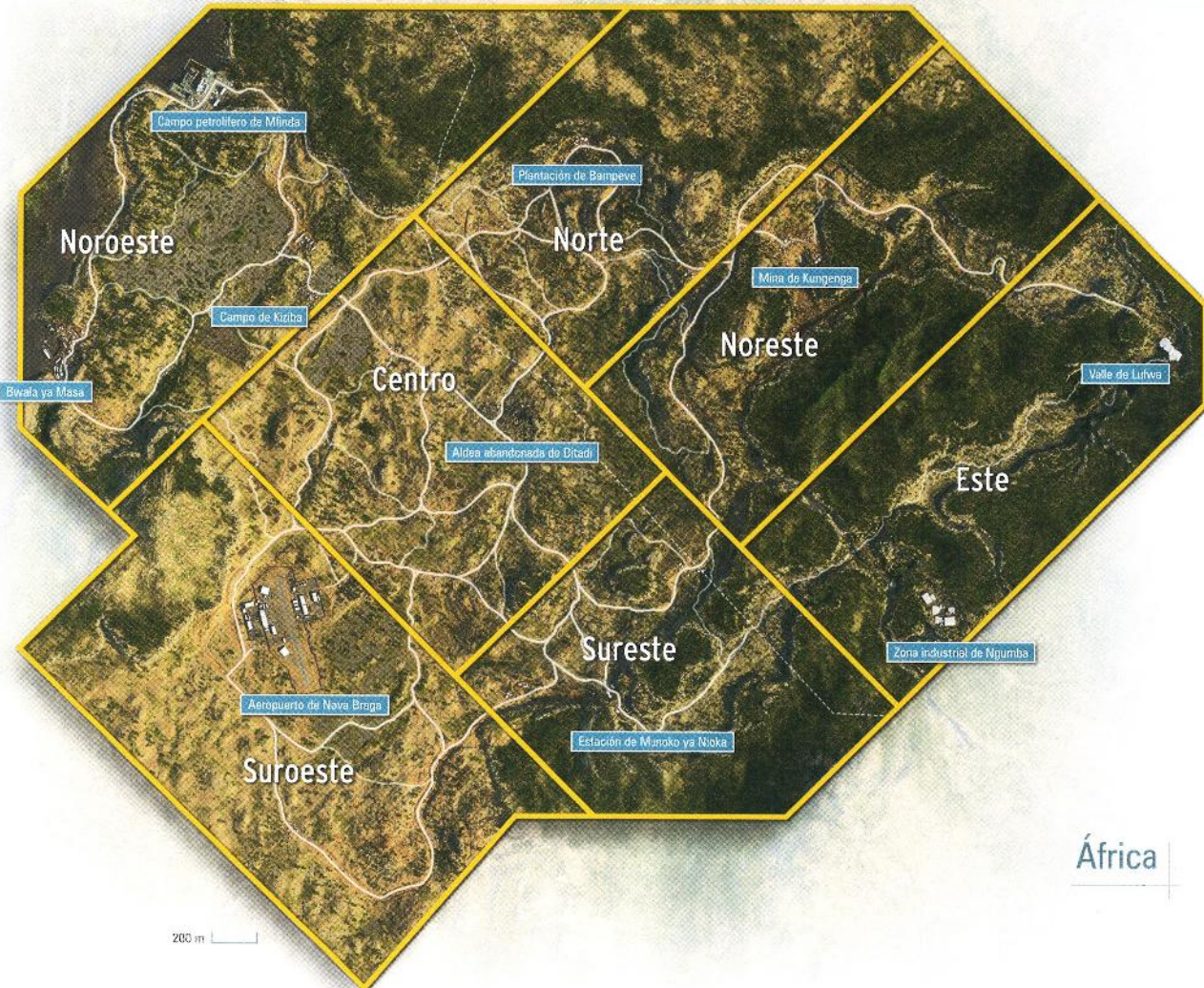
Aunque en principio no puedes volver a jugar misiones secundarias, hay una excepción a esta norma: si todavía no has cumplido con los requisitos para desbloquear una nueva misión secundaria en una región concreta, podrás volver a jugar otra misión secundaria ya completada. Para no repetir una misión por descuido, consulta la lista de misiones secundarias del iDroid antes de intentar completarla mientras deambules libremente. Las que tengan sus casillas de verificación marcadas son las que ya has completado.

### REGIONES DE AFGANISTÁN:

| REGIÓN          | UBICACIONES  |
|-----------------|--|
| <b>Sur</b>      | Fortaleza de Spugmay   |
| <b>Suroeste</b> | Da Shago Kallai, Da Wialo Kallai   |
| <b>Sureste</b>  | Puesto de comunicaciones del este, base de paso de montaña                               |
| <b>Oeste</b>    | Palacio Lamar Khaate, barracas de Wakh Sind, puesto de avanzada y provisiones Yakho Oboo |
| <b>Centro</b>   | Da Ghwandai Khar, Qarya Sakhra Ee  |
| <b>Este</b>     | Da Smasei Laman  |
| <b>Noroeste</b> | Aldea de Aabe Shifap   |
| <b>Norte</b>    | Central eléctrica Serak, campamento de la base central de Afganistán                     |
| <b>Noreste</b>  | OKB Zero   |

### REGIONES DE ÁFRICA:

| REGIÓN          | UBICACIONES   |
|-----------------|---|
| <b>Suroeste</b> | Aeropuerto de Nova Braga                                    |
| <b>Sureste</b>  | Estación de Munoko ya Nioka                                 |
| <b>Centro</b>   | Aldea abandonada de Ditadi                                  |
| <b>Este</b>     | Zona industrial de Ngumba, valle de Lufwa                   |
| <b>Noroeste</b> | Campo petrolífero de Mfinda, Bwala ya Masa, campo de Kiziba |
| <b>Norte</b>    | Plantación de Bampeve                                       |
| <b>Noreste</b>  | Mina de Kungenga  |



200 m

África

- 1 INTRODUCCIÓN
- 2 INTRODUCCIÓN
- 3 INTRODUCCIÓN
- 4 MISIONES SECUNDARIAS
- 5 BASE LABOUR
- 6 REPERCUSSION ANALYSIS
- 7 EXTRAS
- 8 PROLOG
- 9 INTRODUCCIÓN
- 10 MISIONES SECUNDARIAS 01-10
- 11 MISIONES SECUNDARIAS 11-20
- 12 MISIONES SECUNDARIAS 21-30
- 13 MISIONES SECUNDARIAS 31-40
- 14 MISIONES SECUNDARIAS 41-50
- 15 MISIONES SECUNDARIAS 51-60
- 16 MISIONES SECUNDARIAS 61-70
- 17 MISIONES SECUNDARIAS 71-80
- 18 MISIONES SECUNDARIAS 81-90
- 19 MISIONES SECUNDARIAS 91-100
- 20 MISIONES SECUNDARIAS 101-110
- 21 MISIONES SECUNDARIAS 111-120
- 22 MISIONES SECUNDARIAS 121-130
- 23 MISIONES SECUNDARIAS 131-140
- 24 MISIONES SECUNDARIAS 141-150
- 25 MISIONES SECUNDARIAS 151-160
- 26 MISIONES SECUNDARIAS 161-170
- 27 MISIONES SECUNDARIAS 171-180
- 28 MISIONES SECUNDARIAS 181-190
- 29 MISIONES SECUNDARIAS 191-200



## MISIÓN SECUNDARIA 1: “EXTRAE AL INTÉRPRETE (RUSO)”

Ubicación: Afganistán, región del sur  
Disponibilidad: al completar la misión 02 y cualquier otra misión.

Orden de prioridad: 4  
Recompensa: 30 000 PMB



Recorrido: esta misión secundaria tiene lugar en el puesto de guardia que está al este de la fortaleza de Spugmay. Marca a los soldados desde la colina cercana para dormirlos uno a uno con mucha más facilidad. Después podrás extraer con el Fulton al intérprete para completar la misión; es el que lleva la boina verde. Añadirlo al personal de la Base Madre te permitirá entender a todos los soldados rusos en futuras misiones, una auténtica bendición.

## MISIÓN SECUNDARIA 2: “EXTRAE AL INTÉRPRETE (PASHTO)”

Ubicación: Afganistán, región del sureste  
Disponibilidad: al completar la misión secundaria 27.

Orden de prioridad: 2  
Recompensa: 30 000 PMB



Recorrido: encontrarás a este intérprete en el puesto de guardia al oeste de la base de paso de montaña. Neutraliza a los soldados desde una distancia segura. Después de extraer con el Fulton a tu objetivo, entenderás el idioma Pashto que hablan los Muyahidines.

## MISIÓN SECUNDARIA 3: “EXTRAE AL INTÉRPRETE (AFRIKÁANS)”

Ubicación: África, región del norte  
Disponibilidad: al completar la misión 14.

Orden de prioridad: 5  
Recompensa: 80 000 PMB



Recorrido: este intérprete es un soldado que está un puesto de guardia al oeste de la plantación de Bampeve, junto con un par de enemigos más. Siléncialos a todos para realizar una extracción segura, o atrae al intérprete a tu posición. Si lo reclutas, podrás entender a todos los soldados de FP en África.

## MISIÓN SECUNDARIA 4: “EXTRAE AL INTÉRPRETE (KIKONGO)”

Ubicación: África, región del sureste  
Disponibilidad: al completar la misión 18.

Orden de prioridad: 5  
Recompensa: 90 000 PMB



Recorrido: busca a este intérprete en el puesto de guardia que está al norte de la estación de Munoko ya Nioka. Te permitirá entender a todos los niños soldados.



## MISIÓN SECUNDARIA 5: “ASEGURAR EL PLANO DE [METRALL. ANTIMOTÍN]”

Ubicación: Afganistán, región del suroeste  
 Disponibilidad: al completar la misión secundaria 01.

Orden de prioridad: 11  
 Recompensa: 30 000 PMB

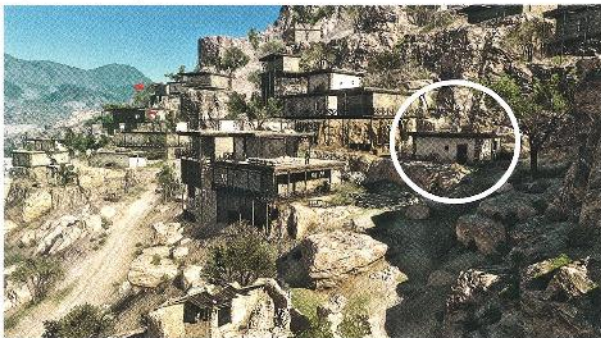


Recorrido: encontrarás el plano en este edificio al sur de la aldea de Wialo.

## MISIÓN SECUNDARIA 7: “ASEGURAR EL PLANO DE [SENSOR IR]”

Ubicación: Afganistán, región del centro  
 Disponibilidad: al completar la misión 21.

Orden de prioridad: 14  
 Recompensa: 90 000 PMB



Recorrido: este plano está sobre una pequeña nevera, dentro de una casa al oeste de la aldea Sakhra Ee. Camina siguiendo el acantilado del oeste para reducir al mínimo los encuentros con enemigos.

## MISIÓN SECUNDARIA 9: “ASEGURAR EL PLANO DE [CÁMARA-ARMA]”

Ubicación: África, región del suroeste  
 Disponibilidad: al completar la misión 21.

Orden de prioridad: 16  
 Recompensa: 100 000 PMB

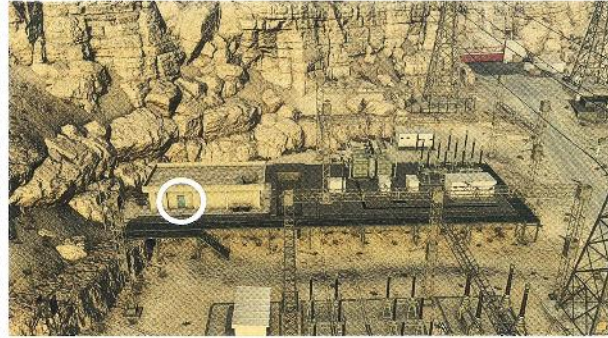


Recorrido: encontrarás este plano dentro del edificio que está al noroeste del edificio principal del aeropuerto de Nova Braga, sobre un escritorio. La forma más sencilla de penetrar en el perímetro del aeropuerto es por la valla rota que da al oeste.

## MISIÓN SECUNDARIA 6: “ASEGURAR EL PLANO DE [BRAZO ATURDIDOR]”

Ubicación: Afganistán, región del norte  
 Disponibilidad: se desbloquea después de construir una plataforma médica en la Base Madre y completar al menos una de las misiones desbloqueadas después de la misión 06.

Orden de prioridad: 12  
 Recompensa: 60 000 PMB



Recorrido: este plano está disponible en la central eléctrica Serak. Está en el edificio situado más al norte, en la mesa central de la sala oeste.

## MISIÓN SECUNDARIA 8: “ASEGURAR EL PLANO DE [DISP. ANTIRROBO]”

Ubicación: África, región del noroeste  
 Disponibilidad: al completar la misión 21.

Orden de prioridad: 8  
 Recompensa: 90 000 PMB



Recorrido: este plano está sobre un estante, dentro de una tienda del puesto de avanzada que está justo al este de Bwala ya Masa. El puesto suele estar muy bien protegido, así que la infiltración no será sencilla. Para hacerla más llevadera, neutraliza a un soldado desde un lugar seguro y después repite el truco con sus colegas cuando se acerquen a investigar, una táctica que nunca falla.

## MISIÓN SECUNDARIA 10: “ASEGURAR EL PLANO DE [DRON UA]”

Ubicación: Afganistán, región del norte  
 Disponibilidad: al completar la misión 21.

Orden de prioridad: 10  
 Recompensa: 100 000 PMB



Recorrido: este plano está sobre una caja, dentro del pequeño almacén del campamento de la base central de Afganistán. Suele estar muy bien protegido, así que la infiltración no será sencilla (a menos que quieras luchar contra todos los enemigos del área). La ruta de sigilo que te recomendamos para la misión 12 (ver página 99) también funciona muy bien en este caso.

- 01 INTRODUCCIÓN
- 02 INTRODUCCIÓN
- 03 RECORRIDO
- 04 MISIONES SECUNDARIAS
- 05 BASE MADRE
- 06 REPERELECIA Y AJALISH
- 07 EXTRAS
- 08 FINIDE
- 09 INTRODUCCIÓN
- 10 MISIONES SECUNDARIAS 01-10
- 11 MISIONES SECUNDARIAS 11-20
- 12 MISIONES SECUNDARIAS 21-30
- 13 MISIONES SECUNDARIAS 31-40
- 14 MISIONES SECUNDARIAS 41-50
- 15 MISIONES SECUNDARIAS 51-60
- 16 MISIONES SECUNDARIAS 61-70
- 17 MISIONES SECUNDARIAS 71-80
- 18 MISIONES SECUNDARIAS 81-90
- 19 MISIONES SECUNDARIAS 91-100
- 20 MISIONES SECUNDARIAS 101-110
- 21 MISIONES SECUNDARIAS 111-120
- 22 MISIONES SECUNDARIAS 121-130
- 23 MISIONES SECUNDARIAS 131-140
- 24 MISIONES SECUNDARIAS 141-150
- 25 MISIONES SECUNDARIAS 151-167



## ! MISIONES SECUNDARIAS “EXTRAE AL SOLDADO ALTAMENTE CAPACITADO”

En esta serie de misiones secundarias tendrás que extraer y reclutar a un soldado enemigo para la Base Madre. Suele ser más fácil decirlo que hacerlo, porque tus objetivos suelen estar en puesto de avanzada muy bien protegidos. Estos consejos te resultarán útiles:

- Utiliza siempre armas no letales, ya que necesitas que tu objetivo esté vivo para extraerlo con el Fulton. Un rifle de francotirador con munición tranquilizante es la mejor opción para conseguir disparos a la cabeza sin tener que acercarte demasiado. Otra opción que siempre es viable es tu pistola inicial.
- Si tu objetivo lleva algún tipo de protección, especialmente un casco o un protector para la cara, apunta con tu arma tranquilizante a una parte desprotegida de su cuerpo. Dos o tres impactos seguidos bastarán para derribarlo si necesitas hacerlo de inmediato.
- La misión se completará en cuanto extraigas a tu objetivo; es decir, en cuanto los globos Fulton vuelen por el aire. Esto quiere decir que no es necesario preocuparse por las consecuencias de tus acciones: podrás correr riesgos que ni te plantearías en las misiones de la historia principal. Mientras tu objetivo llegue a la Base Madre, todo lo que pase después no tiene importancia alguna.

### MISIÓN SECUNDARIA 11: “EXTRAE AL SOLDADO ALTAMENTE CAPACITADO 01”

Ubicación: Afganistán, región del oeste  
Disponibilidad: al completar la misión 02 y otra misión principal.

Orden de prioridad: 2  
Recompensa: 30 000 PMB

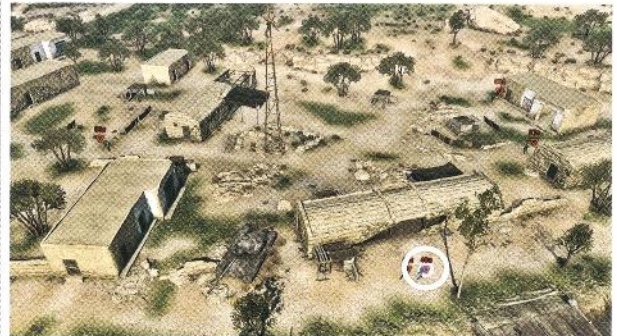


Recorrido: tu objetivo es extraer a un francotirador enemigo que está sobre un acantilado, al sur del puesto de avanzada de Yakho Oboo, junto con otros dos colegas. Si te acercas por la carretera que está al oeste de su posición, podrás cogerlos por sorpresa y extraer con el Fulton a tu objetivo.

### MISIÓN SECUNDARIA 12: “EXTRAE AL SOLDADO ALTAMENTE CAPACITADO 02”

Ubicación: Afganistán, región del suroeste  
Disponibilidad: al completar la misión secundaria 05 y la misión secundaria 11.

Orden de prioridad: 6  
Recompensa: 30 000 PMB



Recorrido: el soldado que tienes que extraer patrulla por el este de Da Wialo Kallai. Acércate por el este, silencia a todos los enemigos que te encuentres e incapacita a tu objetivo para extraerlo con el Fulton.

### MISIÓN SECUNDARIA 13: “EXTRAE AL SOLDADO ALTAMENTE CAPACITADO 03”

Ubicación: Afganistán, región del este  
Disponibilidad: al completar la misión 06 y la misión secundaria 12.

Orden de prioridad: 6  
Recompensa: 60 000 PMB



Recorrido: el soldado que necesitas extraer está en el centro de Da Smasei Laman, junto con un grupo grande de más enemigos. Neutralízalos con tranquilizantes uno a uno para evitar un combate complicado y después extrae con el Fulton a tu objetivo.

### MISIÓN SECUNDARIA 14: “EXTRAE AL SOLDADO ALTAMENTE CAPACITADO 04”

Ubicación: Afganistán, región del centro  
Disponibilidad: al completar la misión 07 y la misión secundaria 13.

Orden de prioridad: 8  
Recompensa: 60 000 PMB



Recorrido: este enemigo está en Da Ghwandai Khar junto con un grupo grande de colegas. Infiltra en la aldea por el este y camina agachado siguiendo el acantilado del norte. Llegarás a un lugar escondido detrás del edificio, donde suele estar tu objetivo. Atráelo a tu posición haciendo ruido y después incapacítalo para extraerlo con el Fulton.



## MISIÓN SECUNDARIA 15: “EXTRAE AL SOLDADO ALTAMENTE CAPACITADO 05”

Ubicación: Afganistán, región del noroeste  
 Disponibilidad: al completar la misión 08 y la misión secundaria 14.

Orden de prioridad: 7  
 Recompensa: 60 000 PMB



Recorrido: tu objetivo es un francotirador que está en un punto de observación, al sur del puesto de guardia que está al este de la aldea de Aabe Shifap. Acércate a la colina desde el sur para sorprender por detrás a tu objetivo y su colega y extraerlo fácilmente con el Fulton.

## MISIÓN SECUNDARIA 16: “EXTRAE AL SOLDADO ALTAMENTE CAPACITADO 06”

Ubicación: Afganistán, región del sureste  
 Disponibilidad: al completar la misión 13 y la misión secundaria 15.

Orden de prioridad: 5  
 Recompensa: 80 000 PMB



Recorrido: este soldado está en un pequeño puesto de avanzada entre el puesto de comunicaciones este y la base de paso de montaña. Suele haber soldados vigilando el acantilado al sur del puesto, así que es mejor incapacitarlos primero. Desde la parte superior del acantilado, elimina a los francotiradores que estén sobre el acantilado de enfrente con un rifle de francotirador. Después, acaba con el resto de soldados y extrae con el Fulton a tu objetivo.



## MISIÓN SECUNDARIA 17: “EXTRAE AL SOLDADO ALTAMENTE CAPACITADO 07”

Ubicación: África, región del sureste  
 Disponibilidad: al completar la misión 14.

Orden de prioridad: 8  
 Recompensa: 80 000 PMB



Recorrido: este soldado forma parte de un escuadrón que está al oeste de la estación de Munoko ya Nioka. Antes de completar esta misión, conviene que desbloquee la mejora del Fulton que te permite extraer vehículos. Comienza eliminando a los dos francotiradores que están sobre la colina del oeste, ya que podrán verte desde lejos. Acércate por el oeste para mantenerte fuera de su campo de visión, así serán presas fáciles. Después, silencia a los soldados de la carretera y a los que están detrás del vehículo blindado. Extrae con el Fulton a todos, incluido el vehículo si ya tienes la mejora correspondiente.

## MISIÓN SECUNDARIA 18: “EXTRAE AL SOLDADO ALTAMENTE CAPACITADO 08”

Ubicación: África, región del noroeste  
 Disponibilidad: al completar la misión 16 y la misión secundaria 17.

Orden de prioridad: 8  
 Recompensa: 90 000 PMB



Recorrido: el soldado que buscas patrulla por el campo petrolífero de Mfinda, en el piso que está debajo del tanque separador de agua y petróleo que destruíste en la misión 13. Si te acercas por la entrada oeste de la base, saltando barreras y vallas, llegarás al lugar en el que estaba el tanque. Después baja y neutraliza a tu objetivo (y a su colega si es necesario) para después extraerlo con el Fulton y completar la misión.

- 01 INICIO RÁPIDO
- 02 INTRODUCCIÓN
- 03 RECURSOS
- 04 MISIONES SECUNDARIAS
- 05 BASE MADRE
- 06 REFERENCIA Y ANÁLISIS
- 07 SIGLAS
- 08 FIN DE

- 09 INTRODUCCIÓN
- 10 MISIONES SECUNDARIAS 01-10
- 11 MISIONES SECUNDARIAS 11-20
- 12 MISIONES SECUNDARIAS 21-30
- 13 MISIONES SECUNDARIAS 31-40
- 14 MISIONES SECUNDARIAS 41-50
- 15 MISIONES SECUNDARIAS 51-60
- 16 MISIONES SECUNDARIAS 61-70
- 17 MISIONES SECUNDARIAS 71-80
- 18 MISIONES SECUNDARIAS 81-90
- 19 MISIONES SECUNDARIAS 91-100
- 20 MISIONES SECUNDARIAS 101-110
- 21 MISIONES SECUNDARIAS 111-120
- 22 MISIONES SECUNDARIAS 121-130
- 23 MISIONES SECUNDARIAS 131-140
- 24 MISIONES SECUNDARIAS 141-150
- 25 MISIONES SECUNDARIAS 151-157



## MISIÓN SECUNDARIA 19: "EXTRAE AL SOLDADO ALTAMENTE CAPACITADO 09"

Ubicación: África, región del centro

Orden de prioridad: 11

Disponibilidad: al completar la misión 19 y la misión secundaria 18. Recompensa: 90 000 PMB



Recorrido: este soldado realiza una breve patrulla por el puesto de avanzada que está al noroeste de la aldea abandonada de Ditadi. Hay muchos enemigos en el área, así que extraer con sigilo únicamente a tu objetivo no es fácil, pero totalmente factible si te acercas por el norte y lo atraes a tu posición con un señuelo o algo parecido. Después, podrás incapacitar y extraer a tu objetivo y a su guardaespaldas con el Fulton. Otra opción posible es acabar con todos los enemigos del puesto de avanzada.

## MISIÓN SECUNDARIA 20: "EXTRAE AL SOLDADO ALTAMENTE CAPACITADO 10"

Ubicación: África, región del norte

Orden de prioridad: 2

Disponibilidad: al completar la misión 18 y la misión secundaria 19. Recompensa: 100 000 PMB



Recorrido: este soldado en un francotirador apostado sobre una pequeña colina al sur de la plantación de Bampeve. A pesar de que tiene un guardaespaldas cerca, un par de soldados patrullando un poco más lejos y un tanque en la carretera cercana, no es una misión complicada. Camina agachado o arrástrate hasta que estés detrás de tu objetivo principal y siléncialo a él y a su guardaespaldas. Después, extrae a ambos con el Fulton para completar la misión secundaria. También puedes extraer el tanque, que necesitarás para algunas misiones de despliegue de combate, o que podrás usar cuando Big Boss necesite echar mano de la fuerza bruta.

## MISIÓN SECUNDARIA 21: "EXTRAE AL SOLDADO ALTAMENTE CAPACITADO 11"

Ubicación: África, región del sureste

Orden de prioridad: 1

Disponibilidad: al completar la misión 20 y la misión secundaria 20. Recompensa: 100 000 PMB



Recorrido: este soldado espera en la estación de Munoko ya Nioka. El área está a rebosar de enemigos. Intenta completar la infiltración sin incidentes, neutralizando a los guardias que encuentres por el camino, hasta que puedas extraer con el Fulton a tu objetivo.

## MISIÓN SECUNDARIA 22: "EXTRAE AL SOLDADO ALTAMENTE CAPACITADO 12"

Ubicación: África, región del noreste

Orden de prioridad: 10

Disponibilidad: al completar la misión 23 y la misión secundaria 21. Recompensa: 100 000 PMB



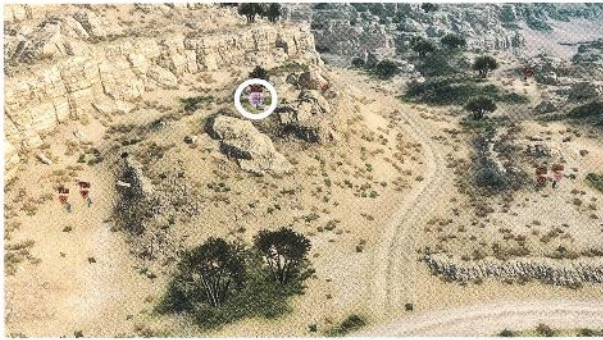
Recorrido: tu objetivo es un francotirador enemigo apostado sobre una colina al sur de la mina de Kungenga. Está con un grupo de soldados, entre ellos otros francotiradores. Acércate arrastrándote en todo momento, y plantéate neutralizarlos a todos con un rifle de francotirador no letal. Si llegas desde la meseta del sur, ten cuidado con los chacales que merodean por los alrededores, y mantente alejado del señuelo del enemigo, está vigilado por el francotirador.





## MISIÓN SECUNDARIA 23: "EXTRAE AL SOLDADO ALTAMENTE CAPACITADO 13"

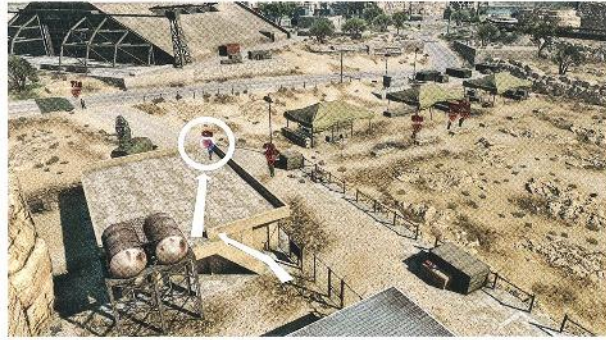
Ubicación: Afganistán, región del sur Orden de prioridad: 6  
Disponibilidad: al completar la misión 31 y la misión al secundaria 16. Recompensa: 120 000 PMB



Recorrido: este soldado es un francotirador que está al oeste de la fortaleza de Spugmay, sobre una colina, desde la que vigila las inmediaciones con un segundo tirador. Hay más soldados patrullando por la zona. Una estrategia eficaz es dirigirte a la colina que está al norte de tu objetivo, y silenciar a todos los rivales a distancia con un rifle de francotirador y munición tranquilizante. Después, podrás extraerlos a todos con el Fulton.

## MISIÓN SECUNDARIA 24: "EXTRAE AL SOLDADO ALTAMENTE CAPACITADO 14"

Ubicación: Afganistán, región del norte Orden de prioridad: 6  
Disponibilidad: al completar la misión 31 y la misión secundaria 23. Recompensa: 120 000 PMB



Recorrido: este soldado está al este del campamento de la base central de Afganistán, sobre el tejado de un pequeño edificio, al lado de la galería de tiro. Es relativamente fácil evitar a gran parte de los soldados durante la infiltración, para después llegar al tejado por las escaleras al sur del edificio. Incapacita a tu blanco y después extraélo con el Fulton.

## MISIÓN SECUNDARIA 25: "EXTRAE AL SOLDADO ALTAMENTE CAPACITADO 15"

Ubicación: África, región del este Orden de prioridad: 5  
Disponibilidad: al completar la misión 31 y la misión secundaria 22. Recompensa: 140 000 PMB



Recorrido: tu objetivo es un soldado blindado que patrulla por el piso superior de la mansión del valle de Lufwa. Por tanto, tendrás que infiltrarte en la mansión usando la entrada principal. Una vez dentro, dirígete hacia la planta de arriba, silenciando a todos los que te encuentres por el camino. Procura usar armas no letales para no matar a tu objetivo por error, y avanza lentamente para que no te detecten: un conflicto abierto en este lugar sería algo caótico e incontrolable. La ruta de patrulla de tu objetivo lo llevará brevemente a un balcón en el que podrás extraerlo con el Fulton. Pero no vayas muy lejos en el balcón, hay un francotirador cerca que podría verte.

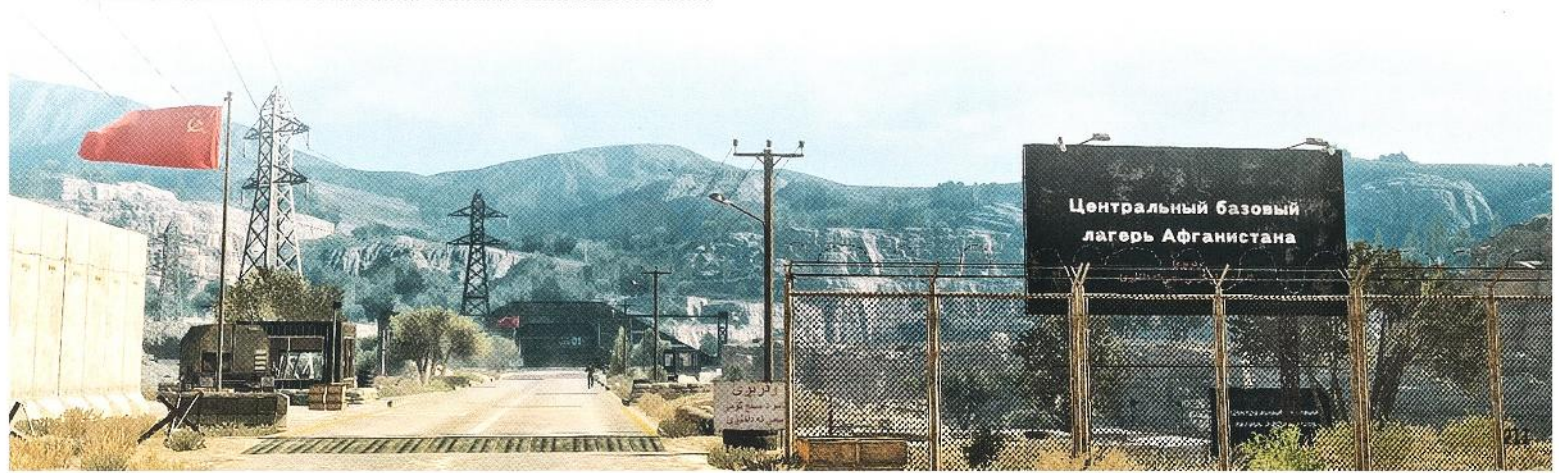
## MISIÓN SECUNDARIA 26: "EXTRAE AL SOLDADO ALTAMENTE CAPACITADO 16"

Ubicación: Afganistán, región del noreste Orden de prioridad: 6  
Disponibilidad: al completar la misión 31 y la misión secundaria 24. Recompensa: 180 000 PMB



Recorrido: esta misión tiene lugar en OKB Zero, y en ella no solo tienes que infiltrarte en la fortaleza, sino también extraer a un soldado que está debajo de los soportales, en el centro del edificio. Al estar rodeado por tantos soldados, tendrás que incapacitar a un puñado para llegar a tu objetivo. Como OKB Zero suele estar repleto de recursos para la Base Madre, puede merecer la pena que acabes metódicamente con todos los enemigos de la base para poder saquearla sin que nadie te estorbe.

- 1 INTRO
- 2 INTRODUCCIÓN
- 3 RECURSOS
- 4 MISIONES SECUNDARIAS
- 5 BASE MADRE
- 6 REFERENCIAS Y ANÁLISIS
- 7 ENTREN
- 8 FINES
- 9 MISIÓN SECUNDARIA 01-10
- 10 MISIONES SECUNDARIAS 11-20
- 11 MISIONES SECUNDARIAS 21-30
- 12 MISIONES SECUNDARIAS 31-40
- 13 MISIONES SECUNDARIAS 41-50
- 14 MISIONES SECUNDARIAS 51-60
- 15 MISIONES SECUNDARIAS 61-70
- 16 MISIONES SECUNDARIAS 71-80
- 17 MISIONES SECUNDARIAS 81-90
- 18 MISIONES SECUNDARIAS 91-100
- 19 MISIONES SECUNDARIAS 101-110
- 20 MISIONES SECUNDARIAS 111-120
- 21 MISIONES SECUNDARIAS 121-130
- 22 MISIONES SECUNDARIAS 131-140
- 23 MISIONES SECUNDARIAS 141-150
- 24 MISIONES SECUNDARIAS 151-160





## MISIÓN SECUNDARIA 27: "EXTRACCIÓN DE PRISIONERO 01"

Ubicación: Afganistán, región del sureste  
Disponibilidad: al completar la misión secundaria 05.

Orden de prioridad: 9  
Recompensa: 30 000 PMB



**Recorrido:** este prisionero está dentro del edificio con el transmisor de radio, en el centro del puesto de comunicaciones del este. Si quieres colarte entre las defensas enemigas con sigilo, acércate por la pendiente del oeste y atraviesa el muro demurrado de detrás del edificio para incapacitar al guardia que vigila al prisionero. Después, lanza a tu objetivo por la abertura para extraerlo con el Fulton en el exterior.

## MISIÓN SECUNDARIA 28: "EXTRACCIÓN DE PRISIONERO 02"

Ubicación: Afganistán, región del suroeste  
Disponibilidad: al completar la misión secundaria 27.

Orden de prioridad: 4  
Recompensa: 30 000 PMB



**Recorrido:** este prisionero espera en la aldea Shago, en la planta superior del edificio principal. La zona está repleta de enemigos, así que es buena idea marcar a todos los que puedas antes de intentar la infiltración.

## MISIÓN SECUNDARIA 29: "EXTRACCIÓN DE PRISIONERO 03"

Ubicación: Afganistán, región del norte  
Disponibilidad: al completar la misión 08 y la misión secundaria 28.

Orden de prioridad: 9  
Recompensa: 60 000 PMB

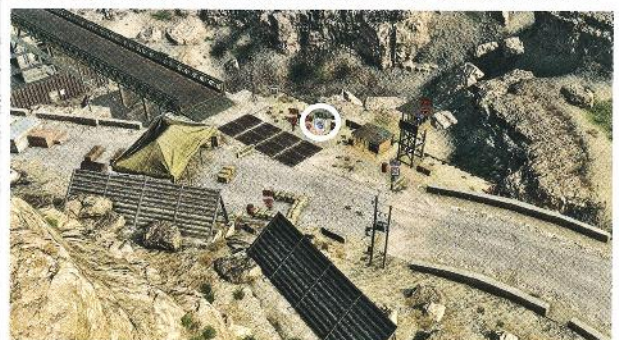


**Recorrido:** encontrarás a este prisionero en el campamento de la base central de Afganistán, dentro de una tienda justo al norte del hangar más al este. Puedes usar la misma ruta de infiltración de la misión 12 (ver página 99), dirigiéndote al hangar que está más al este en vez de al del norte. Ten en cuenta que hay un francotirador en un pequeño edificio al este de la tienda. Silenciarlo con antelación te facilitará mucho las cosas.

## MISIÓN SECUNDARIA 30: "EXTRACCIÓN DE PRISIONERO 04"

Ubicación: Afganistán, región del sureste  
Disponibilidad: al completar la misión 09 y la misión secundaria 29.

Orden de prioridad: 13  
Recompensa: 60 000 PMB



**Recorrido:** este prisionero está en el lado oeste del puente de la base de paso de montaña. Si te acercas por la colina desde el noroeste, podrás marcar a todos los soldados que rodean al prisionero, para después neutralizarlos y extraer con el Fulton a tu objetivo.



## MISIÓN SECUNDARIA 31: "EXTRACCIÓN DE PRISIONERO 05"

Ubicación: Afganistán, región del este      Orden de prioridad: 2  
 Disponibilidad: al completar la misión 10 y la misión secundaria 30.      Recompensa: 80 000 PMB



Recorrido: tienes que extraer a este prisionero del puesto de guardia que está al oeste de Da Smasei Laman. Hay pocos soldados en la zona, así que la mejor solución es incapacitarlos a todos antes de extraer al prisionero con el Fulton. Cuidado con los barriles explosivos rojos: una bala perdida puede provocar un desastre.

## MISIÓN SECUNDARIA 33: "EXTRACCIÓN DE PRISIONERO 07"

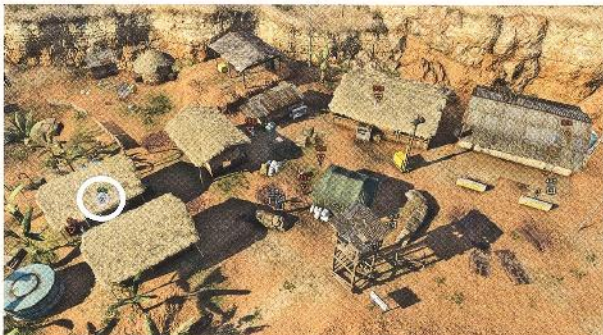
Ubicación: Afganistán, región del sur      Orden de prioridad: 8  
 Disponibilidad: al completar la misión 13 y la misión secundaria 31.      Recompensa: 80 000 PMB



Recorrido: este prisionero está en lo alto de una colina al este de la fortaleza de Spugmay. Es fácil llegar con sigilo hasta él, pero tampoco supone un gran esfuerzo silenciar con antelación a los soldados de las ruinas.

## MISIÓN SECUNDARIA 34: "EXTRACCIÓN DE PRISIONERO 08"

Ubicación: África, región del norte      Orden de prioridad: 1  
 Disponibilidad: al completar la misión 16 y la misión secundaria 32.      Recompensa: 90 000 PMB



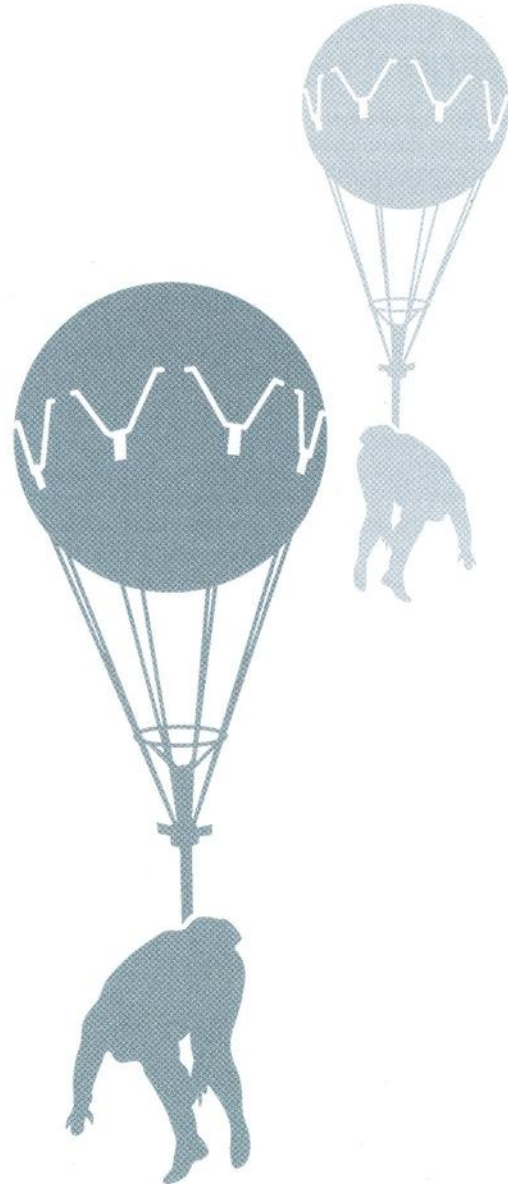
Recorrido: este prisionero está en un pequeño edificio en mitad de la plantación de Bameve. Tendrás que silenciar a gran parte de los soldados de la zona para extraer con el Fulton a tu objetivo sin incidentes. Después, podrás hacer lo mismo con el resto para surtir de nuevos reclutas a la Base Madre a la vez que completas esta misión secundaria.

## MISIÓN SECUNDARIA 32: "EXTRACCIÓN DE PRISIONERO 06"

Ubicación: África, región del centro      Orden de prioridad: 5  
 Disponibilidad: al completar la misión 13.      Recompensa: 80 000 PMB



Recorrido: tu objetivo es extraer al prisionero que está dentro del edificio, en un pequeño puesto de guardia al oeste de la aldea abandonada de Ditadi. La única dificultad, aunque no sea muy evidente en un principio, es la presencia de un francotirador sobre el acantilado que está al oeste del puesto de guardia. Neutralízalo con antelación porque, si no lo haces, te detectará cuando rescates al prisionero. Puedes ignorar al resto de soldados si quieres.



- BICHO PAVO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- ÍNDICE

- INTRODUCCIÓN
- MISIONES SECUNDARIAS 01-10
- MISIONES SECUNDARIAS 11-20
- MISIONES SECUNDARIAS 21-30
- MISIONES SECUNDARIAS 31-40
- MISIONES SECUNDARIAS 41-50
- MISIONES SECUNDARIAS 51-60
- MISIONES SECUNDARIAS 61-70
- MISIONES SECUNDARIAS 71-80
- MISIONES SECUNDARIAS 81-90
- MISIONES SECUNDARIAS 91-100
- MISIONES SECUNDARIAS 101-110
- MISIONES SECUNDARIAS 111-120
- MISIONES SECUNDARIAS 121-130
- MISIONES SECUNDARIAS 131-140
- MISIONES SECUNDARIAS 141-150
- MISIONES SECUNDARIAS 151-157



## MISIÓN SECUNDARIA 35: "EXTRACCIÓN DE PRISIONERO 09"

Ubicación: Afganistán, región del noroeste      Orden de prioridad: 7  
Disponibilidad: al completar la misión 17 y la misión secundaria 33.      Recompensa: 90 000 PMB



**Recorrido:** la prisionera que tienes que rescatar está tumbada en el suelo, en un estanque vacío de la aldea de Aabe Shifap. El problema es que está vigilada por cuatro francotiradores, al este, sur, suroeste y noroeste de su posición. Neutralízalos a todos antes de extraerla. Si dejas a un solo tirador con vida, te detectará en cuanto entres en contacto con tu objetivo.

## MISIÓN SECUNDARIA 36: "EXTRACCIÓN DE PRISIONERO 10"

Ubicación: Afganistán, región del oeste      Orden de prioridad: 1  
Disponibilidad: al completar la misión 17 y la misión secundaria 35.      Recompensa: 90 000 PMB



**Recorrido:** el objetivo está encerrado dentro de una caseta en el exterior del palacio Lamar Khaate. Acércate por el norte para evitar a un molesto francotirador apostado sobre el tejado del palacio, y neutraliza a todos los soldados del área. Después, abre la puerta y extrae al prisionero.

## MISIÓN SECUNDARIA 37: "EXTRACCIÓN DE PRISIONERO 11"

Ubicación: África, región del noroeste      Orden de prioridad: 7  
Disponibilidad: al completar la misión 18 y la misión secundaria 34.      Recompensa: 100 000 PMB



**Recorrido:** esta prisionera está sobre un tejado de esta ubicación, junto a la carretera al sureste de Bwala ya Masa. Para llegar a ella, súbete al montón de neumáticos y después trepa al tejado. Ten en cuenta que puede que los animales salvajes que deambulan por el área ataquen a los soldados de la zona.

## MISIÓN SECUNDARIA 38: "EXTRACCIÓN DE PRISIONERO 12"

Ubicación: África, región del este      Orden de prioridad: 3  
Disponibilidad: al completar la misión 20 y la misión secundaria 37.      Recompensa: 100 000 PMB



**Recorrido:** encontrarás a este prisionero en el río cercano a la zona industrial de Ngumba, antes de llegar al túnel. Acércate por el puente en ruinas del noroeste, neutraliza al primer guardia que te encuentres y haz lo mismo con todos los que se acerquen a investigar. Tendrás que arrastrarte en todo momento para que no te vea un francotirador que está al final del valle. Cuando no queden enemigos, extrae al prisionero con el Fulton. Otra táctica eficaz es subirte al otro lado del puente en ruinas y colocarte en el acantilado. Desde allí, podrás neutralizar a todos los enemigos, incluido el tirador del final del valle, con un rifle de francotirador con munición tranquilizante.



## MISIÓN SECUNDARIA 39: "EXTRACCIÓN DE PRISIONERO 13"

Ubicación: África, región del norte      Orden de prioridad: 10  
 Disponibilidad: al completar la misión 20 y la misión secundaria 38.      Recompensa: 100 000 PMB



Recorrido: este prisionero está en una colina al sur de la plantación de Bampeve, con media docena de soldados patrullando a su alrededor. La forma más sencilla de llegar hasta él es bajar por la colina y acercarte por el noreste, eliminando a todos los enemigos que encuentres por el camino.

## MISIÓN SECUNDARIA 40: "EXTRACCIÓN DE PRISIONERO 14"

Ubicación: África, región del noreste      Orden de prioridad: 8  
 Disponibilidad: al completar la misión 21 y la misión secundaria 39.      Recompensa: 100 000 PMB



Recorrido: este prisionero está en un cañón al sur de la mina de Kungenga. Neutraliza a todos los enemigos de la zona para extraerlo fácilmente con el Fulton.

## MISIÓN SECUNDARIA 41: "EXTRACCIÓN DE PRISIONERO 15"

Ubicación: África, región del suroeste      Orden de prioridad: 1  
 Disponibilidad: al completar la misión 23 y la misión secundaria 40.      Recompensa: 100 000 PMB



Recorrido: este prisionero está en el suelo del hangar sur del aeropuerto de Nova Braga. Si penetras en el perímetro del aeropuerto por la entrada del sur, te encontrarás con muy pocos enemigos por el camino; pero sí que hay muchos guardias patrullando dentro del hangar y sus alrededores. Neutraliza a uno y repite el truco cuando sus compañeros se acerquen a investigar. Puede que haya un francotirador sobre el edificio del norte. Compruébalo y, si es necesario, líquidalo desde lejos antes de rescatar a tu objetivo para que no dé la alarma.

## MISIÓN SECUNDARIA 42: "EXTRACCIÓN DE PRISIONERO 16"

Ubicación: África, región del sureste      Orden de prioridad: 1  
 Disponibilidad: al completar la misión 26 y la misión secundaria 41.      Recompensa: 100 000 PMB



Recorrido: este prisionero está en el pequeño edificio que hay en la entrada oeste de la estación de Munoko ya Nioka, con un helicóptero poniendo las cosas difíciles. Penetra en el perímetro desde la colina pequeña del norte; solo tendrás que neutralizar a los dos soldados que están haciendo guardia. Así podrás extraer con el Fulton al prisionero sin alertar a los demás.

- 1. UNICO RAPIDO
- 2. INTRODUCCIÓN
- 3. REPERTE
- 4. MISIONES SECUNDARIAS
- 5. BASE MADRE
- 6. REFERENCIA Y ANÁLISIS
- 7. EXTRAS
- 8. ÍNDICE
- 9. INTRODUCCIÓN
- 10. MISIONES SECUNDARIAS 01-10
- 11. MISIONES SECUNDARIAS 11-20
- 12. MISIONES SECUNDARIAS 21-30
- 13. MISIONES SECUNDARIAS 31-40
- 14. MISIONES SECUNDARIAS 41-50
- 15. MISIONES SECUNDARIAS 51-60
- 16. MISIONES SECUNDARIAS 61-70
- 17. MISIONES SECUNDARIAS 71-80
- 18. MISIONES SECUNDARIAS 81-90
- 19. MISIONES SECUNDARIAS 91-100
- 20. MISIONES SECUNDARIAS 101-110
- 21. MISIONES SECUNDARIAS 111-120
- 22. MISIONES SECUNDARIAS 121-130
- 23. MISIONES SECUNDARIAS 131-140
- 24. MISIONES SECUNDARIAS 141-150
- 25. MISIONES SECUNDARIAS 151-167



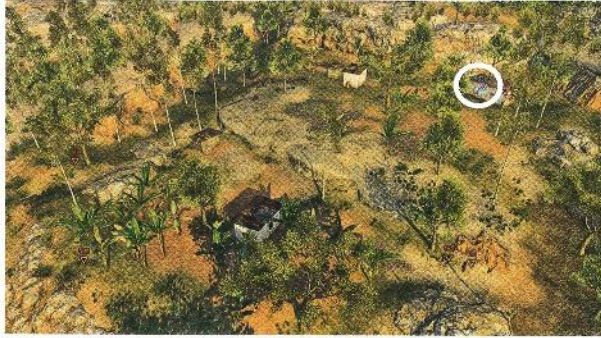


## MISIÓN SECUNDARIA 43: “EXTRACCIÓN DE PRISIONERO 17”

Ubicación: África, región del noreste

Orden de prioridad: 2

Disponibilidad: al completar la misión 26 y la misión secundaria 42. Recompensa: 100 000 PMB



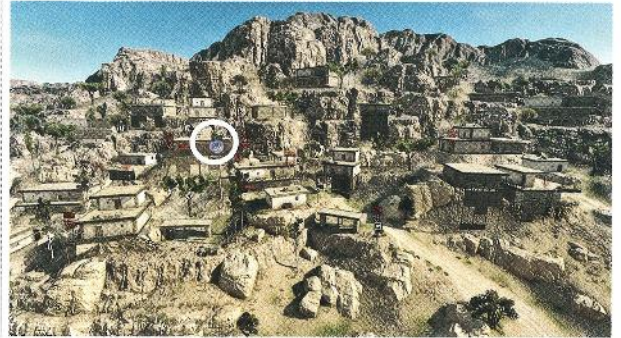
**Recorrido:** este prisionero está en un pequeño edificio al este de la mina de Kungenga. El área está protegida por un escuadrón, con francotiradores apostados en la colina. Pero podrás sortearlos fácilmente: solo tienes que caminar siguiendo el acantilado del sur. El edificio está protegido por tres soldados blindados, dos de los cuales están dentro. Neutralízalos uno a uno o usa señuelos para alejarlos de allí; también puedes usar granadas de gas adormecedor. Conviene evitar un conflicto abierto, porque un disparo o explosión al azar podrían matar al prisionero. En cuanto no queden enemigos, extrae a tu objetivo con el Fulton para terminar la misión.

## MISIÓN SECUNDARIA 44: “EXTRACCIÓN DE PRISIONERO 18”

Ubicación: Afganistán, región del centro

Orden de prioridad: 7

Disponibilidad: al completar la misión 31 y la misión secundaria 36. Recompensa: 120 000 PMB



**Recorrido:** esta prisionera está en la casa de lo alto de Qarya Sakhra Ee, donde encontraste los planes de despliegue de la misión 08. Puedes acercarte a su posición si avanzas por la colina del sur, pero tendrás que acabar con los guardias que están cerca de la prisionera antes de extraerla. Te recomendamos que uses el sigilo: la aldea está repleta de soldados y será difícil encontrar posiciones para defenderte si entras en un conflicto abierto.



## MISIÓN SECUNDARIA 45: “EXTRACCIÓN DE PRISIONERO 19”

Ubicación: Afganistán, región del noreste

Orden de prioridad: 1

Disponibilidad: al completar la misión 32 y la misión secundaria 44. Recompensa: 180 000 PMB



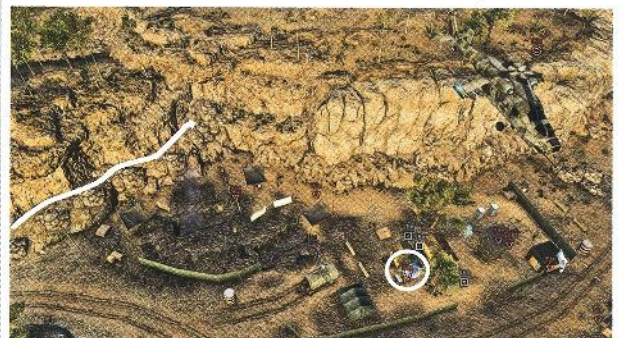
**Recorrido:** dirígete a OKB Zero para extraer a este prisionero, que está en el interior de un pequeño edificio cercano al muro oeste de la base. Infiltrate caminando pegado a este muro para llegar a tu objetivo sin que te detecten. Neutraliza a los enemigos que vigilan la puerta o patrullan cerca antes de sacar al prisionero para extraerlo con el Fulton.

## MISIÓN SECUNDARIA 46: “EXTRACCIÓN DE PRISIONERO 20”

Ubicación: África, región del sureste

Orden de prioridad: 5

Disponibilidad: al completar la misión 35 y la misión secundaria 43. Recompensa: 200 000 PMB



**Recorrido:** este prisionero está dentro de un pequeño edificio en el centro de la estación de Munoko ya Nioka. Entra en el perímetro por la puerta del oeste y arrástrate siguiendo la pared de roca del norte. Hay un camino escondido entre rocas que te llevará a unos 50 metros de tu objetivo. Déjate caer al área vallada y silencia a todos los soldados que te encuentres y a los que se acerquen a investigar. Arrástrate en todo momento para que no te detecte el helicóptero. Extrae con el Fulton al prisionero en cuanto puedas para completar el objetivo, y sal del área por la entrada cercana del este.



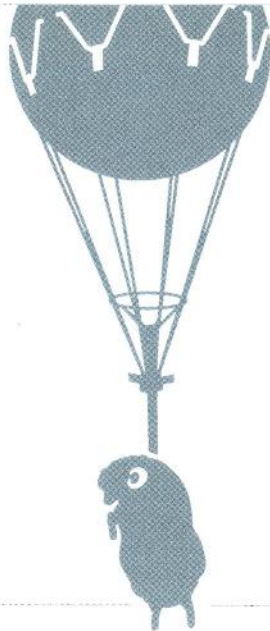
## MISIÓN SECUNDARIA 47: "SACA A LA PEQUEÑA OVEJA PERDIDA"

Ubicación: Afganistán, región del suroeste  
 Disponibilidad: al completar la misión secundaria 05.

Orden de prioridad: 1  
 Recompensa: 30 000 PMB



Recomido: encontrarás a la oveja en el área noreste de la aldea de Wialo, con tan solo un par de soldados cerca. Neutralízalos y lanza un dardo tranquilizante a la oveja para después extraerla con el Fulton.



## MISIÓN SECUNDARIA 49: "CAPTURA AL LEGENDARIO IBIS"

Ubicación: África, región del este  
 Disponibilidad: al completar la misión 31.

Orden de prioridad: 6  
 Recompensa: 100 000 PMB



Recomido: este pájaro sobrevuela la gran cascada del valle de Lufwa. Dedica un tiempo a identificarlo con los binoculares, ya que hay más pájaros en la zona. Aunque es posible neutralizarlo mientras esté en el aire, es mucho más fácil esperar a que se pose en el suelo, y aún más si usas un rifle de francotirador no letal. En cuanto esté dormido, acércate a él y extráelo con el Fulton.

## MISIÓN SECUNDARIA 48: "CAPTURA AL LEGENDARIO OSO PARDO"

Ubicación: Afganistán, región del noroeste  
 Disponibilidad: al completar la misión 09.

Orden de prioridad: 4  
 Recompensa: 80 000 PMB



Recomido: este oso suele merodear por el cañón que está al sureste de la aldea de Aabe Shifap. Tiene una resistencia increíble, así que te espera un combate duro. Usa tus mejores armas no letales, atácalo sin descanso hasta que pierda el conocimiento y finalmente extrae al animal con el Fulton. Tendrás que esquivar sus embestidas con frecuencia usando caídas rápidas hacia los lados. Un lanzagranadas que dispare granadas adormecedoras o un arma automática que pueda aturdir son las opciones más rápidas para terminar este desafío.

## MISIÓN SECUNDARIA 50: "CAPTURA AL LEGENDARIO CHACAL"

Ubicación: África, región del suroeste  
 Disponibilidad: al completar la misión 31.

Orden de prioridad: 5  
 Recompensa: 100 000 PMB



Recomido: este animal merodea junto con su manada por la sabana que está al sur del aeropuerto de Nova Braga. Neutraliza a todas las bestias desde una distancia segura y después extrae a tu objetivo.

- WIKI RAPID
- INTRODUCCIÓN
- DESCRIPCIÓN
- MISIONES SECUNDARIAS**
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANALÍTICO
- EXTRAS
- ÍNDICE

- INTRODUCCIÓN
- MISIONES SECUNDARIAS 01-10
- MISIONES SECUNDARIAS 11-20
- MISIONES SECUNDARIAS 21-30
- MISIONES SECUNDARIAS 31-40
- MISIONES SECUNDARIAS 41-50**
- MISIONES SECUNDARIAS 51-60
- MISIONES SECUNDARIAS 61-70
- MISIONES SECUNDARIAS 71-80
- MISIONES SECUNDARIAS 81-90
- MISIONES SECUNDARIAS 91-100
- MISIONES SECUNDARIAS 101-110
- MISIONES SECUNDARIAS 111-120
- MISIONES SECUNDARIAS 121-130
- MISIONES SECUNDARIAS 131-140
- MISIONES SECUNDARIAS 141-150
- MISIONES SECUNDARIAS 151-160



## MISIONES SECUNDARIAS "SOLDADOS DEAMBULANTES DE LA BASE MADRE"

En esta serie de misiones secundarias, tu objetivo será extraer a un soldado solitario que suele deambular por un paraje remoto. Estas pistas te ayudarán a completar las misiones:

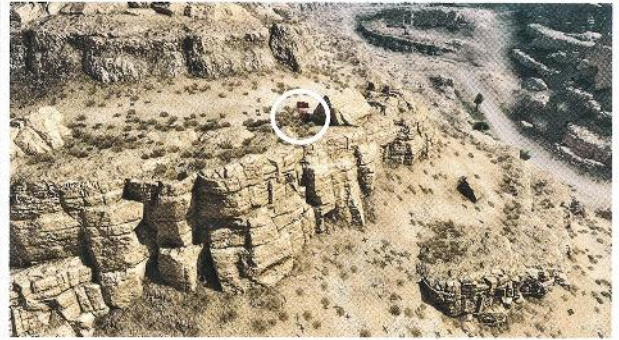
- Los objetivos suelen estar muy alerta, así que acércate a ellos con sigilo, a poder ser arrastrándote y usando los puntos de cobertura del área. D-Dog te ayudará a encontrar al soldado con relativa facilidad; es el mejor compañero que puedes tener en estas misiones. Actuar por la noche también jugará a tu favor.
- Tienes que usar armas no letales para dejar inconsciente a cada blanco. Si usas dardos tranquilizantes, sólo lo conseguirás con disparos a la cabeza; así que la mejor opción es un rifle de francotirador, puesto que te ofrecen el alcance y la precisión que necesitas. No intentes ejecutar COC o ataques desde muy cerca: pueden tumbarte de un solo golpe.
- Si no aciertas el disparo o te detecta, el soldado saldrá huyendo a toda velocidad y es posible que use granadas para distraerte e impedir que lo sigas, obligándote a rastrear el área de nuevo hasta encontrarlo. Por lo general, tómate tu tiempo antes de abrir fuego: tener paciencia te ahorrará mucho tiempo en estos desafíos.
- Hay un truco sencillo que te ayudará a completar estas misiones secundarias con una facilidad pasmosa: podrás acercarte a estos soldados sin correr riesgos si te equipas con una caja de cartón (de cualquier modelo) o reproduces la canción "Love Deterrence" por los altavoces del iDroid. Es un truco muy divertido que tienes que ver al menos una vez, ya que los soldados reaccionan de forma muy peculiar ante esta estratagema de Big Boss. Obviamente, también es la solución perfecta si tienes problemas para extraer a algún enemigo.
- Completar las misiones secundarias de esta serie se premia con fotos con las que podrás avanzar en una historia secundaria y "secreta" de la Base Madre. Encontrarás más información en la página 284.



## MISIÓN SECUNDARIA 51: "SACA A LOS SOLDADOS DEAMBULANTES DE LA BASE MADRE 01"

Ubicación: Afganistán, región del sureste  
Disponibilidad: al completar la misión 06.

Orden de prioridad: 3  
Recompensa: 30 000 PMB



Recorrido: encontrarás a tu objetivo al noreste del puesto de comunicaciones del este, casi siempre en lo más alto de la colina.

## MISIÓN SECUNDARIA 52: "SACA A LOS SOLDADOS DEAMBULANTES DE LA BASE MADRE 02"

Ubicación: Afganistán, región del suroeste  
Disponibilidad: al completar la misión 08 y la misión secundaria 51.

Orden de prioridad: 4  
Recompensa: 60 000 PMB



Recorrido: este soldado merodea por el suroeste de Da Shago Kallai. Si te detecta, te lanzará una granada de humo para despistarte mientras huye.

## MISIÓN SECUNDARIA 53: "SACA A LOS SOLDADOS DEAMBULANTES DE LA BASE MADRE 03"

Ubicación: África, región del noroeste  
Disponibilidad: al completar la misión 16 y la misión secundaria 52.

Orden de prioridad: 5  
Recompensa: 80 000 PMB



Recorrido: este soldado merodea por el este de Bwala ya Masa. Si te detecta, lanzará una granada adormecedora y escapará corriendo.

## MISIÓN SECUNDARIA 54: "SACA A LOS SOLDADOS DEAMBULANTES DE LA BASE MADRE 04"

Ubicación: África, región del suroeste

Orden de prioridad: 8

Disponibilidad: al completar la misión 20 y la misión secundaria 53. Recompensa: 90 000 PMB



Recorrido: encontrarás a este objetivo en el aeropuerto de Nova Braga. Si te detecta, lanzará una granada aturdiradora para despistarte mientras huye.

## MISIÓN SECUNDARIA 55: "SACA A LOS SOLDADOS DEAMBULANTES DE LA BASE MADRE 05"

Ubicación: África, región del noreste

Orden de prioridad: 2

Disponibilidad: al completar la misión 23 y la misión secundaria 54. Recompensa: 100 000 PMB



Recorrido: este soldado merodea cerca de la mina de Kungenga y normalmente lleva un escudo a su espalda. Si te detecta, te lanzará una granada aturdiradora y escapará.

## MISIÓN SECUNDARIA 56: "SACA A LOS SOLDADOS DEAMBULANTES DE LA BASE MADRE 06"

Ubicación: África, región del sureste

Orden de prioridad: 7

Disponibilidad: al completar la misión 31 y la misión secundaria 55. Recompensa: 120 000 PMB



Recorrido: tu blanco merodea por el este de la estación de Munoko ya Nioka. Si te detecta, activará un dispositivo de ocultamiento para que te cueste más encontrarlo y escapará. Ponte las lentes de visión nocturna para verlo.

## MISIÓN SECUNDARIA 57: "SACA A LOS SOLDADOS DEAMBULANTES DE LA BASE MADRE 07"

Ubicación: Afganistán, región del oeste

Orden de prioridad: 7

Disponibilidad: al completar la misión 31 y la misión secundaria 56. Recompensa: 140 000 PMB



Recorrido: este objetivo merodea cerca del río que está al sur del puesto de avanzada de Yakho Oboo, casi siempre debajo de un puente. Si te detecta, lanzará una granada de humo y activará un dispositivo de ocultamiento. Como en el caso anterior, las lentes de visión nocturna te permitirán encontrarlo con más facilidad.



UNO PÁRTE

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

BASE MADRE

REFINANCIA Y ANÁLISIS

EXPLORAR

TROFEO

REPRODUCCIÓN

MISIONES SECUNDARIAS 01-10

MISIONES SECUNDARIAS 11-20

MISIONES SECUNDARIAS 21-30

MISIONES SECUNDARIAS 31-40

MISIONES SECUNDARIAS 41-50

MISIONES SECUNDARIAS 51-60

MISIONES SECUNDARIAS 61-70

MISIONES SECUNDARIAS 71-80

MISIONES SECUNDARIAS 81-90

MISIONES SECUNDARIAS 91-100

MISIONES SECUNDARIAS 101-110

MISIONES SECUNDARIAS 111-120

MISIONES SECUNDARIAS 121-130

MISIONES SECUNDARIAS 131-140

MISIONES SECUNDARIAS 141-150

MISIONES SECUNDARIAS 151-160

MISIONES SECUNDARIAS 161-170

MISIONES SECUNDARIAS 171-180

MISIONES SECUNDARIAS 181-190

MISIONES SECUNDARIAS 191-200

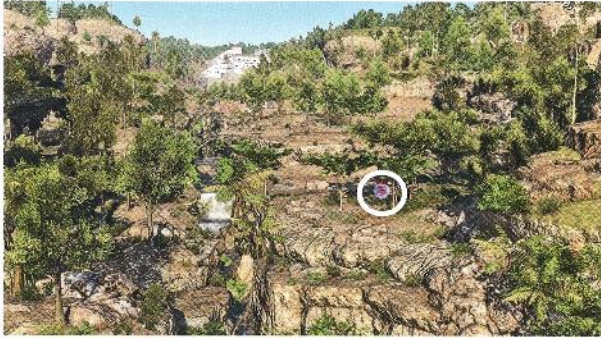


## MISIÓN SECUNDARIA 58: "SACA A LOS SOLDADOS DEAMBULANTES DE LA BASE MADRE 08"

Ubicación: África, región del este

Orden de prioridad: 2

Disponibilidad: al completar la misión 35 y la misión secundaria 57. Recompensa: 180 000 PMB



Recorrido: tu objetivo merodea por la sección sur del valle de Lufwa. Si te detecta, el soldado te lanzará una granada adormecedora y activará un dispositivo de ocultamiento para que no puedas seguirlo.

## MISIÓN SECUNDARIA 59: "SACA A LOS SOLDADOS DEAMBULANTES DE LA BASE MADRE 09"

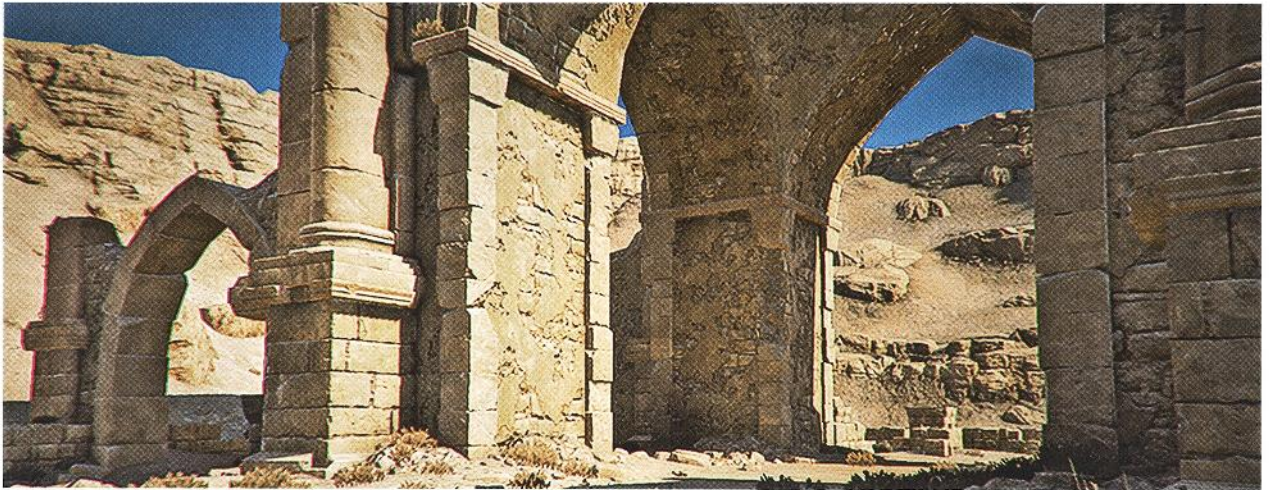
Ubicación: Afganistán, región del este

Orden de prioridad: 3

Disponibilidad: al completar la misión 38 y la misión secundaria 58. Recompensa: 200 000 PMB



Recorrido: este soldado merodea por una colina que está al este de Qarya Sakhra Ee. Si te detecta, te lanzará una granada aturridora y activará un dispositivo de ocultamiento antes de huir.



## MISIÓN SECUNDARIA 60: "SACA A LOS SOLDADOS DEAMBULANTES DE LA BASE MADRE 10"

Ubicación: Afganistán, región del noroeste

Orden de prioridad: 4

Disponibilidad: al completar la misión 38 y la misión secundaria 59. Recompensa: 300 000 PMB



Recorrido: este soldado solitario merodea por la aldea de Aabe Shifap. Está equipado con un escudo, lo que puede complicar las cosas. Si te detecta, te lanzará una granada aturridora y activará un dispositivo de ocultamiento.

## MISIÓN SECUNDARIA 61: "PERRO DESAFORTUNADO 01"

Ubicación: Afganistán, región del oeste

Orden de prioridad: 6

Disponibilidad: al completar la misión 06. Recompensa: 60 000 PMB



Recorrido: este prisionero está en una celda de la esquina norte del puesto de avanzada de Yakho Oboo. Al no tener que preocuparte por la puntuación, puedes emplear toda tu creatividad para rescatarlo. Funciona muy bien usar una explosión cerca de la entrada principal para atraer a los guardias al exterior mientras te cueles por la puerta trasera. Después podrás extraer al prisionero con el Fulton por el agujero del tejado de la sala que está junto a su celda.

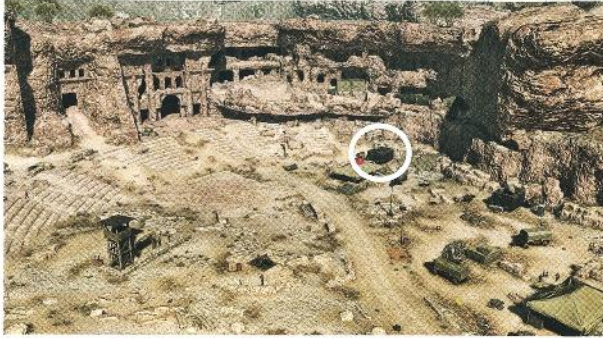
## MISIÓN SECUNDARIA 62: "PERRO DESAFORTUNADO 02"

Ubicación: Afganistán, región del este

Orden de prioridad: 8

Disponibilidad: al completar la misión 07 y la misión secundaria 61.

Recompensa: 80 000 PMB



Recorrido: los dos prisioneros que tienes que rescatar están en una pequeña caseta cerca de los escalones del anfiteatro de Da Smasei Lamam. Silencia a los guardias cercanos antes de intentar abrir la puerta.

## MISIÓN SECUNDARIA 64: "PERRO DESAFORTUNADO 04"

Ubicación: África, región del este

Orden de prioridad: 6

Disponibilidad: al completar la misión 31 y la misión secundaria 63.

Recompensa: 180 000 PMB



Recorrido: de nuevo tendrás que extraer a dos prisioneros. El primero está estrechamente vigilado por varios guardias, junto a la tienda de lona que está al oeste de la mansión del valle de Lufwa, delante de la cascada principal. Tendrás que silenciar a gran parte de los soldados para rescatarlo. En cuanto lo hagas, en el mapa del iDroid aparecerá la ubicación del segundo prisionero: está al pie de una pequeña cascada a la que podrás llegar siguiendo el camino que está al norte de la mansión. Hay un helicóptero patrullando por la zona, así que ten cuidado y arrástrate siempre que sea necesario.

## MISIÓN SECUNDARIA 63: "PERRO DESAFORTUNADO 03"

Ubicación: África, región del suroeste

Orden de prioridad: 6

Disponibilidad: al completar la misión 19 y la misión secundaria 62.

Recompensa: 100 000 PMB



Recorrido: el primer prisionero que tienes que extraer está sobre un tejado al este del aeropuerto de Nova Braga. Puedes llegar hasta él por una escalera de la pared norte del edificio. Al segundo prisionero lo encontrarás sobre el tejado del edificio principal del aeropuerto, al lado de la torre de control. Usa la escalera de la pared norte de la torre de control para llegar hasta él.

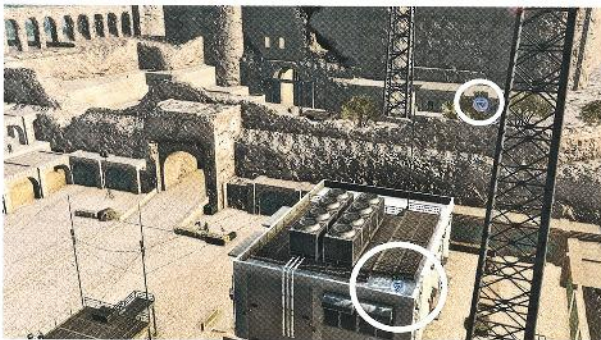
## MISIÓN SECUNDARIA 65: "PERRO DESAFORTUNADO 05"

Ubicación: Afganistán, región del noreste

Orden de prioridad: 3

Disponibilidad: al completar la misión 31 y la misión secundaria 64.

Recompensa: 200 000 PMB



Recorrido: en esta misión tendrás que extraer a dos prisioneros de OKB Zero. Ambos están encerrados en el lado este de la base. Esto quiere decir que tendrás que completar una infiltración extremadamente sigilosa (consulta nuestros consejos de la página 162 para refrescarte la memoria), o eliminar con paciencia a muchos de los guardias, por lo que esta misión secundaria es una de las más duras. Si eliges el silencio y la sutileza, avanza pegado a la pared del sur y la mayoría de los guardias no te detectarán.

MISIÓN SECUNDARIA

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

**MISIONES SECUNDARIAS**

BASE MARIPI

BASE MARIPI Y ANÁLISIS

EXTRAS

FINITE

INTRODUCCIÓN

MISIONES SECUNDARIAS 01-10

MISIONES SECUNDARIAS 11-20

MISIONES SECUNDARIAS 21-30

MISIONES SECUNDARIAS 31-40

MISIONES SECUNDARIAS 41-50

**MISIONES SECUNDARIAS 51-60**
**MISIONES SECUNDARIAS 61-70**

MISIONES SECUNDARIAS 71-80

MISIONES SECUNDARIAS 51-90

MISIONES SECUNDARIAS 61-90

MISIONES SECUNDARIAS 101-110

MISIONES SECUNDARIAS 111-120

MISIONES SECUNDARIAS 121-130

MISIONES SECUNDARIAS 131-140

MISIONES SECUNDARIAS 141-150

MISIONES SECUNDARIAS 151-160





## ! MISIONES SECUNDARIAS “ELIMINA LA INFANTERÍA PESADA”

En estas misiones secundarias tienes que eliminar a grupos de soldados con blindaje completo. Puede que te tiende usar la fuerza bruta, pero no suele ser la mejor solución: presentan una gran resistencia y pronto terminarás rodeado y superado en potencia de fuego.

- Como las estadísticas de muchos de estos objetivos los convierten en reclutas ideales para la Base Madre, la mejor forma de acabar con la infantería pesada es incapacitarlos con CQC y después extraerlos con el Fulton. Otra opción es usar un rifle de francotirador potente para liquidarlos con disparos a la cabeza.
- Crea distracciones para acercarte a tus objetivos o aislarlos de sus compañeros: los cargadores y los señuelos son perfectos para esto. Asomarte rápidamente desde tu punto de cobertura (para provocarlos y que se acerquen a investigar) u ordenar a D-Dog que ladre puede resultar igual de eficaz.
- Extrae a tus víctimas poco a poco para evitar que se despierten y den la alarma. Si creas distracciones con las que alejar a los soldados del grupo de uno en uno, podrías mover a tu víctima a una distancia segura antes de extraerlo con el Fulton. Procura siempre asfixiar a tus objetivos para mantenerlos incapacitados durante más tiempo. Los lanzamientos normales son poco prácticos: su efecto aturdidor es muy breve.

### MISIÓN SECUNDARIA 66: “ELIMINA LA INFANTERÍA PESADA 01”

Ubicación: Afganistán, región del oeste  
Disponibilidad: al completar la misión 07.

Orden de prioridad: 4  
Recompensa: 80 000 PMB



Recomido: en esta misión relativamente sencilla tienes que eliminar a dos soldados blindados que están en el puesto de guardia al norte del palacio Lamar Khaate. Acércate con sigilo a tus dos blancos y atúrdelos con CQC antes de extraerlos con el Fulton.

### MISIÓN SECUNDARIA 67: “ELIMINA LA INFANTERÍA PESADA 02”

Ubicación: Afganistán, región del oeste  
Disponibilidad: al completar la misión 09 y la misión secundaria 66.

Orden de prioridad: 6  
Recompensa: 80 000 PMB

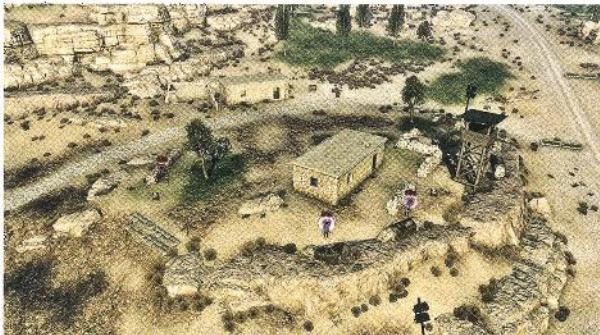


Recomido: tu objetivo es acabar con dos soldados blindados que patrullan al sureste del puesto de avanzada de Yakho Oboo. Te bastará con dispararles a la cabeza con el rifle de francotirador. Una táctica más silenciosa es crear una distracción con un señuelo o similar, y después ponerte detrás de tu objetivo para neutralizarlo con un CQC y dejarlo listo para la extracción.

### MISIÓN SECUNDARIA 68: “ELIMINA LA INFANTERÍA PESADA 03”

Ubicación: Afganistán, región del noroeste  
Disponibilidad: al completar la misión 10 y la misión secundaria 67.

Orden de prioridad: 4  
Recompensa: 90 000 PMB



Recomido: tu objetivo es eliminar o extraer a tres soldados blindados del puesto de guardia que está al este de la aldea de Aabe Shifap. Silenciarlos uno a uno con CQC y extraerlos con el Fulton es bastante sencillo.

### MISIÓN SECUNDARIA 69: “ELIMINA LA INFANTERÍA PESADA 04”

Ubicación: Afganistán, región del centro  
Disponibilidad: al completar la misión 13 y la misión secundaria 68.

Orden de prioridad: 5  
Recompensa: 90 000 PMB



Recomido: este escuadrón de soldados totalmente blindados patrulla al oeste de Qarya Sakhra Ee. Al estar cerca un puesto de guardia, conviene evitar un conflicto abierto, porque los refuerzos llegarían en cuestión de segundos. Lo mejor que puedes hacer es alejar a los soldados del grupo de uno en uno, para después aturdirlos con CQC. Extrae a tu víctima con el Fulton y después haz lo mismo con todos los demás.



## MISIÓN SECUNDARIA 70: "ELIMINA LA INFANTERÍA PESADA 05"

Ubicación: África, región del centro  
Disponibilidad: al completar la misión 14.

Orden de prioridad: 2  
Recompensa: 90 000 PMB

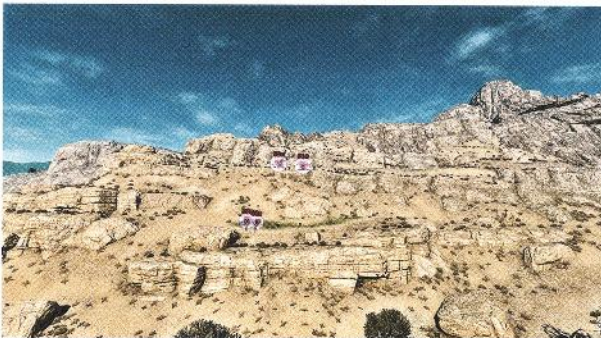


**Recorrido:** en esta misión secundaria hay cuatro objetivos. Puedes optar por la violencia e intentar aniquilarlos a todos con lanzadores o un rifle de francotirador, pero acercarte a ellos por detrás e incapacitarlos con movimientos CQC no te resultará demasiado agotador. Comienza por los soldados que patrullan en el suelo, ya que los de las torres de vigilancia tienden a fijar su mirada en los alrededores.

## MISIÓN SECUNDARIA 72: "ELIMINA LA INFANTERÍA PESADA 07"

Ubicación: Afganistán, región del sureste  
Disponibilidad: al completar la misión 13 y la misión secundaria 69.

Orden de prioridad: 9  
Recompensa: 100 000 PMB



**Recorrido:** los soldados blindados que tienes que eliminar patrullan al oeste de la base de paso de montaña. Al igual que en las misiones anteriores de este tipo, aislar a cada víctima y tumbarla con un CQC es la mejor opción.

## MISIÓN SECUNDARIA 71: "ELIMINA LA INFANTERÍA PESADA 06"

Ubicación: África, región del suroeste  
Disponibilidad: al completar la misión 18 y la misión secundaria 70.

Orden de prioridad: 5  
Recompensa: 100 000 PMB

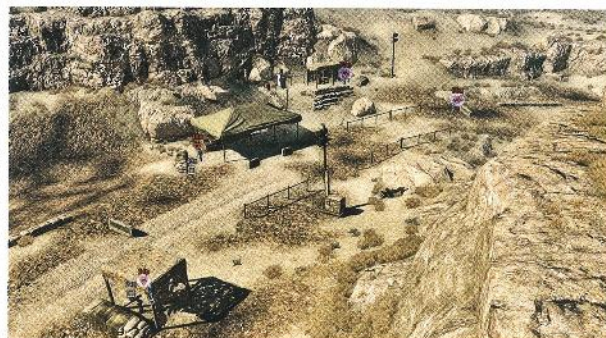


**Recorrido:** este escuadrón de cuatro soldados blindados se despliega en el puesto de guardia que está justo al sur del aeropuerto de Nova Braga. Acércate por el norte, aborda por detrás a los dos soldados que patrullan y lánzalos al suelo con CQC cuando no haya nadie más cerca. Puedes usar el mismo truco con el tercer guardia solitario; después extrae con el Fulton a los tres. El soldado de la torre de vigilancia no debería enterarse de nada de esto. Sube por la escalera para eliminarlo con un CQC y extraerlo, o vuela la torre entera con explosivos.

## MISIÓN SECUNDARIA 73: "ELIMINA LA INFANTERÍA PESADA 08"

Ubicación: Afganistán, región del este  
Disponibilidad: al completar la misión 17 y la misión secundaria 72.

Orden de prioridad: 4  
Recompensa: 100 000 PMB



**Recorrido:** esta unidad está en el puesto de guardia al oeste de Da Smasei Laman. Si ninguno te parece un candidato adecuado para la Base Madre, nada te impide liquidarlos desde la distancia con un rifle de francotirador con silenciador.

## MISIÓN SECUNDARIA 74 : "ELIMINA LA INFANTERÍA PESADA 09"

Ubicación: África, región del noroeste  
Disponibilidad: al completar la misión 19 y la misión secundaria 71.

Orden de prioridad: 12  
Recompensa: 120 000 PMB



**Recorrido:** tus objetivos son seis soldados totalmente blindados que están al este de Bwala ya Masa. Están repartidos en tres pares, por lo que es bastante fácil neutralizarlos con ataques CQC. La mayor amenaza de esta misión es la proximidad de un puesto de guardia: si te detectan, enseguida llegarán los refuerzos.



- INTRODUCCIÓN
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS**
- BASE MADRE
- EXPERIENCIA Y MATERIAS
- EXTRAS
- ANEXOS
- INTRODUCCIÓN
- MISIONES SECUNDARIAS 01-10
- MISIONES SECUNDARIAS 11-20
- MISIONES SECUNDARIAS 21-30
- MISIONES SECUNDARIAS 31-40
- MISIONES SECUNDARIAS 41-50
- MISIONES SECUNDARIAS 51-60
- MISIONES SECUNDARIAS 61-70**
- MISIONES SECUNDARIAS 71-80**
- MISIONES SECUNDARIAS 81-90
- MISIONES SECUNDARIAS 91-100
- MISIONES SECUNDARIAS 101-110
- MISIONES SECUNDARIAS 111-120
- MISIONES SECUNDARIAS 121-130
- MISIONES SECUNDARIAS 131-140
- MISIONES SECUNDARIAS 141-150



## MISIÓN SECUNDARIA 75: “ELIMINA LA INFANTERÍA PESADA 10”

Ubicación: África, región del norte Orden de prioridad: 5  
Disponibilidad: al completar la misión 20 y la misión secundaria 41. Recompensa: 120 000 PMB



Recorrido: este escuadrón, situado al sur de la plantación de Bampeve, cuenta con seis soldados completamente blindados. Aproximate desde la colina situada al este y márcalos a todos previamente. Separarlos de sus compañeros antes de neutralizarlos con CQC es lento, pero factible.

## MISIÓN SECUNDARIA 76: “ELIMINA LA INFANTERÍA PESADA 11”

Ubicación: África, región del este Orden de prioridad: 6  
Disponibilidad: al completar la misión 21 y la misión secundaria 75. Recompensa: 120 000 PMB



Recorrido: encontrarás a este grupo en el valle al norte de la zona industrial de Ngumba. Aproximate desde cualquier dirección y silencia a los seis soldados de uno en uno con CQC. Suelen patrullar en pareja, así que crea distracciones para separarlos.

## MISIÓN SECUNDARIA 77: “ELIMINA LA INFANTERÍA PESADA 12”

Ubicación: África, región del sureste Orden de prioridad: 6  
Disponibilidad: al completar la misión 23 y la misión secundaria 76. Recompensa: 120 000 PMB



Recorrido: este escuadrón cuenta con siete soldados completamente blindados, que están desplegados por el puesto de avanzada situado al noreste de la estación de Munoko ya Nioka.

## MISIÓN SECUNDARIA 78: “ELIMINA LA INFANTERÍA PESADA 13”

Ubicación: África, región del centro Orden de prioridad: 6  
Disponibilidad: al completar la misión 31 y la misión secundaria 77. Recompensa: 140 000 PMB



Recorrido: este grupo de soldados blindados se encuentra en la sabana, al sur de la aldea abandonada de Ditadi. Están diseminados, de modo que no te resultará demasiado difícil incapacitarlos con CQC y extraerlos con el Fulton. Usa las casitas como cobertura.

## MISIÓN SECUNDARIA 79: “ELIMINA LA INFANTERÍA PESADA 14”

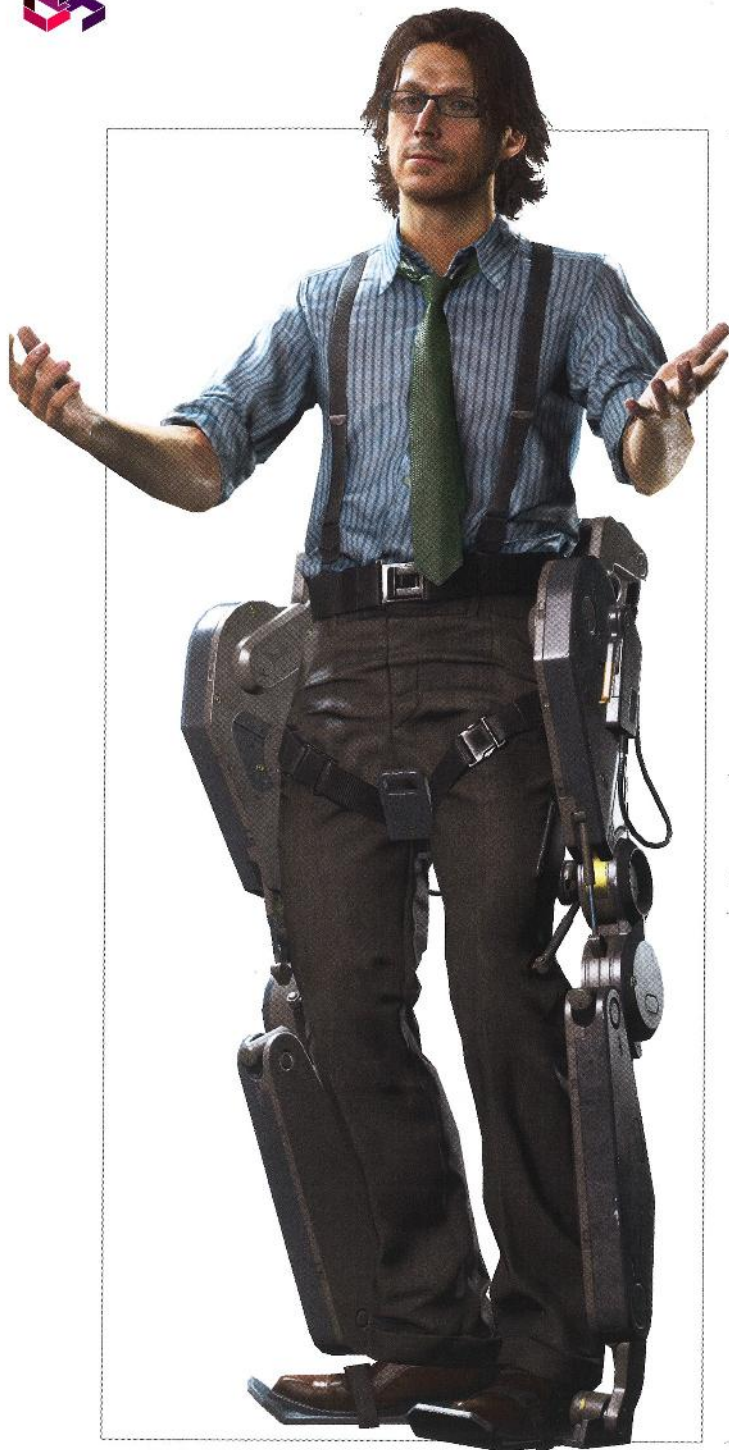
Ubicación: África, región del norte Orden de prioridad: 8  
Disponibilidad: al completar la misión 35 y la misión secundaria 42. Recompensa: 180 000 PMB



Recorrido: estos ocho soldados blindados ocupan el puesto de avanzada situado al sur de la plantación de Bampeve. Como están muy cerca los unos de los otros, el conflicto abierto será una opción peligrosa. Puedes atraerlos a posiciones en las que puedas neutralizarlos con CQC, pero usar granadas adormecedoras y minas de gas adormecedor de forma creativa será una solución más segura y entretenida.







## MISIÓN SECUNDARIA 80: "ELIMINA LA INFANTERÍA PESADA 15"

Ubicación: Afganistán, región del este

Orden de prioridad: 8

Disponibilidad: al completar la misión 38 y la misión secundaria 73.

Recompensa: 200 000 PMB



**Recorrido:** este grupo se encuentra en el puesto de guardia situado al sur de Da Smasei Laman. Cuenta con múltiples soldados fuertemente blindados, pero podrás marcarlos a todos desde la colina del oeste. Puedes eliminarlos con un rifle de francotirador desde esa misma posición, pero no tardarán en descubrirte. Resulta menos arriesgado realizar una infiltración sigilosa desde el norte o el sur. Usa objetos de distracción, como cargadores o señuelos, para separar a un soldado del grupo e incapacitarlo con un movimiento CQC efectuado por la espalda, o recurre a las minas de gas adormecedor para tender trampas.

## MISIÓN SECUNDARIA 81: "ELIMINA LA INFANTERÍA PESADA 16"

Ubicación: África, región del noroeste

Orden de prioridad: 11

Disponibilidad: al completar la misión 41 y la misión secundaria 79.

Recompensa: 200 000 PMB



**Recorrido:** encontrarás a este escuadrón en el puesto de guardia situado al sureste del campo petrolífero de Mfinda. Aproximate por detrás de las casas del oeste, atráelos a tu posición de uno en uno y neutralízalos silenciosamente con CQC. Las minas de gas adormecedor bien colocadas pueden resultar muy efectivas.

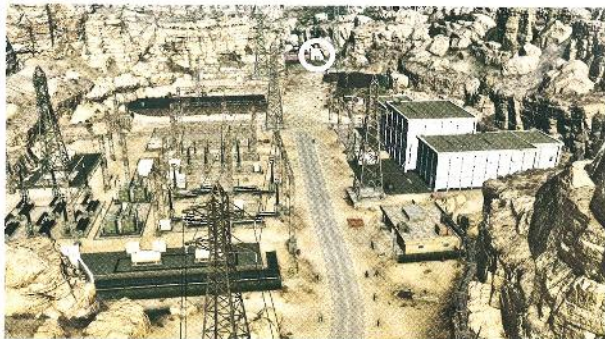
## MISIÓN SECUNDARIA 82: "CONTACTA A EMMERICH"

Ubicación: Afganistán, región del norte

Orden de prioridad: 1

Disponibilidad: al completar al menos tres de las misiones desbloqueadas después de la misión 06 y construir una plataforma médica en la Base Madre.

Recompensa: 60 000 PMB



**Recorrido:** esta misión secundaria es obligatoria; es decir, debes completarla para avanzar en la historia principal. El objetivo es alcanzar la puerta roja situada en el lado este de la central eléctrica Serak y cruzarla. Para conseguirlo, lo más sencillo es saltar sobre la verja y avanzar por el muro de la izquierda de la central. Consulta la página 88 del capítulo de Recorrido para ver instrucciones más detalladas.

 INICIO RÁPIDO

 INTRODUCCIÓN

 RECORRIDO

 MISIONES SECUNDARIAS

 BASE MADRE

 REFERENCIAS Y ANÁLISIS

 EXTRAS

 ÍNDICE

 INTRODUCCIÓN

 MISIONES SECUNDARIAS 01-10

 MISIONES SECUNDARIAS 11-20

 MISIONES SECUNDARIAS 21-30

 MISIONES SECUNDARIAS 31-40

 MISIONES SECUNDARIAS 41-50

 MISIONES SECUNDARIAS 51-60

 MISIONES SECUNDARIAS 61-70

 MISIONES SECUNDARIAS 71-80

 MISIONES SECUNDARIAS 81-90

 MISIONES SECUNDARIAS 91-100

 MISIONES SECUNDARIAS 101-110

 MISIONES SECUNDARIAS 111-120

 MISIONES SECUNDARIAS 121-130

 MISIONES SECUNDARIAS 131-140

 MISIONES SECUNDARIAS 141-150

 MISIONES SECUNDARIAS 151-157



## MISIONES SECUNDARIAS "LIMPIEZA DE MINAS"

Hay diez misiones secundarias de "Limpieza de minas". El objetivo consiste en eliminar de la zona resaltada una cantidad de minas concreta. Puedes usar armas para detonarlas desde una distancia segura o, de forma alternativa, acercarte por detrás (fuera del campo de detección láser) y mantener **C**/**B** para desactivarlas y recogerlas. Si tienes problemas, activa las lentes de visión nocturna para ver el campo de detección de cada mina, incluso a distancia. D-Dog te resultará de gran ayuda en estas misiones, pues marca los explosivos en el mapa del iDroid.

### MISIÓN SECUNDARIA 83: "LIMPIEZA DE MINAS 01"

Ubicación: Afganistán, región del sur  
Disponibilidad: al completar la misión 09.

Orden de prioridad: 2  
Recompensa: 80 000 PMB

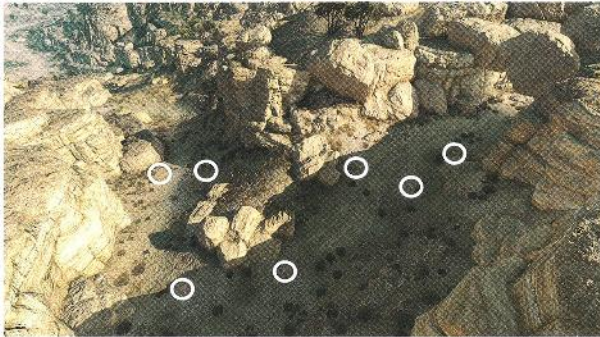


Recorrido: las siete minas que buscas se encuentran en el desierto, al suroeste de la fortaleza de Spugmay.

### MISIÓN SECUNDARIA 84: "LIMPIEZA DE MINAS 02"

Ubicación: Afganistán, región del oeste  
Disponibilidad: al completar la misión 10 y la misión secundaria 83.

Orden de prioridad: 10  
Recompensa: 80 000 PMB



Recorrido: encontrarás estas siete minas en un cañón situado al noreste del palacio Lamar Khaate.

### MISIÓN SECUNDARIA 85: "LIMPIEZA DE MINAS 03"

Ubicación: África, región del noroeste  
Disponibilidad: al completar la misión 14.

Orden de prioridad: 5  
Recompensa: 90 000 PMB

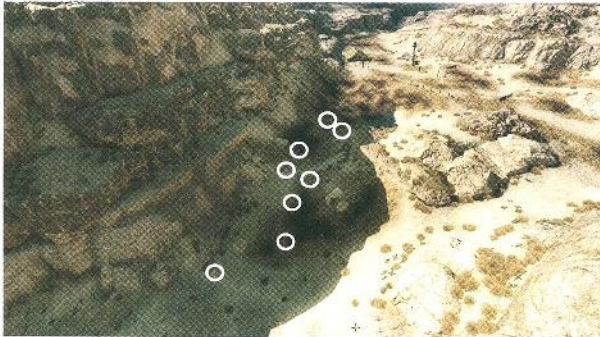


Recorrido: este campo minado se encuentra en la aldea incendiada, al oeste del campo petrolífero de Mfinda.

### MISIÓN SECUNDARIA 86: "LIMPIEZA DE MINAS 04"

Ubicación: Afganistán, región del este  
Disponibilidad: al completar la misión 17 y la misión secundaria 85.

Orden de prioridad: 6  
Recompensa: 90 000 PMB

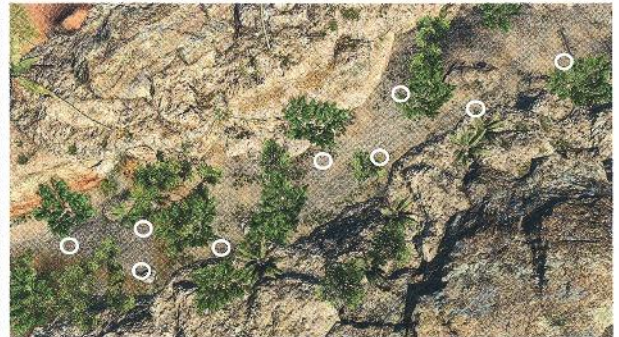


Recorrido: las ocho minas están plantadas en un cañón, al oeste de Da Smasei Laman.

### MISIÓN SECUNDARIA 87: "LIMPIEZA DE MINAS 05"

Ubicación: África, región del sureste  
Disponibilidad: al completar la misión 21 y la misión secundaria 85.

Orden de prioridad: 4  
Recompensa: 100 000 PMB

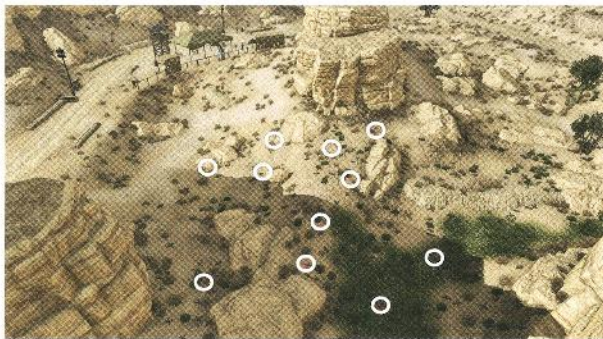


Recorrido: las nueve minas están plantadas en el estrecho pasadizo que hay al noreste de la estación de Munoko ya Nioka.



### MISIÓN SECUNDARIA 89: “LIMPIEZA DE MINAS 07”

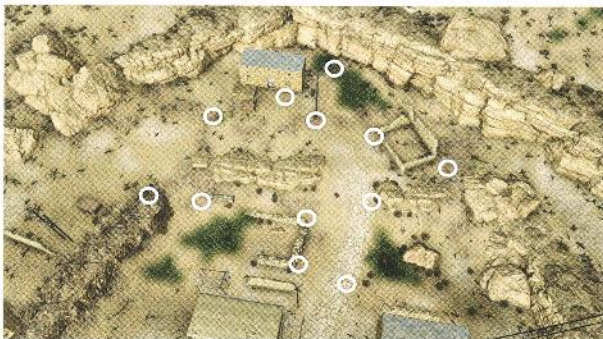
Ubicación: Afganistán, región del centro  
 Disponibilidad: al completar las misiones secundarias 144 y 86. Orden de prioridad: 7  
 Recompensa: 140 000 PMB



Recorrido: estas 11 minas están plantadas al oeste de Qarya Sakhra Ee, cerca de un puesto de guardia. En vez de detonarlas, recógelas para no alertar a los soldados.

### MISIÓN SECUNDARIA 91: “LIMPIEZA DE MINAS 09”

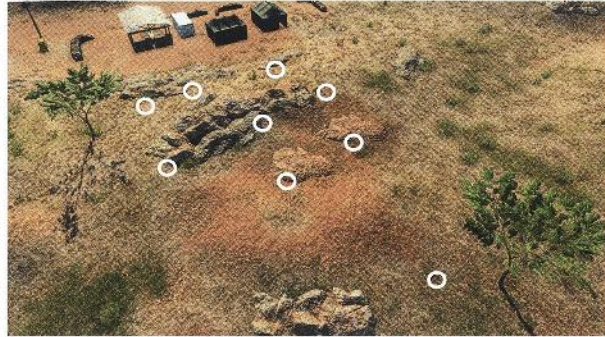
Ubicación: Afganistán, región del norte  
 Disponibilidad: al completar una misión secreta (ver página 324) y la misión secundaria 89. Orden de prioridad: 9  
 Recompensa: 180 000 PMB



Recorrido: busca estas 12 minas en un pequeño asentamiento desierto situado al sur del campamento de la base central de Afganistán.

### MISIÓN SECUNDARIA 88: “LIMPIEZA DE MINAS 06”

Ubicación: África, región del suroeste  
 Disponibilidad: al completar la misión 26 y la misión secundaria 87. Orden de prioridad: 8  
 Recompensa: 100 000 PMB



Recorrido: estas nueve minas se encuentran en la sabana, al sur del aeropuerto de Nova Braga. La proximidad de un puesto de guardia significa que tendrás que aproximarte a cada mina por detrás y mantener / para recogerla. Si detonas alguna, alertarás a los soldados.

### MISIÓN SECUNDARIA 90: “LIMPIEZA DE MINAS 08”

Ubicación: África, región del norte  
 Disponibilidad: al completar la misión 35 y la misión secundaria 88. Orden de prioridad: 7  
 Recompensa: 140 000 PMB



Recorrido: puedes encontrar estas 11 minas en la colina que se alza al sureste de la plantación de Bampeve. No detones ninguna o alertarás a los soldados del puesto de guardia cercano.

### MISIÓN SECUNDARIA 92: “LIMPIEZA DE MINAS 10”

Ubicación: África, región del este  
 Disponibilidad: al completar una misión secreta (ver página 324) y la misión secundaria 90. Orden de prioridad: 9  
 Recompensa: 200 000 PMB



Recorrido: encontrarás este campo minado en la selva que se extiende al suroeste de la mansión del valle de Lufwa, cerca de los puentes de madera y la gran cascada. Debido a la proximidad de los soldados, será más seguro recoger las minas que detonarlas.

MISMA MAPA

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

BASE MAPA

REFERENCIA Y ANÁLISIS

EXTRA

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

MISIONES SECUNDARIAS 01-10

MISIONES SECUNDARIAS 11-20

MISIONES SECUNDARIAS 21-30

MISIONES SECUNDARIAS 31-40

MISIONES SECUNDARIAS 41-50

MISIONES SECUNDARIAS 51-60

MISIONES SECUNDARIAS 61-70

MISIONES SECUNDARIAS 71-80

MISIONES SECUNDARIAS 81-90

MISIONES SECUNDARIAS 91-100

MISIONES SECUNDARIAS 101-110

MISIONES SECUNDARIAS 111-120

MISIONES SECUNDARIAS 121-130

MISIONES SECUNDARIAS 131-140

MISIONES SECUNDARIAS 141-150

MISIONES SECUNDARIAS 151-157



## ! MISIONES SECUNDARIAS "ELIMINA EL VEHÍCULO BLINDADO"

En estas misiones secundarias debes neutralizar o eliminar a un grupo de soldados que están acompañados por, al menos, un vehículo blindado. Es preferible recurrir al sigilo, de modo que te sugerimos que dejes estas misiones secundarias para cuando consigas la mejora del Fulton que permite extraer vehículos (por lo general, se consigue antes de la misión 16). Si decides seguir adelante, recuerda que puedes plantar C-4 en los vehículos para destruirlos con seguridad.

Los vehículos enemigos disponen de una habilidad especial que puede que aún no hayas advertido: si el conductor ve a un compañero inconsciente, tocará el claxon para despertarlo.

### MISIÓN SECUNDARIA 93: "ELIMINA EL VEHÍCULO BLINDADO 01"

Ubicación: Afganistán, región del oeste  
Disponibilidad: al completar la misión 08.

Orden de prioridad: 8  
Recompensa: 80 000 PMB



Recorrido: esta unidad desplegada al norte del puesto de avanzada y provisiones Yakho Oboo dispone de un vehículo blindado custodiado por cuatro soldados. Dos de ellos tienen una ruta de patrulla larga que te permitirá silenciarlos cuando se alejen del vehículo. Podrás atraer a los otros dos con objetos de distracción antes de destruir el vehículo o extraerlo con el Fulton.

### MISIÓN SECUNDARIA 94: "ELIMINA EL VEHÍCULO BLINDADO 02"

Ubicación: Afganistán, región del sur

Orden de prioridad: 3

Disponibilidad: al completar la misión 09 y la misión secundaria 93. Recompensa: 90 000 PMB



Recorrido: esta unidad, situada al suroeste de la fortaleza de Spugmay, cuenta con media docena de soldados bien equipados y un vehículo blindado. Puedes marcarlos a todos desde lo alto del acantilado situado al norte. Optar por un ataque frontal es arriesgado. La opción más segura consiste en ir durmiendo a los soldados de uno en uno a medida que se alejen del vehículo. Acércate al vehículo por detrás para extraerlo con el Fulton y luego regresa con los soldados y envíalos a la Base Madre.

### MISIÓN SECUNDARIA 95: "ELIMINA EL VEHÍCULO BLINDADO 03"

Ubicación: Afganistán, región del norte

Orden de prioridad: 7

Disponibilidad: al completar la misión 10 y la misión secundaria 94. Recompensa: 140 000 PMB



Recorrido: esta unidad se encuentra al este del campamento de la base central de Afganistán. Cuenta con dos vehículos blindados y tres parejas de soldados: dos a cada lado del valle (ambas disponen de un francotirador) y una tercera que patrulla por la carretera. Los francotiradores son especialmente molestos, así que avanza a rastras entre la hierba y elimínalos con un rifle de francotirador o acércate sigilosamente por la espada. Si eliminas a todos los soldados, podrás aproximarte a ambos vehículos por detrás y extraerlos con el Fulton para evitar un enfrentamiento.

### MISIÓN SECUNDARIA 96: "ELIMINA EL VEHÍCULO BLINDADO 04"

Ubicación: África, región del noroeste

Orden de prioridad: 6

Disponibilidad: al completar la misión 14. Recompensa: 90 000 PMB



Recorrido: este escuadrón se encuentra en la carretera que discurre por el este de Bwala ya Masa. La mayor amenaza es el francotirador apostado cerca del vehículo blindado. Acércate desde el oeste y neutralízalo primero a él y después a cualquier soldado próximo con munición tranquilizante o con un rifle de francotirador provisto de silenciador. Después, acércate al vehículo por detrás para extraerlo con el Fulton y, finalmente, deshazte del resto de soldados.



## MISIÓN SECUNDARIA 97: “ELIMINA EL VEHÍCULO BLINDADO 05”

Ubicación: África, región del centro Orden de prioridad: 5  
 Disponibilidad: al completar la misión 18 y la misión secundaria 96 Recompensa: 180 000 PMB



**Recorrido:** esta unidad, situada al oeste de la aldea abandonada de Ditadi, cuenta con dos vehículos blindados y tres parejas de soldados, dos de las cuales incluyen un francotirador. Silencia primero a la pareja situada en la colina del oeste. Desde allí podrás eliminar a distancia a la pareja de la colina contraria y a los otros dos soldados, en cuanto se alejen de los vehículos blindados. Finalmente, acércate a rastras a ambos vehículos y extráelos con el Fulton.

## MISIÓN SECUNDARIA 99: “ELIMINA EL VEHÍCULO BLINDADO 07”

Ubicación: África, región del suroeste Orden de prioridad: 10  
 Disponibilidad: al completar la misión 31 y la misión secundaria 98. Recompensa: 120 000 PMB



**Recorrido:** esta unidad está desplegada al sur del aeropuerto de Nova Braga. Si te aproximas desde el este podrás evitar los campos de visión de los tres francotiradores. Deshazte de ellos con un rifle de francotirador. Entonces podrás extraer ambos vehículos blindados con el Fulton y silenciar a los guardias de patrulla en el orden que quieras, antes de destruir el helicóptero de combate con un lanzacohetes.

## MISIÓN SECUNDARIA 98: “ELIMINA EL VEHÍCULO BLINDADO 06”

Ubicación: África, región del sureste Orden de prioridad: 5  
 Disponibilidad: al completar la misión 23 y la misión secundaria 97. Recompensa: 100 000 PMB



**Recorrido:** esta unidad, próxima a la estación de Munoko ya Nioka, cuenta con un helicóptero de combate, dos vehículos blindados y seis soldados (dos de los cuales son francotiradores). Los francotiradores vigilan la zona norte, de modo que es preferible aproximarse desde el sur, atravesando la estación de Munoko ya Nioka. Desde aquí, arrástrate hasta el primer vehículo blindado y extráelo para dejarlo fuera de la ecuación. Entonces podrás eliminar a ambos francotiradores por la espalda y extraer el segundo vehículo con el Fulton. Solicita un envío de suministros con tu lanzacohetes más potente para destruir el helicóptero de combate.

## MISIÓN SECUNDARIA 100: “ELIMINA EL VEHÍCULO BLINDADO 08”

Ubicación: Afganistán, región del centro Orden de prioridad: 8  
 Disponibilidad: al completar las misiones secundarias 144 y 95. Recompensa: 200 000 PMB



**Recorrido:** esta unidad se encuentra al sur de Da Ghwandai Khar. Aproxímate desde el sur, a lo largo del acantilado situado al este. Esto te permitirá incapacitar a todos los francotiradores apostados en esa colina. Si quieres ser precavido, usa el rifle de francotirador desde sus posiciones para acabar con los soldados de debajo. Una vez eliminados, extrae el vehículo blindado con el Fulton.

- INTRO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- ESCENAS
- ÍNDICE

- INTRODUCCIÓN
- MISIONES SECUNDARIAS 00-10
- MISIONES SECUNDARIAS 11-20
- MISIONES SECUNDARIAS 21-30
- MISIONES SECUNDARIAS 31-40
- MISIONES SECUNDARIAS 41-50
- MISIONES SECUNDARIAS 51-60
- MISIONES SECUNDARIAS 61-70
- MISIONES SECUNDARIAS 71-80
- MISIONES SECUNDARIAS 81-90
- MISIONES SECUNDARIAS 91-100
- MISIONES SECUNDARIAS 101-110
- MISIONES SECUNDARIAS 111-120
- MISIONES SECUNDARIAS 121-130
- MISIONES SECUNDARIAS 131-140
- MISIONES SECUNDARIAS 141-150



## MISIÓN SECUNDARIA 101: “ELIMINA EL VEHÍCULO BLINDADO 09”

Ubicación: África, región del noreste

Orden de prioridad: 6

Disponibilidad: al completar la misión 35 y la misión secundaria 99. Recompensa: 200 000 PMB



**Recorrido:** esta unidad, desplegada al este de la mina de Kungenga, cuenta con un francotirador que mira hacia el oeste. Si te aproximas desde el suroeste, podrás ocultarte entre las dos casitas y extraer al instante el vehículo blindado con el Fulton, mientras los guardias de patrulla están en otro lugar. Así te desharás de una amenaza. Desde tu posición, neutraliza al tirador y a los soldados de patrulla a distancia y extrae el otro vehículo blindado. Los dos objetivos finales, ambos francotiradores, miran hacia el este, de modo que te resultará sencillo aproximarte a ellos por la espalda.

## MISIÓN SECUNDARIA 102: “ELIMINA EL VEHÍCULO BLINDADO 10”

Ubicación: África, región del suroeste

Orden de prioridad: 12

Disponibilidad: al completar la misión 41 y la misión secundaria 101. Recompensa: 200 000 PMB



**Recorrido:** esta unidad ocupa el aeropuerto de Nova Braga. Aproxímate desde el noroeste y sube sigilosamente las escaleras que llevan al tejado del edificio principal para neutralizar a los francotiradores. Mantente agazapado en todo momento para evitar que te detecte el helicóptero de combate. Desde este punto de observación podrás disparar a distancia a los soldados que patrullan por la pista, antes de extraer ambos vehículos con el Fulton. Finalmente tendrás que destruir el helicóptero con un lanzacohetes.

## MISIÓN SECUNDARIA 103: “ELIMINA EL VEHÍCULO BLINDADO 11”

Ubicación: Afganistán, región del noroeste

Orden de prioridad: 10

Disponibilidad: al completar una misión secreta (ver página 324) y la misión secundaria 100. Recompensa: 300 000 PMB



**Recorrido:** esta unidad está desplegada por la aldea de Aabe Shifap. La dificultad principal no son los dos vehículos blindados ni el helicóptero de combate, sino los tres francotiradores. Uno de ellos vigila el acceso oriental a las ruinas, de modo que deberás aproximarte desde el oeste y neutralizar a los dos francotiradores del edificio en ruinas del centro con el rifle de francotirador. Usa dardos tranquilizantes para que no den la voz de alarma e incapacita a cualquier soldado que se acerque a investigar. Después, camina agachado por el acantilado del sur, en dirección a los dos vehículos blindados. El objetivo es extraer ambos con el Fulton para evitar que despierten a los soldados dormidos. En cuanto lo hayas conseguido, silencia a los soldados restantes y extráelos con el Fulton, antes de derribar el helicóptero con un lanzacohetes.

## MISIÓN SECUNDARIA 104: “ELIMINA EL VEHÍCULO BLINDADO 12”

Ubicación: África, región del noreste

Orden de prioridad: 14

Disponibilidad: al completar una misión secreta (ver página 324) y la misión secundaria 102. Recompensa: 300 000 PMB



**Recorrido:** esta unidad es una de las más difíciles de eliminar. Está dentro del perímetro del campo petrolífero de Mfinda y cuenta con dos vehículos blindados, dos francotiradores en las pasarelas, varios soldados y un helicóptero de combate, además de algunas tropas estándar que no están en la zona del objetivo. Para evitar ser detectado, súbete al contenedor de la esquina sureste del campo petrolífero para encaramarte al muro. Una vez dentro, silencia a los soldados de patrulla y a los dos francotiradores de las pasarelas con un rifle de francotirador provisto de munición tranquilizante. Después, camina agachado tras el edificio grande y extrae el vehículo de la esquina con el Fulton. Avanza a rastras hacia el segundo vehículo, situado al noreste, y ve eliminando a los blancos que encuentres. Date prisa en extraerlos, pues despertarán enseguida. Extrae con el Fulton el segundo vehículo y a los dos francotiradores de la verja antes de derribar el helicóptero con un lanzacohetes (a poder ser, con un CGM 25 mejorado al máximo, pues los helicópteros rojos son muy resistentes).

## MISIÓN SECUNDARIA 105: “ELIMINA EL VEHÍCULO BLINDADO 13”

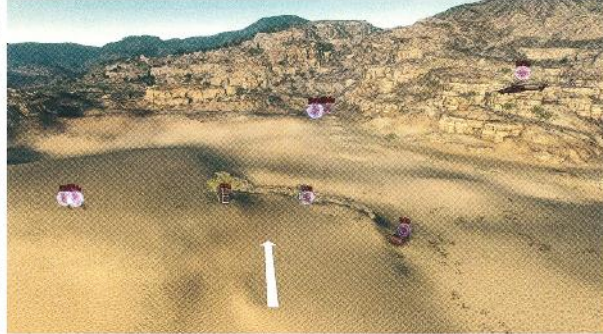
Ubicación: África, región del centro  
 Disponibilidad: al completar una misión secreta (ver página 324) y la misión secundaria 104.  
 Orden de prioridad: 8  
 Recompensa: 300 000 PMB



Recorrido: esta unidad ocupa la sección occidental de la aldea abandonada de Ditadi. Al haber tropas estándar desplegadas por la sección oriental, el conflicto abierto es algo que debes evitar a toda costa. Aproxímate desde el norte y, a distancia, neutraliza con tranquilizantes al francotirador apostado en la estructura de madera. Entonces podrás extraer el vehículo blindado cercano con el Fulton e incapacitar a los soldados que patrullan por la carretera. Cuando esté todo despejado, extrae el segundo vehículo blindado y elimina al segundo francotirador del sur, antes de destruir el helicóptero de combate con tu lanzacohetes más poderoso (a poder ser, con un CGM 25 mejorado al máximo).

## MISIÓN SECUNDARIA 106: “ELIMINA EL VEHÍCULO BLINDADO 14”

Ubicación: Afganistán, región del oeste  
 Disponibilidad: al completar una misión secreta (ver página 324) y la misión secundaria 103.  
 Orden de prioridad: 16  
 Recompensa: 300 000 PMB



Recorrido: esta unidad está desplegada al este del palacio Lamar Khaate. Incluye un helicóptero de combate y dos vehículos blindados, pero el verdadero peligro son los francotiradores. Aproxímate desde el suroeste para mantenerte lejos de su campo visual y luego silencialos con un rifle de francotirador provisto de munición tranquilizante. El resto será sencillo: extrae con el Fulton el vehículo blindado próximo, neutraliza a los soldados de patrulla y dirígete al segundo vehículo (donde habrá un francotirador, pero dándote la espalda). El último paso será destruir el helicóptero de combate con un lanzacohetes.



## MISIÓN SECUNDARIA 107: “EXTRAE AL ARMERO LEGENDARIO”

Ubicación: África, región del noroeste  
 Disponibilidad: al completar la misión 13.  
 Orden de prioridad: 4  
 Recompensa: 80 000 PMB



Recorrido: esta es la primera de tres misiones secundarias relacionadas. Al completarlas, desbloquearás la habilidad de personalizar tus armas (ver página 276). El armero es un soldado que sigue una larga ruta de patrulla por Bwala ya Masa, acompañado por un grupo de colegas. Para extraerlo con el Fulton, primero tendrás que silenciar a todo el grupo. Ocúltate en algún punto y tranquilízalos a todos en rápida sucesión.

## MISIÓN SECUNDARIA 108: “EXTRAE AL ARMERO LEGENDARIO BIS”

Ubicación: Afganistán, región del norte  
 Disponibilidad: al completar la misión secundaria 107.  
 Orden de prioridad: 5  
 Recompensa: 80 000 PMB



Recorrido: el armero está prisionero en el lado este del campamento de la base central de Afganistán, al sur del hangar situado más al este. Está rodeado por una serie de guardias, pero la verdadera amenaza es un francotirador apostado en un pequeño edificio, al oeste. Deshazte de él antes de rescatar al armero.

 INDIO PAPIRO

 INTRODUCCIÓN

 RECORRIDO

 MISIONES SECUNDARIAS

 BASE MAJORE

 REFERENCIAS Y ANALISIS

 EXTRAS

 INDICE

 INTRODUCCIÓN

 MISIONES SECUNDARIAS 01-10

 MISIONES SECUNDARIAS 11-20

 MISIONES SECUNDARIAS 21-30

 MISIONES SECUNDARIAS 31-40

 MISIONES SECUNDARIAS 41-50

 MISIONES SECUNDARIAS 51-60

 MISIONES SECUNDARIAS 61-70

 MISIONES SECUNDARIAS 71-80

 MISIONES SECUNDARIAS 81-90

 MISIONES SECUNDARIAS 91-100

 MISIONES SECUNDARIAS 101-110

 MISIONES SECUNDARIAS 111-120

 MISIONES SECUNDARIAS 121-130

 MISIONES SECUNDARIAS 131-140

 MISIONES SECUNDARIAS 141-150

 MISIONES SECUNDARIAS 151-157



## MISIÓN SECUNDARIA 109: “EXTRAE AL ARMERO LEGENDARIO OTRA VEZ”

Ubicación: Afganistán, región del oeste

Orden de prioridad: 5

Disponibilidad: al completar la misión secundaria 108.

Recompensa: 80 000 PMB



Recorrido: el armero está detenido en el puesto de avanzada y provisiones Yakho Oboo, en la misma sala en la que encontraste a Malak durante la misión 10. Extrae al armero con el Fulton para completar la misión secundaria. Esto te dará acceso a la personalización de armas desde el CCA.

## MISIÓN SECUNDARIA 110: “EXTRAE LOS CONTENEDORES DE MATERIALES”

Ubicación: África, región del norte

Orden de prioridad: 2

Disponibilidad: al completar la misión 13.

Recompensa: 80 000 PMB



Recorrido: tu tarea consiste en extraer con el Fulton un contenedor de materiales situado al suroeste de la plantación de Bampeve. Deshazte de los tres guardias del modo que consideres oportuno para facilitar la extracción. Recuerda que, para completar esta misión, se necesita la mejora Carga 2 del Fulton.

## MISIÓN SECUNDARIA 111: “VISITA A QUIET”

Ubicación: Base Madre, plataforma médica

Orden de prioridad: 1

Disponibilidad: al llevar a Quiet de vuelta a la Base Madre (misión 11) y completar la misión 14.

Recompensa: 30 000 PMB



Recorrido: esta misión carece de acción, pero el resultado es muy valioso. Visita a Quiet en la plataforma médica de la Base Madre y escucha toda la conversación con Ocelot. A partir de este punto, Quiet podrá acompañarte en tus misiones como compañera.

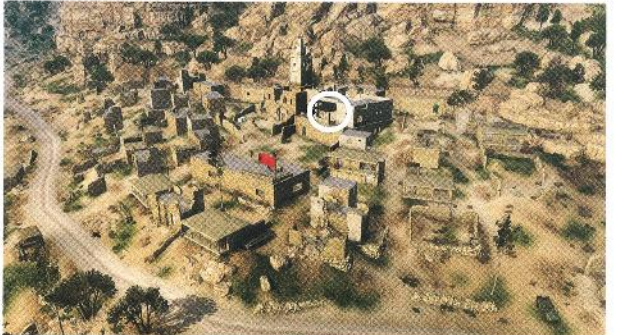
## MISIÓN SECUNDARIA 112: “EXTRACCIÓN DE AGENTE DE INTELIGENCIA”

Ubicación: Afganistán, región del centro

Orden de prioridad: 2

Disponibilidad: al completar la misión 17 y la misión 43 o la misión secundaria “Rescata al agente de inteligencia” en *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* (descargando después los datos guardados a través de la opción de la pantalla de inicio).

Recompensa: 100 000 PMB



Recorrido: el blanco está retenido en Da Ghwandai Khar, en la misma sala que Miller durante la misión 01. Para infiltrarte en la aldea, avanza pegado al acantilado del norte y dirígete a tu objetivo, que se encuentra en el piso superior del edificio. Tendrás que silenciar a los guardias que vigilan su celda. Llévalo al exterior para extraerlo con el Fulton.





## MISIÓN SECUNDARIA 113: "EL DESAFÍO DE ELI"

Ubicación: Base Madre, plataforma de ID

Disponibilidad: al completar la misión 26 y construir al menos dos de las cuatro plataformas de ID en la Base Madre.

Orden de prioridad: 1

Recompensa: 120 000 PMB



**Recorrido:** dirígete al punto de inicio de la misión secundaria en la plataforma de ID de la Base Madre. Este desafío es muy similar al combate contra Eli de la misión 23 ("La Mamba Blanca", ver página 142). Tu objetivo es incapacitar a Eli con movimientos CQC. Pulsa **(R2)/[RT]** cuando aparezca en pantalla el aviso de botón correspondiente para frustrar sus ataques. Si se esconde, tendrás que localizarlo. Si desbloqueaste la mejora que activa el biodetector de tu brazo prostético, te costará menos encontrarlo (mantén **(L1)/[LB]**, inclina **(R)** hacia abajo y pulsa **(R3)/[R]**). Si tienes la oportunidad, puedes dispararle munición tranquilizante con una pistola, pero es suficiente con contraatacar unas cuantas veces para poner fin al combate.

- INTRODUCCIÓN
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFUERZO Y ANALISIS
- EXTRAS
- BASE

## MISIONES SECUNDARIAS "ELIMINA EL TANQUE"

Estas misiones secundarias funcionan de forma similar a las de "Elimina el vehículo blindado" (ver página 228), de modo que el consejo de antes sigue vigente: te resultará más sencillo y más rentable completarlas si dispones de la mejora Carga 2 del dispositivo Fulton. Una solución alternativa consiste en usar C-4, que podrás plantar con sigilo y detonar desde una distancia segura.

No recurras a la violencia directa. Equípate con armas provistas de silenciador para deshacerte de los soldados y extrae los tanques con el Fulton. En las misiones en las que también debas destruir un helicóptero de combate, deja siempre esta tarea para el final. En cuanto los demás blancos estén neutralizados, podrás solicitar un envío de suministros con tu lanzacohetes más potente.

## MISIÓN SECUNDARIA 114: "ELIMINA EL TANQUE 01"

Ubicación: Afganistán, región del centro

Disponibilidad: al completar la misión 09.

Orden de prioridad: 4

Recompensa: 80 000 PMB



**Recorrido:** el tanque que tienes que eliminar se encuentra al sureste de Da Ghwandai Khar. El grupo principal está desplegado alrededor del tanque y hay un segundo escuadrón (que incluye un francotirador) escondido en la colina del sureste. Aproxímate desde el sur para acabar primero con el francotirador. A continuación, rodea al grupo principal y aproxímate a él por detrás del tanque.

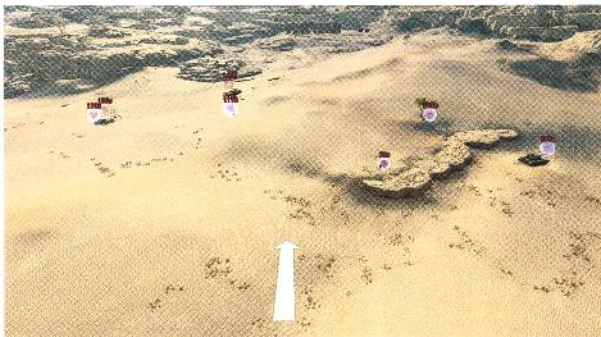
- INTRODUCCIÓN
- MISIONES SECUNDARIAS 01-10
- MISIONES SECUNDARIAS 11-20
- MISIONES SECUNDARIAS 21-30
- MISIONES SECUNDARIAS 31-40
- MISIONES SECUNDARIAS 41-50
- MISIONES SECUNDARIAS 51-60
- MISIONES SECUNDARIAS 61-70
- MISIONES SECUNDARIAS 71-80
- MISIONES SECUNDARIAS 81-90
- MISIONES SECUNDARIAS 91-100
- MISIONES SECUNDARIAS 101-110
- MISIONES SECUNDARIAS 111-120
- MISIONES SECUNDARIAS 121-130
- MISIONES SECUNDARIAS 131-140
- MISIONES SECUNDARIAS 141-150
- MISIONES SECUNDARIAS 151-160

## MISIÓN SECUNDARIA 115: "ELIMINA EL TANQUE 02"

Ubicación: Afganistán, región del oeste

Orden de prioridad: 11

Disponibilidad: al completar la misión 10 y la misión secundaria 114. Recompensa: 100 000 PMB



**Recorrido:** esta unidad se encuentra en las dunas del este del palacio Lamar Khaate. Hay dos francotiradores vigilando; uno mira hacia el norte y el otro hacia el sur, pero podrás pasar desapercibido si te aproximas desde el oeste. Siléncialos, a ellos y a sus colegas cercanos, con munición tranquilizante y luego extrae ambos tanques con discreción.

## MISIÓN SECUNDARIA 116: "ELIMINA EL TANQUE 03"

Ubicación: Afganistán, región del noroeste

Disponibilidad: completa la misión 13 y la misión secundaria 115.

Orden de prioridad: 8

Recompensa: 90 000 PMB



**Recorrido:** esta unidad, desplegada por la aldea de Aabe Shifap, cuenta con un tanque, dos parejas de soldados y un helicóptero de combate. Para evitar una confrontación complicada, intenta silenciar a los soldados cuando sus rutas de patrulla los alejen del tanque. Después, aproxímate al tanque por detrás para extraerlo con el Fulton, y finalmente, derriba el helicóptero con un lanzacohetes.



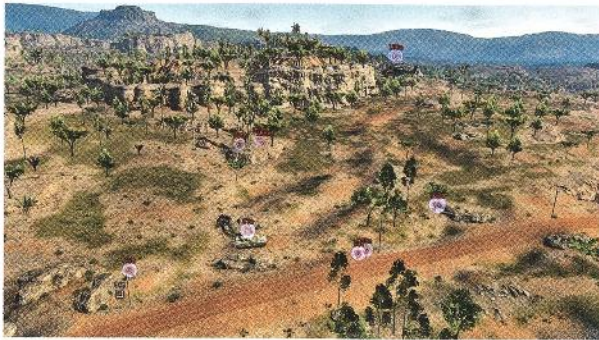
## MISIÓN SECUNDARIA 117: “ELIMINA EL TANQUE 04”

Ubicación: África, región del centro

Disponibilidad: al completar la misión 16.

Orden de prioridad: 3

Recompensa: 140 000 PMB



**Recorrido:** esta unidad se encuentra al sur de la aldea abandonada de Ditadi. Además del tanque y el helicóptero de combate, incluye siete soldados, tres de los cuales están apostados en la colina del este y dos son francotiradores que controlan la zona. Estos deberían ser tu prioridad principal, pues pueden detectarte desde una gran distancia. Tras deshacerte de los francotiradores, eliminar al resto de soldados será pan comido. Después, extrae el tanque con el Fulton para evitar una confrontación inmediata con el helicóptero, y sitúate detrás del helicóptero para derribarlo con un lanzacohetes. Los cohetes teledirigidos (como el Killer Bee) te facilitarán las cosas.

## MISIÓN SECUNDARIA 118: “ELIMINA EL TANQUE 05”

Ubicación: África, región del suroeste

Disponibilidad: al completar la misión 26 y la misión secundaria 117.

Orden de prioridad: 9

Recompensa: 180 000 PMB



**Recorrido:** esta unidad se encuentra alrededor del edificio principal del aeropuerto de Nova Braga. Elimina primero al francotirador apostado en el tejado. Desde esta posición, dispara a distancia a otros soldados que tengas a tu alcance. Entonces podrás regresar al nivel del suelo para acabar con los objetivos restantes, extraer el tanque y destruir el helicóptero con un lanzacohetes para completar la misión.

## MISIÓN SECUNDARIA 119: “ELIMINA EL TANQUE 06”

Ubicación: África, región del noreste

Disponibilidad: al completar la misión 31 y la misión secundaria 118. Recompensa: 90 000 PMB

Orden de prioridad: 5



**Recorrido:** esta unidad, situada al este de la mina de Kungenga, cuenta con dos tanques y seis soldados. Para evitar un combate caótico, intenta neutralizar a los soldados de uno en uno cuando se alejen de sus compañeros; si es necesario, usa cargadores, señuelos y otros objetos similares para atraerlos a posiciones adecuadas. Acércate a los tanques por detrás y extráelos con el Fulton para deshacerte de ellos sin problemas.

## MISIÓN SECUNDARIA 120: “ELIMINA EL TANQUE 07”

Ubicación: África, región del noroeste

Disponibilidad: al completar la misión 35 y la misión secundaria 119. Recompensa: 120 000 PMB

Orden de prioridad: 10

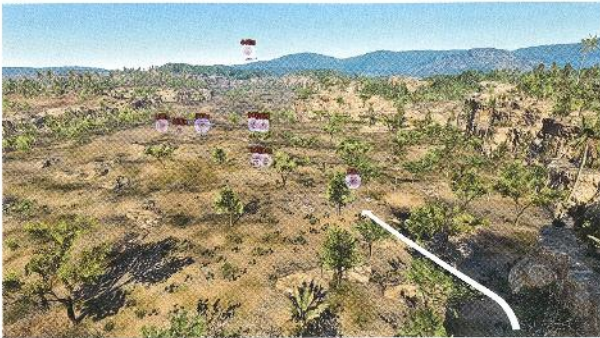


**Recorrido:** encontrarás esta unidad al sureste del campo petrolífero de Mfinda. Hay un puesto de guardia cerca, así que deberás evitar ser detectado. Como siempre, deberás silenciar primero a los francotiradores. En primer lugar, neutraliza por la espalda al que está apostado en la colina del este. Desde esta posición, elimina al segundo tirador con un rifle de francotirador provisto de silenciador. El resto de la misión será bastante sencillo: acércate a los tanques por detrás para extraerlos con el Fulton y elimina al resto de soldados con el rifle. Entonces podrás destruir el helicóptero con un lanzacohetes y abandonar la zona antes de que los soldados del puesto de guardia se acerquen a investigar.



## MISIÓN SECUNDARIA 121: “ELIMINA EL TANQUE 08”

Ubicación: África, región del sureste      Orden de prioridad: 8  
 Disponibilidad: al completar la misión 35 y la misión secundaria 120.      Recompensa: 200 000 PMB



**Recomido:** esta unidad se encuentra al este de la estación de Munoko ya Nioka. Desde la estación, avanza a lo largo de la pared de roca del sur y elimina al primer francotirador que encontrarás. Entonces podrás atacar por la espalda a los dos soldados apostados en las proximidades; si es necesario, usa una técnica de distracción para neutralizarlos de uno en uno. Repite esto con los demás soldados y elimina al francotirador del noreste. Así podrás acercarte con sigilo al tanque para extraerlo con el Fulton, antes de derribar el helicóptero con un lanzacohetes.

## MISIÓN SECUNDARIA 122: “ELIMINA EL TANQUE 09”

Ubicación: Afganistán, región del oeste      Orden de prioridad: 14  
 Disponibilidad: al completar la misión 38 y la misión secundaria 116.      Recompensa: 200 000 PMB



**Recomido:** encontrarás esta unidad al norte del puesto de avanzada y provisiones Yakho Oboo. Hay cuatro francotiradores vigilando, de modo que tendrás que aproximarte desde el sur, por la pared de roca. Si te mantienes cerca de esta podrás silenciar a los cuatro francotiradores sin que te detecte el helicóptero de combate. El resto de la misión será sencillo: extrae el tanque con el Fulton, silencia a los soldados restantes y derriba el helicóptero con un lanzacohetes.

## MISIÓN SECUNDARIA 123: “ELIMINA EL TANQUE 10”

Ubicación: África, región del centro      Orden de prioridad: 7  
 Disponibilidad: al completar la misión 41 y la misión secundaria 121.      Recompensa: 200 000 PMB



**Recomido:** esta unidad, situada al oeste de la aldea abandonada de Ditadi, cuenta con dos tanques, un helicóptero de combate, cuatro soldados de patrulla y dos francotiradores. Si te aproximas desde el norte podrás extraer el primer tanque con el Fulton y eliminar al francotirador cercano sin que nadie lo advierta. Rodea a los soldados para acercarte al segundo francotirador o neutralízalo a distancia con un rifle de francotirador provisto de silenciador. Después, aproxímate al segundo tanque por detrás para extraerlo. Entonces, podrás ocuparte de los soldados de patrulla y el helicóptero como prefieras.

## MISIÓN SECUNDARIA 124: “ELIMINA EL TANQUE 11”

Ubicación: Afganistán, región del sur      Orden de prioridad: 6  
 Disponibilidad: al completar una misión secreta (ver página 324) y la misión secundaria 122.      Recompensa: 300 000 PMB



**Recomido:** esta unidad, situada al suroeste de la fortaleza de Spugmay, cuenta con un tanque, un helicóptero de combate, cuatro soldados y tres francotiradores. Para tenerlo todo bajo control, lo mejor es aproximarse desde el norte y silenciar primero a los tres francotiradores, ya sea con CQC o con un rifle de francotirador provisto de silenciador. Después, elimina a los cuatro soldados restantes con tiros a la cabeza, usando el rifle de francotirador (a ser posible, cuando se encuentren a suficiente distancia del tanque). Acércate al tanque por detrás para extraerlo con el Fulton y luego deshazte del helicóptero.

- 1 MISIÓN SECUNDARIA 121
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 122
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 123
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 124
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 125
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 126
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 127
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 128
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 129
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 130
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 131
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 132
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 133
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 134
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 135
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 136
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 137
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 138
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 139
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 140
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 141
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 142
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 143
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 144
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 145
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 146
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 147
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 148
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 149
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 150
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 151
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 152
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 153
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 154
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 155
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 156
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 157
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 158
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 159
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 160
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 161
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 162
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 163
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 164
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 165
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 166
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 167
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 168
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 169
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 170
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 171
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 172
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 173
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 174
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 175
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 176
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 177
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 178
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 179
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 180
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 181
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 182
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 183
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 184
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 185
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 186
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 187
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 188
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 189
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 190
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 191
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 192
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 193
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 194
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 195
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 196
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 197
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 198
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 199
- 1 MISIÓN SECUNDARIA 200



## MISIÓN SECUNDARIA 125: “ELIMINA EL TANQUE 12”

Ubicación: África, región del noroeste

Orden de prioridad: 12

Disponibilidad: al completar una misión secreta (ver página 324) y la misión secundaria 122.

Recompensa: 300 000 PMB



**Recorrido:** esta unidad está desplegada entre el campo petrolífero de Mfinda y Bwala ya Masa. Como hay dos francotiradores que miran al este y al sur, tu mejor opción será aproximarte desde el norte. Camina agachado hacia ellos y neutralízalos. Desde aquí podrás disparar a distancia al tercer tirador, situado en la colina contraria, y a los soldados restantes. Finalmente, avanza a rastras hacia el tanque para extraerlo con el Fulton y destruye el helicóptero con un lanzacohetes.

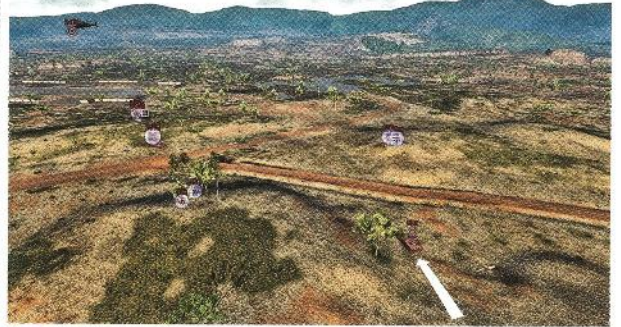
## MISIÓN SECUNDARIA 126: “ELIMINA EL TANQUE 13”

Ubicación: África, región del suroeste

Orden de prioridad: 13

Disponibilidad: al completar una misión secreta (ver página 324) y la misión secundaria 125.

Recompensa: 300 000 PMB



**Recorrido:** encontrarás esta unidad al sur del aeropuerto de Nova Braga. Además de los tanques y el helicóptero, cuenta con tres parejas de soldados y todas ellas incluyen un francotirador. Si no quieres ser detectado, tendrás que aproximarte desde el oeste. Camina agachado hasta el tanque situado más al sur y extráelo con el Fulton de inmediato. Silencia a las tres parejas de soldados desde lejos con un rifle de francotirador con munición tranquilizante y tumbate cada vez que el helicóptero esté cerca. En cuanto todos los soldados duermen, extráelos a ellos y al segundo tanque con el Fulton. Finalmente, derriba el helicóptero con un lanzacohetes.



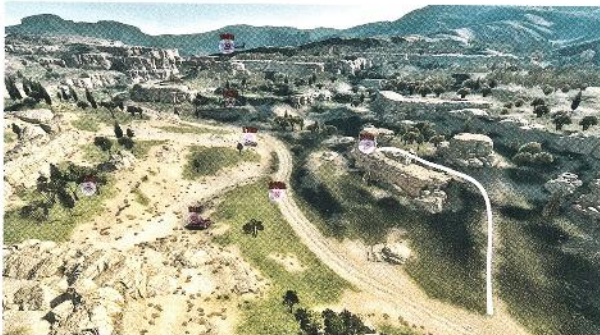
## MISIÓN SECUNDARIA 127: “ELIMINA EL TANQUE 14”

Ubicación: Afganistán, región del norte

Orden de prioridad: 11

Disponibilidad: al completar una misión secreta (ver página 324) y la misión secundaria 124.

Recompensa: 300 000 PMB



**Recorrido:** encontrarás esta unidad al este del campamento de la base central de Afganistán. Aproximate desde el sur y sigue el camino de tierra por la colina del este para acercarte a un francotirador por la espalda. Desde este punto de observación, usa un rifle de francotirador con munición tranquilizante para silenciar al segundo tirador, situado en la colina del oeste, y al tercero, situado en la colina del noreste. Entonces podrás neutralizar a los soldados restantes y aproximarte a ambos tanques por detrás para extraerlos con el Fulton. Finalmente, destruye el helicóptero con un lanzacohetes (a poder ser, con un CGM 25 mejorado al máximo).

## MISIONES SECUNDARIAS "ELIMINA A LOS TÍTERES DEAMBULANTES"

Todas las misiones secundarias de esta serie te enfrentan a hordas de soldados títeres que deambulan sin rumbo fijo por una zona concreta. Puedes eliminarlos con un lanzagranadas o cualquier otra arma poderosa, pues no pedirán refuerzos ni coordinarán esfuerzos para enfrentarse a ti. También puedes tranquilizarlos y extraerlos, una opción muy recomendable para objetivos con atributos superiores a la media.

### MISIÓN SECUNDARIA 129: "ELIMINA A LOS TÍTERES DEAMBULANTES 02"

Ubicación: África, región del suroeste  
 Disponibilidad: al completar la misión 35.

Orden de prioridad: 11  
 Recompensa: 140 000 PMB



Recorrido: estos ocho soldados títeres rondan por el edificio principal del aeropuerto de Nova Braga.

### MISIÓN SECUNDARIA 131: "ELIMINA A LOS TÍTERES DEAMBULANTES 04"

Ubicación: África, región del este  
 Disponibilidad: al completar la misión 41 y la misión secundaria 129. Recompensa: 140 000 PMB

Orden de prioridad: 8



Recorrido: esta horda se encuentra en la colina que se alza al noroeste de la zona industrial de Ngumba.

### MISIÓN SECUNDARIA 128: "ELIMINA A LOS TÍTERES DEAMBULANTES 01"

Ubicación: Afganistán, región del oeste  
 Disponibilidad: al completar la misión 32.

Orden de prioridad: 13  
 Recompensa: 140 000 PMB



Recorrido: estos siete soldados títeres han invadido el puesto de avanzada y provisiones Yakho Oboo. Despeja cada sala metódicamente hasta que los hayas eliminado a todos.

### MISIÓN SECUNDARIA 130: "ELIMINA A LOS TÍTERES DEAMBULANTES 03"

Ubicación: Afganistán, región del suroeste  
 Disponibilidad: al completar la misión 38 y la misión secundaria 128. Recompensa: 140 000 PMB

Orden de prioridad: 6



Recorrido: esta misión se desarrolla en Da Shago Kallai. Los soldados títeres deambulan por el interior y el exterior del edificio principal.

### MISIÓN SECUNDARIA 132: "ELIMINA A LOS TÍTERES DEAMBULANTES 05"

Ubicación: Afganistán, región del oeste  
 Disponibilidad: al completar una misión secreta (ver página 324) misión secundaria 130.

Orden de prioridad: 15  
 Recompensa: 140 000 PMB



Recorrido: busca a estos ocho soldados títeres en el interior del palacio Lamar Khaate.

- ▢ BREVE RÁPIDO
- ▢ INTRODUCCIÓN
- ▢ RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- ▢ BASE MADRE
- ▢ EXPERIENCIA Y ANÁLISIS
- ▢ EXTRAS
- ▢ FINDE
- ▢ INTRODUCCIÓN
- ▢ MISIONES SECUNDARIAS 01-10
- ▢ MISIONES SECUNDARIAS 11-20
- ▢ MISIONES SECUNDARIAS 21-30
- ▢ MISIONES SECUNDARIAS 31-40
- ▢ MISIONES SECUNDARIAS 41-50
- ▢ MISIONES SECUNDARIAS 51-60
- ▢ MISIONES SECUNDARIAS 61-70
- ▢ MISIONES SECUNDARIAS 71-80
- ▢ MISIONES SECUNDARIAS 81-90
- ▢ MISIONES SECUNDARIAS 91-100
- ▢ MISIONES SECUNDARIAS 101-110
- ▢ MISIONES SECUNDARIAS 111-120
- MISIONES SECUNDARIAS 121-130
- MISIONES SECUNDARIAS 131-140
- ▢ MISIONES SECUNDARIAS 141-150
- ▢ MISIONES SECUNDARIAS 151-157



### MISIÓN SECUNDARIA 133: "ELIMINA A LOS TÍTERES DEAMBULANTES 06"

Ubicación: Afganistán, región del norte  
 Disponibilidad: al completar una misión secreta (ver página 324) y la misión secundaria 132.  
 Orden de prioridad: 10  
 Recompensa: 180 000 PMB



Recorrido: dirígete a la central eléctrica Serak. Los ocho soldados títeres deambulan por el interior y el exterior del edificio principal.

### MISIÓN SECUNDARIA 134: "ELIMINA A LOS TÍTERES DEAMBULANTES 07"

Ubicación: Afganistán, región del centro  
 Disponibilidad: al completar una misión secreta (ver página 324) y la misión secundaria 132.  
 Orden de prioridad: 9  
 Recompensa: 180 000 PMB



Recorrido: los siete soldados títeres se encuentran en Da Ghwandai Khar, principalmente dentro y alrededor de la casa en la que encontraste a Miller al inicio del juego.

### MISIÓN SECUNDARIA 135: "ELIMINA A LOS TÍTERES DEAMBULANTES 08"

Ubicación: África, región del este  
 Disponibilidad: al completar una misión secreta (ver página 324) y la misión secundaria 131.  
 Orden de prioridad: 10  
 Recompensa: 180 000 PMB



Recorrido: esta horda de soldados títeres se encuentra en el interior de la mansión del valle de Lufwa.

### MISIÓN SECUNDARIA 136: "ELIMINA A LOS TÍTERES DEAMBULANTES 09"

Ubicación: Afganistán, región del suroeste  
 Disponibilidad: al completar una misión secreta (ver página 324) y la misión secundaria 134.  
 Orden de prioridad: 7  
 Recompensa: 200 000 PMB

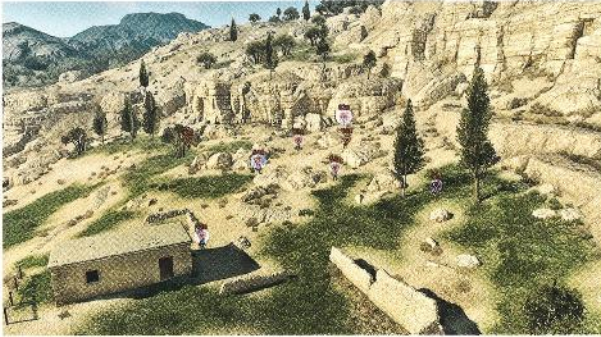


Recorrido: los siete soldados títeres deambulan sin rumbo fijo por la sección norte de Da Wialo Kallai.



## MISIÓN SECUNDARIA 137: "ELIMINA A LOS TÍTERES DEAMBULANTES 10"

Ubicación: Afganistán, región del noroeste  
 Disponibilidad: al completar una misión secreta (ver página 324) y la misión secundaria 134.  
 Orden de prioridad: 11  
 Recompensa: 200 000 PMB



Recorrido: esta horda te espera cerca de la carretera que discurre al este de la aldea de Aabe Shifap.

## MISIÓN SECUNDARIA 138: "ELIMINA A LOS TÍTERES DEAMBULANTES 11"

Ubicación: Afganistán, región del este  
 Disponibilidad: al completar una misión secreta (ver página 324) y la misión secundaria 134.  
 Orden de prioridad: 9  
 Recompensa: 200 000 PMB



Recorrido: estos ocho soldados títeres están en las cuevas de Da Smasei Laman, cerca de donde encontraste la Honey Bee durante la misión 06.

## MISIÓN SECUNDARIA 139: "ELIMINA A LOS TÍTERES DEAMBULANTES 12"

Ubicación: Afganistán, región del centro  
 Disponibilidad: al completar una misión secreta (ver página 324) y la misión secundaria 134.  
 Orden de prioridad: 10  
 Recompensa: 200 000 PMB



Recorrido: los ocho soldados títeres que buscas deambulan por las calles de Qarya Sakhra Ee.

## MISIÓN SECUNDARIA 140: "ELIMINA A LOS TÍTERES DEAMBULANTES 13"

Ubicación: África, región del noreste  
 Disponibilidad: al completar una misión secreta (ver página 324) y la misión secundaria 135.  
 Orden de prioridad: 7  
 Recompensa: 200 000 PMB



Recorrido: los soldados títeres se encuentran al este de la mina de Kungenga.

## MISIÓN SECUNDARIA 141: "ELIMINA A LOS TÍTERES DEAMBULANTES 14"

Ubicación: África, región del norte  
 Disponibilidad: al completar una misión secreta (ver página 324) y la misión secundaria 135.  
 Orden de prioridad: 9  
 Recompensa: 200 000 PMB



Recorrido: estos ocho soldados títeres se mueven por la plantación de Bampeve.

## MISIÓN SECUNDARIA 142: "ELIMINA A LOS TÍTERES DEAMBULANTES 15"

Ubicación: África, región del noroeste  
 Disponibilidad: al completar una misión secreta (ver página 324) y la misión secundaria 135.  
 Orden de prioridad: 13  
 Recompensa: 200 000 PMB



Recorrido: estos ocho soldados títeres deambulan por las calles y las casas de Bwala ya Masa. Muchos llevan un fuerte blindaje, de modo que hazte con un lanzgranadas si quieres acabar rápido con ellos.

 INICIO RÁPIDO

 INTRODUCCIÓN

 RECORRIDO

 MISIONES SECUNDARIAS

 BASE MADRE

 REFERENCIA Y ANÁLISIS

 EXTRAS

 TUBOS

 INTRODUCCIÓN

 MISIONES SECUNDARIAS 01-30

 MISIONES SECUNDARIAS 31-60

 MISIONES SECUNDARIAS 61-90

 MISIONES SECUNDARIAS 91-120

 MISIONES SECUNDARIAS 121-150

 MISIONES SECUNDARIAS 151-180

 MISIONES SECUNDARIAS 181-210

 MISIONES SECUNDARIAS 211-240

 MISIONES SECUNDARIAS 241-270

 MISIONES SECUNDARIAS 271-300

 MISIONES SECUNDARIAS 301-330

 MISIONES SECUNDARIAS 331-360

 MISIONES SECUNDARIAS 361-390

 MISIONES SECUNDARIAS 131-140

 MISIONES SECUNDARIAS 141-150

 MISIONES SECUNDARIAS 151-159



## ¡ADVERTENCIA, DETALLES DE LA TRAMA!

Las misiones secundarias que se presentan en estas dos páginas están relacionadas con eventos de la historia principal. Para no desvelar la trama, te recomendamos que leas estas entradas solo cuando sea absolutamente necesario.

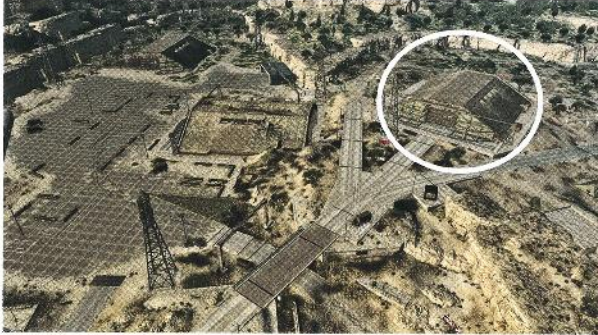
### MISIÓN SECUNDARIA 143: “SACA LA CÁPSULA DE IA”

Ubicación: Afganistán, región del norte

Orden de prioridad: 2

Disponibilidad: al completar la misión 32 y cualquier otra misión (se puede repetir una) o misión secundaria.

Recompensa: 140 000 PMB



Recorrido: infiltre en el campamento de la base central de Afganistán, tal y como hiciste durante la misión 12 (ver página 98), pero esta vez dirígete al hangar situado más al este. Hay tres puertas que conducen al hangar, pero solo podrás abrirlas si no hay alertas activas. Una vez en el interior, interactúa con el ordenador resaltado o con la unidad de IA. La misión secundaria se completará inmediatamente después del vídeo.

### MISIÓN SECUNDARIA 144: “PROTEGE RESTOS DEL HOMBRE DE FUEGO”

Ubicación: Afganistán, región del oeste

Orden de prioridad: 1

Disponibilidad: al completar la misión secundaria 143.

Recompensa: 140 000 PMB



Recorrido: tu objetivo es extraer con el Fulton el cuerpo del Hombre de Fuego, que yace en el patio central del puesto de avanzada y provisiones Yakho Oboo. A menos que quieras usar el sigilo y neutralizar únicamente al personal pertinente, tendrás que despejar previamente la sección interior de la base (incluidos los centinelas de las murallas superiores).

### MISIÓN SECUNDARIA 145: “BUSCA A LOS NIÑOS FUGITIVOS 01”

Ubicación: África, región del noroeste

Orden de prioridad: 1

Disponibilidad: al completar la misión 35, la misión secundaria 113 y cualquier otra misión (se puede repetir una) o misión secundaria.

Recompensa: 140 000 PMB



Recorrido: si todavía no lo has hecho, investiga la mejora del Fulton compatible con niños antes de iniciar esta cadena de cinco misiones secundarias. El objetivo de la primera está retenido en el edificio del sur, cerca de la entrada oriental del campo petrolífero de Mfinda. Mantente agachado en todo momento durante la infiltración para evitar que te detecte el helicóptero de combate y neutraliza a los soldados a medida que avanzas. Aproxímate por detrás del edificio, pues la sección central está llena de enemigos. En cuanto encuentres al niño, extráelo con el Fulton o llévalo a la zona de aterrizaje más próxima.

### MISIÓN SECUNDARIA 146: “BUSCA A LOS NIÑOS FUGITIVOS 02”

Ubicación: África, región del este

Orden de prioridad: 1

Disponibilidad: al completar la misión 35, la misión secundaria 113 y cualquier otra misión (se puede repetir una) o misión secundaria.

Recompensa: 140 000 PMB



Recorrido: este niño está retenido en la mansión en la que encuentre a Code Talker durante la misión 28, al este del valle de Lufwa. Está tumbado en el suelo de la sala que hay justo al pasar la entrada principal. La mansión está bien defendida, así que tendrás que estar preparado para un combate prolongado o una infiltración sigilosa muy exigente.





- ÍNDICE RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- SECUNDARIO
- MISIONES SECUNDARIAS**
- BASE MADRE
- DEFERENCIA Y ANGLÉS
- EXTASIS
- ÍNDICE
- INTRODUCCIÓN
- MISIONES SECUNDARIAS 01-10
- MISIONES SECUNDARIAS 11-20
- MISIONES SECUNDARIAS 21-30
- MISIONES SECUNDARIAS 31-40
- MISIONES SECUNDARIAS 41-50
- MISIONES SECUNDARIAS 51-60
- MISIONES SECUNDARIAS 61-70
- MISIONES SECUNDARIAS 71-80
- MISIONES SECUNDARIAS 81-90
- MISIONES SECUNDARIAS 91-100
- MISIONES SECUNDARIAS 101-110
- MISIONES SECUNDARIAS 111-120
- MISIONES SECUNDARIAS 121-130
- MISIONES SECUNDARIAS 131-140
- MISIONES SECUNDARIAS 141-150**
- MISIONES SECUNDARIAS 151-157

## MISIÓN SECUNDARIA 147: “BUSCA A LOS NIÑOS FUGITIVOS 03”

Ubicación: Afganistán, región del noroeste      Orden de prioridad: 1  
 Disponibilidad: al completar las misiones secundarias 145 y 146.      Recompensa: 140 000 PMB



Recorrido: este niño se refugió en lo alto de una de las torres de la aldea de Aabe Shifap, pero los osos acechan en la base de la estructura. Silencia a los animales si es necesario y luego usa las grietas de la torre (podrás identificarlas con las lentes de visión nocturna) para trepar hasta el pequeño. Para extraerlo, la única opción es el Fulton.

## MISIÓN SECUNDARIA 148: “BUSCA A LOS NIÑOS FUGITIVOS 04”

Ubicación: Afganistán, región del oeste      Orden de prioridad: 2  
 Disponibilidad: al completar las misiones secundarias 145 y 146.      Recompensa: 140 000 PMB



Recorrido: este niño se esconde en el extremo sur del palacio Lamar Khaate, en el piso superior. Para llegar hasta él tendrás que silenciar a varios soldados y avanzar por los estrechos salientes que conducen a su posición. A continuación tendrás que llevarlo a un lugar a cielo abierto para extraerlo con el Fulton.

## MISIÓN SECUNDARIA 149: “BUSCA A LOS NIÑOS FUGITIVOS 05”

Ubicación: Afganistán, región del este      Orden de prioridad: 1  
 Disponibilidad: al completar las misiones secundarias 145 y 146.      Recompensa: 140 000 PMB



Recorrido: el niño se encuentra en Da Smasei Laman, en el extremo oriental del piso superior de la red de cuevas. Está rodeado de soldados túteres. Tras deshacerte de aquellos adversarios que supongan una amenaza, lleva al niño a una posición que no esté cubierta por una superficie sólida para extraerlo con el Fulton.

## MISIÓN SECUNDARIA 150: “PROTEGE A QUIET”

Ubicación: Afganistán, región del noroeste      Orden de prioridad: 3  
 Disponibilidad: para que se active esta misión      Recompensa: 140 000 PMB  
 (y la misión 45) debes cumplir estas cuatro condiciones:

- ❑ Le salvaste la vida a Quiet al final de la misión 11.
- ❑ Quiet está disponible (no se está recuperando).
- ❑ Tu vínculo con Quiet está al nivel máximo.
- ❑ Has visto el vídeo en la Base Madre en el que un científico es enviado al exilio.
- ❑ No usas el diseño “Mariposa (frente)” en tu emblema.



Recorrido: para completar esta misión secundaria solo tienes que recuperar el archivo de inteligencia que se esconde en la casa señalada, en el puesto de guardia situado al este de la aldea de Aabe Shifap. Ten en cuenta que al completarla se activará inmediatamente la misión 45, de modo que no olvides prepararte. Consulta los detalles en la página 192.



## MISIONES SECUNDARIAS "PRÁCTICA DE TIRO AL BLANCO"

Hay siete misiones secundarias "Práctica de tiro al blanco", una para cada plataforma principal de la Base Madre. Todas ellas siguen el mismo principio: una vez actives la misión en el marcador de ruta, dispondrás de cinco minutos para disparar a los 35 blancos presentes en la plataforma. Aquí tienes una serie de consejos que te ayudarán a completar estos desafíos:

- Familiarízate previamente con la estructura y la disposición de cada plataforma; presta especial atención a cómo y dónde conectan las escaleras con los distintos pisos.
- Solo puedes utilizar armas no letales, pero dispones de munición infinita. Con una buena metralleta o un rifle de asalto podrás ahorrar unos segundos aquí y allá, aunque llevar una no es esencial.
- Si activas las lentes de visión nocturna, los blancos quedarán resaltados con un brillo amarillo característico. Esto te permitirá ver aquellos que queden parcialmente ocultos desde tu posición actual.
- Si todavía te falta algún blanco cuando se acabe el tiempo, no dejes de mirar. Los blancos que no hayas alcanzado se mantendrán visibles durante unos 60 segundos con forma "fantasmal" transparente. Esto te permitirá conocer sus posiciones en el siguiente intento.
- No te preocupes si fallas estas misiones secundarias. Puedes repetir las de inmediato y tantas veces como quieras.
- Si tienes una conexión a Internet podrás comparar tus mejores tiempos con los de otros jugadores.

### MISIÓN SECUNDARIA 151: "PRÁCTICA DE TIRO AL BLANCO (PLATAFORMA DE COMANDO)"

Ubicación: Base Madre, plataforma de comando

Orden de prioridad: 2

Disponibilidad: al construir los cuatro pisos de la plataforma

Recompensa: 30 000 PMB

de comando y cuando D-Dog de cachorro no esté en la Base Madre.



**Recorrido:** en primer lugar, dispara a los cuatro blancos que se ocultan en las estrechas pasarelas que hay a ambos lados de la zona de aterrizaje norte, junto a tu posición inicial. Para acabar con los 31 restantes, avanza lentamente hacia el edificio central, disparando a todos los blancos a tu paso (incluidos los de los edificios laterales más pequeños).

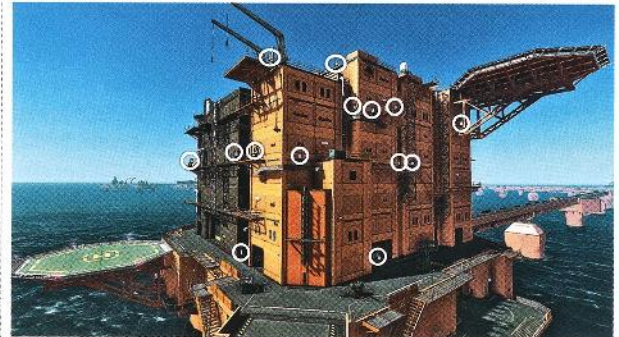
### MISIÓN SECUNDARIA 152: "PRÁCTICA DE TIRO AL BLANCO (PLATAFORMA DE I D)"

Ubicación: Base Madre, plataforma de I D

Orden de prioridad: 2

Disponibilidad: al construir la plataforma de ID.

Recompensa: 30 000 PMB



**Recorrido:** esta es una de las misiones de práctica de tiro más duras, así que asegúrate de examinar minuciosamente la plataforma de I D. Tendrás que despejar metódicamente cada piso, incluidas las zonas externas, así como los blancos escondidos en pequeños huecos y tuberías horizontales.

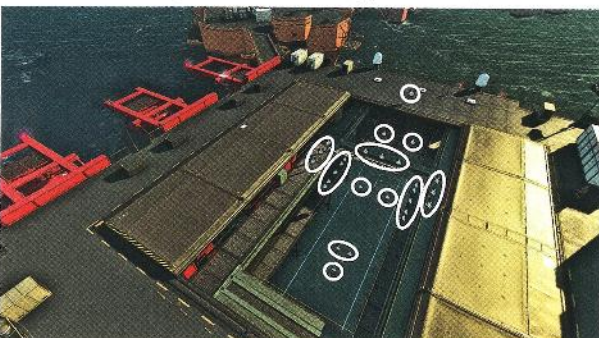
### MISIÓN SECUNDARIA 153: "PRÁCTICA DE TIRO AL BLANCO (PLATAFORMA DE LA UNIDAD DE APOYO)"

Ubicación: Base Madre, plataforma de la unidad de apoyo

Orden de prioridad: 1

Disponibilidad: al construir la plataforma de la unidad de apoyo.

Recompensa: 30 000 PMB



**Recorrido:** si te faltan blancos, recuerda que hay tres en el extremo del almacén y uno en el tejado (al que puedes disparar desde tu posición inicial).

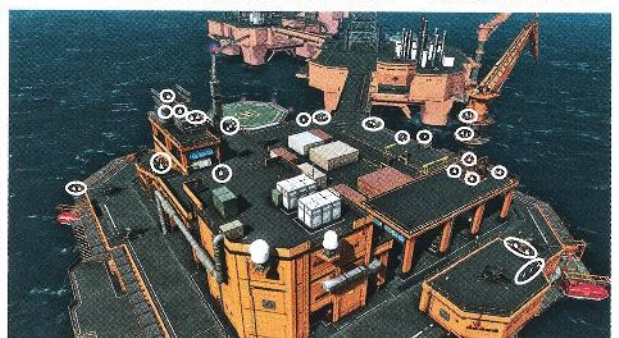
### MISIÓN SECUNDARIA 154: "PRÁCTICA DE TIRO AL BLANCO (PLATAFORMA DE DESARROLLO DE BASE)"

Ubicación: Base Madre, plataforma de desarrollo de base

Orden de prioridad: 1

Disponibilidad: al construir la plataforma de desarrollo de base.

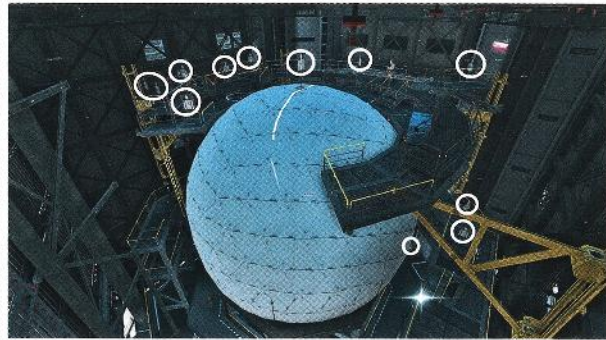
Recompensa: 30 000 PMB



**Recorrido:** se trata de una de las misiones de práctica de tiro más sencillas, pues puedes acertar todos los blancos desde el tejadillo en el que empiezas. El único blanco que podrías tener dificultad es el que está escondido dentro de la estructura de la viga metálica.

## MISIÓN SECUNDARIA 155: “PRÁCTICA DE TIRO AL BLANCO (PLATAFORMA DEL EQUIPO DE INTELIGENCIA)”

Ubicación: Base Madre, plataforma del equipo de inteligencia      Orden de prioridad: 1  
Disponibilidad: al construir la plataforma del equipo de inteligencia.      Recompensa: 30 000 PMB

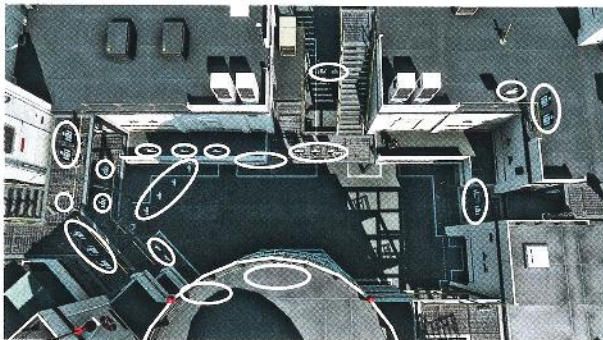


Recorrido: hay 32 blancos dentro de la estructura y tres fuera, cerca de la entrada principal.



## MISIÓN SECUNDARIA 156: “PRÁCTICA DE TIRO AL BLANCO (PLATAFORMA MÉDICA)”

Ubicación: Base Madre, plataforma médica      Orden de prioridad: 2  
Disponibilidad: al construir la plataforma médica.      Recompensa: 30 000 PMB



Recorrido: se puede decir que esta es la misión secundaria de práctica de tiro al blanco más sencilla. Puedes acertar los 35 blancos desde tu posición inicial.

## MISIÓN SECUNDARIA 157: “PRÁCTICA DE TIRO AL BLANCO (PLATAFORMA DE LA UNIDAD DE COMBATE)”

Ubicación: Base Madre, plataforma de unidad de combate      Orden de prioridad: 1  
Disponibilidad: al construir la plataforma de unidad de combate.      Recompensa: 30 000 PMB



Recorrido: no te dejes los blancos situados en las estructuras de las antenas. No podrás trepar por ellas, pero tampoco hace falta, pues puedes eliminarlos desde las plataformas centrales.

- 3 INDICE RÁPIDO
- 3 INTRODUCCIÓN
- 3 RECORRIDO
- 5 MISIONES SECUNDARIAS
- 3 BASE MADRE
- 3 REFERENCIA Y ANÁLISIS
- 3 EXTRAS
- 3 ÍNDICE
- 3 INTRODUCCIÓN
- 3 MISIONES SECUNDARIAS 01-10
- 3 MISIONES SECUNDARIAS 11-20
- 3 MISIONES SECUNDARIAS 21-30
- 3 MISIONES SECUNDARIAS 31-40
- 3 MISIONES SECUNDARIAS 41-50
- 3 MISIONES SECUNDARIAS 51-60
- 3 MISIONES SECUNDARIAS 61-70
- 3 MISIONES SECUNDARIAS 71-80
- 3 MISIONES SECUNDARIAS 81-90
- 3 MISIONES SECUNDARIAS 91-100
- 3 MISIONES SECUNDARIAS 101-110
- 3 MISIONES SECUNDARIAS 111-120
- 3 MISIONES SECUNDARIAS 121-130
- 3 MISIONES SECUNDARIAS 131-140
- 3 MISIONES SECUNDARIAS 141-150
- 5 MISIONES SECUNDARIAS 151-157



ESTA COPIA SE HA ELABORADO CON LA INTENCIÓN EXPRESA DE AYUDAR, ORIENTAR Y COMPLETAR A LA COMUNIDAD DE **MSY**, DE QUIÉN LA LEA Y/O PARA DE CUALQUIER OTRO USO DE CARÁCTER INSTRUCTIVO Y SIN ANIMO DE LUCRO. ESPERAMOS DE TODO CORAZÓN CON ESTE PRESENTE AYUDAROS PARA QUE TENGAIS UNA MÁS COMPLETA EXPERIENCIA EN ESTE FANTÁSTICO JUEGO. ATENTAMENTE BLOODY SOULS.



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

# BASE MADRE



Este capítulo examina en detalle todos los aspectos de la Base Madre, tanto las instalaciones físicas que puedes visitar para activar vídeos e interactuar con distintos puntos de interés, como el espacio virtual (accesible desde el menú del iDroid) donde se encuentra el metajuego de gestión de *MGSV*.



## [ ! ] CENTRO DE COMANDO AÉREO [CCA]

El helicóptero del Centro de comando aéreo ("CCA") es una extensión de la Base Madre y tu centro de operaciones principal. Cuando estés a bordo podrás acceder a todas las opciones de gestión y despliegue.

- Si estás en el campo de batalla y quieres visitar la Base Madre, primero debes regresar al Centro de comando aéreo. Una vez allí, abre el iDroid y selecciona "Regresar a la Base Madre" en la pestaña Misiones. A continuación, elige la zona de aterrizaje adecuada.
- Desde el CCA puedes iniciar misiones principales y secundarias disponibles, o seleccionar la ZA que prefieras para deambular libremente. Si tu próxima misión se desarrolla en un lugar situado en el extremo contrario de un mapa, hacer una breve parada en el CCA será más rápido y cómodo que realizar un largo trayecto por tierra.
- Si quieres cambiar de mapa o emprender una misión que se desarrolle en un mapa distinto (de Afganistán a África y viceversa), primero tendrás que pasar por el CCA.
- La personalización de armas, que se desbloquea tras completar la misión secundaria 109, solo se puede realizar a bordo del CCA.

- Cada vez que regreses al CCA, la salud de Big Boss (que se irá reduciendo si sufre graves daños) se restablecerá por completo. Tu equipamiento también se reabastecerá.

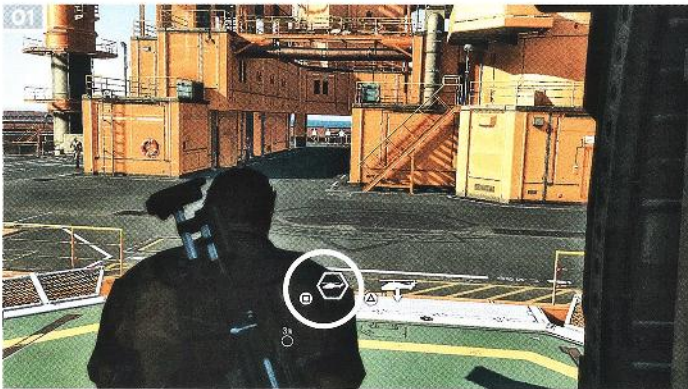
La forma más habitual de ir al CCA es pedir un helicóptero, pero también puedes usar el menú de opciones para agilizar el proceso. Sin embargo, la opción del menú "Volver al CCA" borrará todos los progresos realizados desde el último punto de control guardado (encontrarás más información sobre este sistema en la página 289). Si estás completamente seguro de que no perderás nada importante, las siguientes opciones te llevarán al CCA tras una breve pausa:

- Cuando estés deambulando libremente y no estés en una misión, pon el juego en pausa y selecciona "Volver al CCA".
- Para finalizar una misión y volver al CCA de inmediato, selecciona "Abortar misión (Volver al CCA)". Recuerda que esta opción tiene ligeras penalizaciones de Heroísmo (ver página 300).
- Si estás en la Base Madre, pon el juego en pausa, selecciona "Volver al menú de inicio" y, luego, "Reiniciar desde helicóptero".



## CENTRO DE OPERACIONES DE LA BASE MADRE

La gestión de la Base Madre se realiza exclusivamente a través de los menús del iDroid, pero si visitas sus instalaciones de forma regular obtendrás beneficios tales como vídeos opcionales, objetos para recoger, mejoras en los atributos y, por supuesto, la oportunidad de explorar.



### Desplazamiento rápido

A medida que avances en el juego advertirás que la Base Madre aumenta hasta cubrir un área muy extensa, sobre todo cuando hayas construido todas las plataformas y cubiertas. Ir de una plataforma a otra andando o en un vehículo 4x4 lleva cierto tiempo, de modo que te alegrará saber que existen dos funciones que aceleran en gran medida estos trayectos.

### Transporte en helicóptero

Cuando estés en la Base Madre, podrás solicitar en cualquier momento que te recoja un helicóptero desde la pestaña Misiones del iDroid. Elige la zona de aterrizaje más próxima a tu posición actual y el helicóptero estará ahí en menos de 30 segundos.

Una vez a bordo, si esperas varios segundos, el piloto despegará y abandonará la zona. Durante este intervalo, si pulsas [01], podrás seleccionar un destino en la Base Madre. Tras seleccionar el destino en el mapa, el helicóptero te llevará directamente a la ZA seleccionada.

### Puntos de entrega

Para transferencias prácticamente instantáneas entre plataformas principales, usa las zonas de carga de mercancías [02]. Estas funcionan del mismo modo que las de Afganistán y África: equípate con una caja de cartón, sitúate en la plataforma de carga y mantén cuando aparezca el botón en pantalla. Elige un punto de entrega en la Base Madre en el mapa que aparecerá.

Los puntos de entrega solo se encuentran en el piso 1 de cada plataforma; sin embargo, esta es la forma más rápida de recorrer largas distancias en la Base Madre.



- 01 INTRODUCCIÓN
- 02 SECCIONES
- 03 MISIONES SECUNDARIAS
- 04 BASE MADRE
- 05 ALTERNANCIA Y ANÁLISIS
- 06 EXTRAS
- 07 INGRESO
- 08 CCA
- 09 CENTRO DE OPERACIONES DE LA BASE MADRE
- 10 INSTALACIONES DE LA BASE
- 11 DESARROLLO
- 12 DESPACHO DE COMARTE
- 13 GESTIÓN DE PERSONAL
- 14 PERSONALIZACIÓN
- 15 PIA
- 16 RECURSOS
- 17 EVENTOS DELA HISTORIA

## Duchas

Encontrarás una unidad de ducha en el piso 1 de cada plataforma, normalmente junto a la zona de aterrizaje principal [03]. Si ves moscas revoloteando alrededor de la cabeza de Big Boss sabrás que necesita darse una ducha. Estos insectos empezarán a considerarlo irresistible siempre que pases cinco días de juego consecutivos sin regresar a la Base Madre. El número de moscas aumentará por cada día adicional que pases fuera de casa.


- ❑ La primera función de las duchas es bastante obvia: eliminan la suciedad y la sangre acumuladas durante las misiones. Recuerda que puedes conseguir el mismo resultado bañándote en estanques y ríos, o bajo la lluvia cuando estés en el campo de batalla. La única excepción tendrá lugar si has transformado a tu personaje en "Demon Snake" (ver detalles en página 300), ya que entonces se aplicarán otras reglas.
- ❑ Además de la función cosmética, cada vez que te des una ducha Big Boss disfrutará de las siguientes bonificaciones temporales:
  - La duración del Modo Reflejo al apuntar con un arma aumentará en 0,5 segundos el primer día, en 0,4 el segundo y así sucesivamente hasta el quinto.
  - La probabilidad de éxito de las extracciones con el Fulton aumentará un 5% el primer día, un 4% el segundo, y así sucesivamente hasta el quinto.
  - La salud máxima de Big Boss aumentará un 10% el primer día, un 8% el segundo día, y así sucesivamente hasta el quinto.

Estas bonificaciones en los atributos hacen que valga la pena regresar a la Base Madre de forma regular (aunque recuerda que no se aplicarán durante las misiones de POA). Además, estas visitas contribuyen a aumentar la moral del personal y te permitirán ver vídeos "opcionales".



avanzarás en esta serie de vídeos al completar las misiones secundarias "Saca a los soldados deambulantes de la Base Madre" (ver página 218).


## Misiones secundarias Práctica de tiro al blanco

Hay siete misiones secundarias Práctica de tiro al blanco (numeradas de 151 a 157), una por plataforma principal de la Base Madre, que estarán disponibles una vez construyas las instalaciones correspondientes. El punto inicial se indica con el icono  en la primera cubierta de la plataforma. Para empezar, solo tienes que caminar hasta el marcador y seguir el indicador en pantalla.

Cuando inicies una de estas misiones secundarias dispondrás de cinco minutos para disparar a 35 blancos distribuidos por toda la cubierta [04]. No hay penalizaciones por fallo y puedes repetir estas misiones tantas veces como quieras. Encontrarás más detalles en la página 242.



## Plataforma de protección de animales

En esta plataforma se cuidan las criaturas que extraes [05]. Para desbloquearla debes cumplir dos condiciones: completar tres de estas misiones (07, 08, 09 y 10) y extraer al menos seis animales salvajes. Esta instalación del litoral no está conectada directamente a otras plataformas de la Base Madre. Puedes acceder a ella a través del CCA o desde cualquier zona de aterrizaje de la Base Madre en la que te recoja el helicóptero. Desde el mapa de selección de ZA que ofrece una vista general de la Base Madre, pulsa  para cambiar a la plataforma de protección de animales.

Normalmente visitarás esta plataforma por el placer de ver a las especies que has extraído, aunque también podrás encontrar plantas medicinales y casetes. En la página 311 encontrarás información sobre el proceso de encontrar y extraer los animales que encuentras.



## Vídeos

Además de las secuencias cinemáticas obligatorias que se desarrollan en la Base Madre, puedes visitar el cuartel general entre una misión y otra para activar vídeos "opcionales". Todos ellos (y sus condiciones de desbloqueo) se detallan en la página 324, pero recuerda que **desvelan detalles importantes de la trama**. Como regla general, activa todos los vídeos si regresas a la Base Madre para ducharte tras realizar entre tres y cinco misiones principales. La única excepción es la trama "secreta" que se inicia detrás de una puerta del piso 1 de la plataforma médica, a la que se accede desde una pasarela superior. Además de visitar al ocupante de esta sala,



## Mapas de objetos para recoger

Estos mapas muestran la posición de todos los objetos que puedes recoger en las diferentes plataformas de la Base Madre. Las flechas hacia arriba y hacia abajo indican objetos que se encuentran en secciones superiores o inferiores, respectivamente.

PLATAFORMA DE COMANDO

PLATAFORMA DE I D

Primera cubierta

20 m

### Mother Base

Segunda cubierta

20 m

Tercera cubierta

Cuarta cubierta

Primera cubierta

Segunda cubierta

Tercera cubierta

Cuarta cubierta

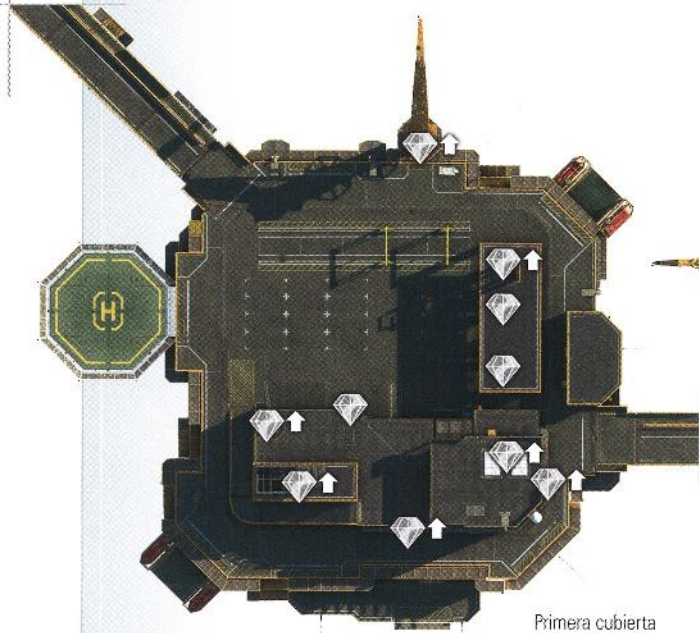
### Leyenda

|  |                              |
|--|------------------------------|
|  | Emblema                      |
|  | Afiche                       |
|  | Diamante en bruto (P)        |
|  | Casete "Canto de pájaro"     |
|  | Casete "Balido de cabra"     |
|  | Casete "Relincho de caballo" |
|  | Casete "Aullido de lobo"     |
|  | Casete "Gruñido de oso"      |
|  | Opio dorado                  |
|  | Estragón                     |
|  | Digitalis (Púrpura)          |
|  | Haoma                        |

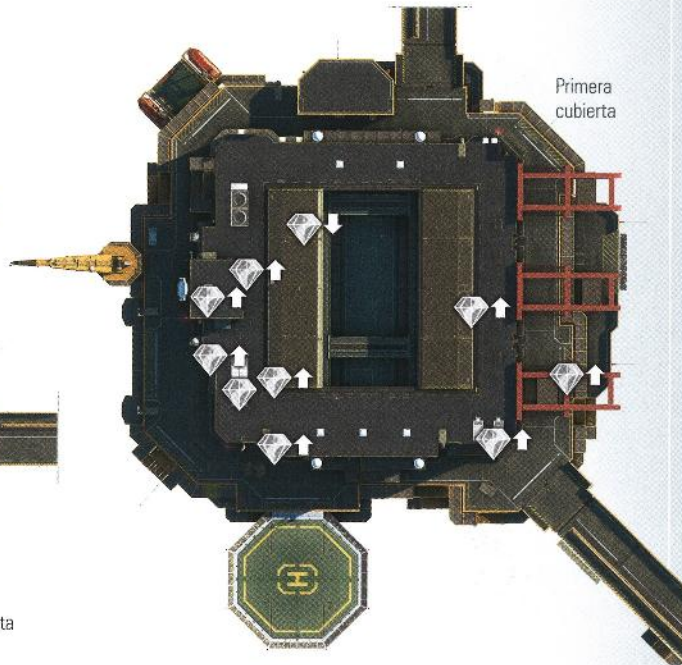


PLATAFORMA DE DESARROLLO DE LA BASE

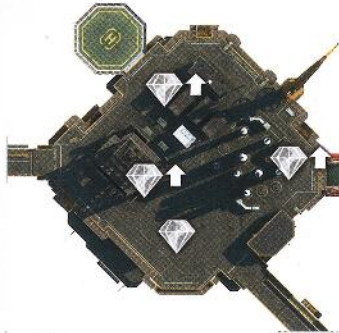
PLATAFORMA DE APOYO



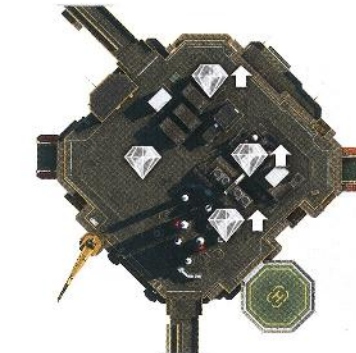
Primera cubierta



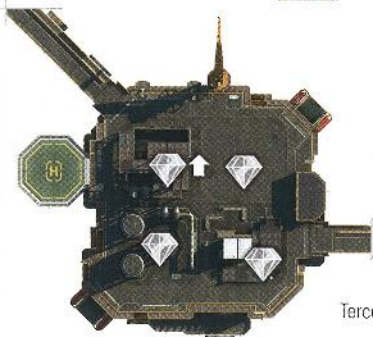
Primera cubierta



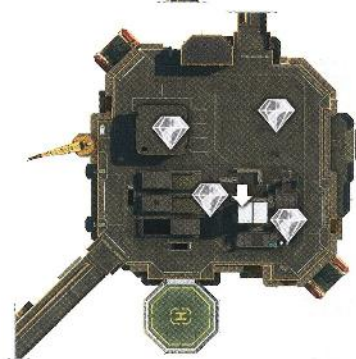
Segunda cubierta



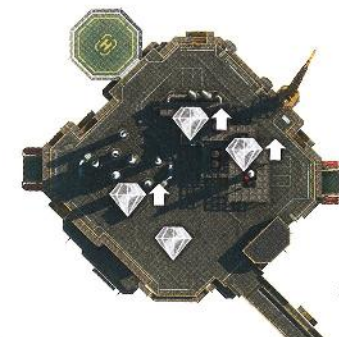
Segunda cubierta



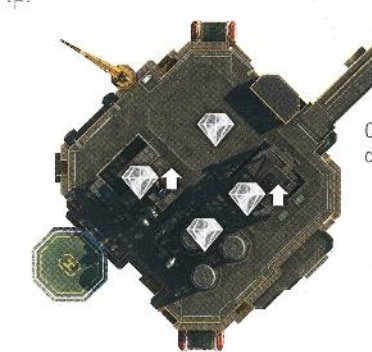
Tercera cubierta



Tercera cubierta



Cuarta cubierta



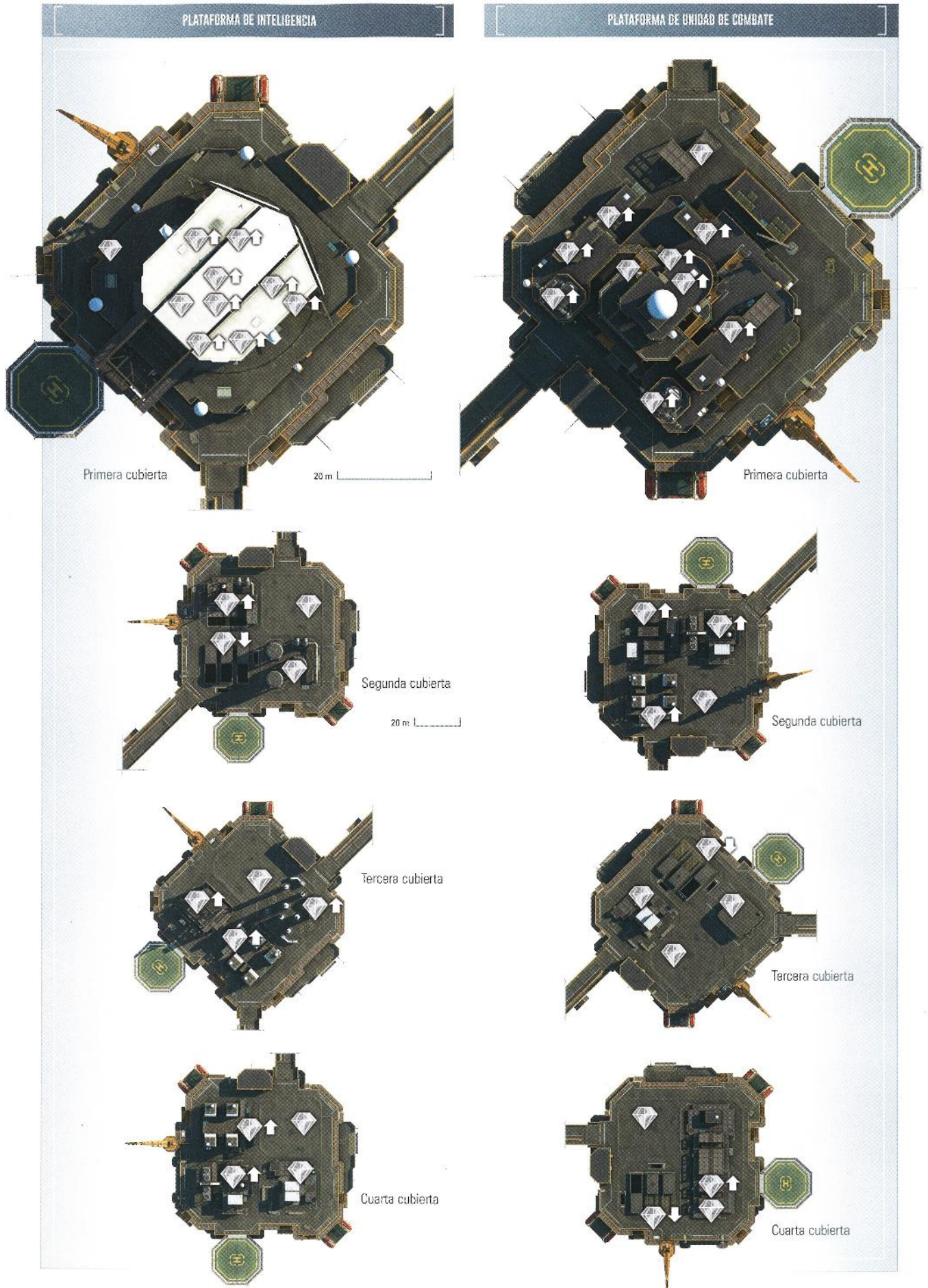
Cuarta cubierta

- UNO RAPIDO
- INTRODUCCION
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANALISIS
- EXTRAS
- FIN

- COA
- CENTRO DE OPERACIONES DE LA BASE MADRE
- INSTALACIONES DE LA BASE
- GUARDARROBA
- DEPARTAMENTO DE MANTENIMIENTO
- RESERVA DE PERSONAL
- PERDIDA DE ALIMENTOS
- FIDA
- RECURSOS
- EVENTOS DE LA HISTORIA



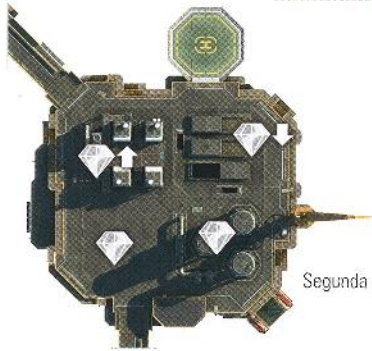
## Mapas de objetos para recoger (continuación)



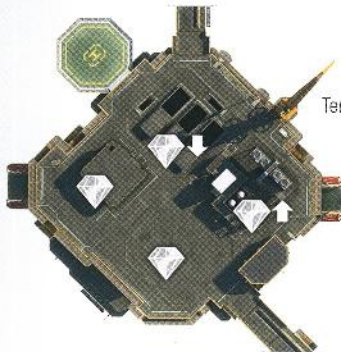
PLATAFORMA MÉDICA



Primera cubierta



Segunda cubierta

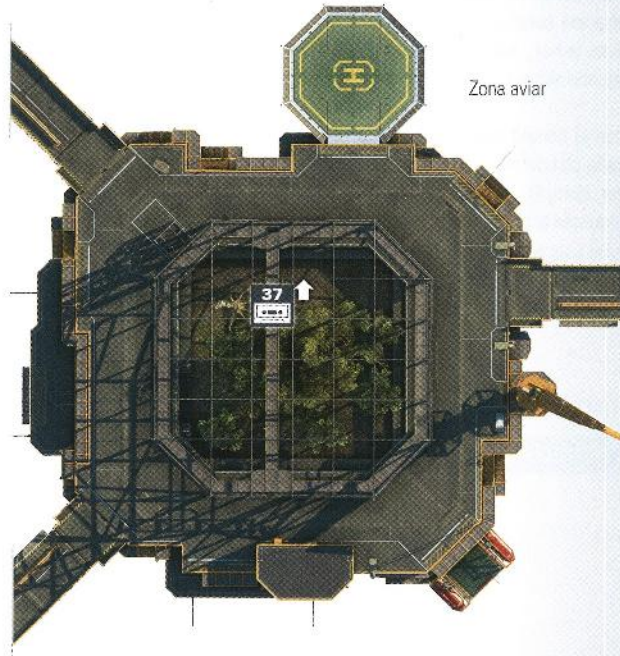


Tercera cubierta



Cuarta cubierta

PLATAFORMA ANIMAL



Zona aviar

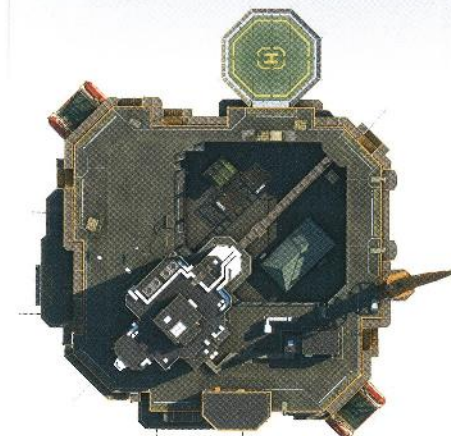


Zona de herbívoros 1



Zona de carnívoros

UNIDAD DE CUARENTENA



Zona de herbívoros 2

- PRIMER PASO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- ACCIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- FUERZAS Y ALIADOS
- EXTRAS
- TRUCOS
- CCG
- CENTRO DE OPERACIONES DE LA BASE MADRE
- INSTALACIONES DE LA BASE
- DESARROLLO
- Duplicado de Prácticas
- GESTIÓN DE PERSONAL
- PERSONALIZACIÓN
- FGA
- RECORRIDOS
- EVENTOS DE LA HISTORIA



# INSTALACIONES DE LA BASE

Al inicio, la Base Madre solo tiene una plataforma de comando, pero irá evolucionando a medida que añadas otras. Cada plataforma principal desbloquea un nuevo equipo o unidad que permanecerá en el lugar y ofrecerá bonificaciones y servicios muy concretos (en breve retomaremos este tema). Ten en cuenta que solo podrás desarrollar las plataformas cuando alcances puntos específicos de la historia.

Con el tiempo podrás añadir nuevas expansiones (llamadas "cubiertas") a cada plataforma. Cada cubierta se considera un nuevo nivel de desarrollo. Por ejemplo, la plataforma de comando principal es la primera cubierta (equivalente al nivel 1) y puedes expandirla con hasta tres cubiertas adicionales (que concederán a la plataforma los niveles 2, 3 y 4, respectivamente). El desarrollo de la base se completará cuando todas las plataformas tengan el nivel 4 (es decir, cuando todas dispongan de cuatro cubiertas).

Para acelerar el crecimiento de la Base Madre es esencial recoger materiales y acumular PMB, la moneda principal del juego. Para ello deberás completar misiones principales y secundarias, o atacar puestos de guardia y bases cuando deambulas libremente. Construir las últimas cubiertas es muy caro, de modo que te recomendamos acumular recursos esenciales siempre que puedas.

## Aumentos de capacidad

Cada vez que construyas una cubierta aumentarás la capacidad de personal de tu base. Las expansiones de la plataforma de comando aumentan la capacidad de todos los equipos, mientras que las expansiones de otras plataformas aumentan la capacidad del equipo instalado en esa plataforma en cuestión.

### Instalaciones de la Base Madre

| PLATAFORMA (CUBIERTA)           | CAPACIDAD DE PERSONAL |                                 |                 |                        |                   |               |                     | REQUERIMIENTOS DE DESARROLLO |                           |                               |                |
|---------------------------------|-----------------------|---------------------------------|-----------------|------------------------|-------------------|---------------|---------------------|------------------------------|---------------------------|-------------------------------|----------------|
|                                 | Equipo de I D         | Unidad de desarrollo de la base | Unidad de apoyo | Equipo de inteligencia | Unidad de combate | Equipo médico | Equipo de seguridad | PMB                          | Materiales (1)            | Materiales (2)                | Tiempo (horas) |
| Comando (Nivel 1)               | 30                    | 30                              | 30              | 30                     | 30                | 30            | 25                  | -                            | -                         | -                             | -              |
| Comando (Nivel 2)               | 5                     | 5                               | 5               | 5                      | 5                 | 5             | 25                  | 90 000                       | Metal menor x1000         | Recursos combustibles x1000   | 2              |
| Comando (Nivel 3)               | 5                     | 5                               | 5               | 5                      | 5                 | 5             | 25                  | 180 000                      | Metal menor x2000         | Recursos combustibles x4000   | 2              |
| Comando (Nivel 4)               | 5                     | 5                               | 5               | 5                      | 5                 | 5             | 25                  | 240 000                      | Metal menor x10 000       | Recursos combustibles x20 000 | 2              |
| I D (Nivel 1)                   | 10                    | -                               | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 40 000                       | Metal común x1000         | Recursos combustibles x1000   | 0              |
| I D (Nivel 2)                   | 15                    | -                               | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 120 000                      | Metal común x4000         | Recursos combustibles x4000   | 2              |
| I D (Nivel 3)                   | 15                    | -                               | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 240 000                      | Metal común x18 000       | Recursos combustibles x18 000 | 3              |
| I D (Nivel 4)                   | 15                    | -                               | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 400 000                      | Metal común x48 000       | Recursos combustibles x48 000 | 5              |
| Desarrollo de la base (Nivel 1) | -                     | 10                              | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 40 000                       | Recurso biológico x1000   | Recursos combustibles x1000   | 0              |
| Desarrollo de la base (Nivel 2) | -                     | 15                              | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 120 000                      | Recurso biológico x4000   | Recursos combustibles x4000   | 2              |
| Desarrollo de la base (Nivel 3) | -                     | 15                              | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 240 000                      | Recurso biológico x18 000 | Recursos combustibles x18 000 | 3              |
| Desarrollo de la base (Nivel 4) | -                     | 15                              | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 400 000                      | Recurso biológico x48 000 | Recursos combustibles x48 000 | 5              |
| Apoyo (Nivel 1)                 | -                     | -                               | 10              | -                      | -                 | -             | -                   | 40 000                       | Metal común x1000         | Recurso biológico x1000       | 0              |
| Apoyo (Nivel 2)                 | -                     | -                               | 15              | -                      | -                 | -             | -                   | 120 000                      | Metal común x4000         | Recurso biológico x4000       | 2              |
| Apoyo (Nivel 3)                 | -                     | -                               | 15              | -                      | -                 | -             | -                   | 240 000                      | Metal común x18 000       | Recurso biológico x18 000     | 3              |
| Apoyo (Nivel 4)                 | -                     | -                               | 15              | -                      | -                 | -             | -                   | 400 000                      | Metal común x48 000       | Recurso biológico x48 000     | 5              |
| Inteligencia (Nivel 1)          | -                     | -                               | -               | 10                     | -                 | -             | -                   | 40 000                       | Metal común x1000         | Recursos combustibles x1000   | 0              |
| Inteligencia (Nivel 2)          | -                     | -                               | -               | 15                     | -                 | -             | -                   | 120 000                      | Metal común x4000         | Recursos combustibles x4000   | 2              |
| Inteligencia (Nivel 3)          | -                     | -                               | -               | 15                     | -                 | -             | -                   | 240 000                      | Metal común x18 000       | Recursos combustibles x18 000 | 3              |
| Inteligencia (Nivel 4)          | -                     | -                               | -               | 15                     | -                 | -             | -                   | 400 000                      | Metal común x48 000       | Recursos combustibles x48 000 | 5              |
| Unidad de combate (Nivel 1)     | -                     | -                               | -               | -                      | 10                | -             | -                   | 40 000                       | Metal común x1000         | Recursos combustibles x1000   | 0              |
| Unidad de combate (Nivel 2)     | -                     | -                               | -               | -                      | 15                | -             | -                   | 120 000                      | Metal común x4000         | Recursos combustibles x4000   | 2              |
| Unidad de combate (Nivel 3)     | -                     | -                               | -               | -                      | 15                | -             | -                   | 240 000                      | Metal común x18 000       | Recursos combustibles x18 000 | 3              |
| Unidad de combate (Nivel 4)     | -                     | -                               | -               | -                      | 15                | -             | -                   | 400 000                      | Metal común x48 000       | Recursos combustibles x48 000 | 5              |
| Médica (Nivel 1)                | -                     | -                               | -               | -                      | -                 | 10            | -                   | 40 000                       | Recurso biológico x1000   | Recursos combustibles x1000   | 0              |
| Médica (Nivel 2)                | -                     | -                               | -               | -                      | -                 | 15            | -                   | 120 000                      | Recurso biológico x4000   | Recursos combustibles x4000   | 2              |
| Médica (Nivel 3)                | -                     | -                               | -               | -                      | -                 | 15            | -                   | 240 000                      | Recurso biológico x18 000 | Recursos combustibles x18 000 | 3              |
| Médica (Nivel 4)                | -                     | -                               | -               | -                      | -                 | 15            | -                   | 400 000                      | Recurso biológico x48 000 | Recursos combustibles x48 000 | 5              |

## Funciones de la unidad de combate\*

| NOMBRE                           | DESCRIPCIÓN  | DISPONIBILIDAD/CONDICIÓN  | NIVEL UNIDAD | RANGO | NOTAS   |
|----------------------------------|--|---|--------------|-------|---|
| <b>Despliegue de mercenarios</b> | Es una función de obtención de PMB. Cuanto mayor sea el nivel de la unidad, más PMB recibirás a diario.  | En cuanto accedas a la unidad de combate, lo que implica completar dos de las misiones desbloqueadas tras la misión 06 (07, 08, 09 y 10). | 1-8          | F     | Ingresos diarios: 10 000 + bonificación variable  |
|                                  |  |   | 9-18         | E     | Ingresos diarios: 15 000 + bonificación variable  |
|                                  |  |   | 19-32        | D     | Ingresos diarios: 20 000 + bonificación variable  |
|                                  |  |   | 33-50        | C     | Ingresos diarios: 25 000 + bonificación variable  |
|                                  |  |   | 51-72        | B     | Ingresos diarios: 30 000 + bonificación variable  |
|                                  |  |   | 73-98        | A     | Ingresos diarios: 35 000 + bonificación variable  |
|                                  |  |   | 99           | S     | Ingresos diarios: 40 000 + bonificación variable  |
| <b>Despliegue de defensas</b>    | Si un jugador ataca tu POA, podrás defenderlo tú mismo y seguir adelante con un nuevo personaje cuando el actual sea derrotado. Los Diamond Dogs que sean derrotados también reaparecerán tras una demora (en segundos de la vida real). | Al construir tu primer POA (podrás hacerlo tras la misión 22); tu unidad de combate debe ser al menos de nivel 14.                        | 14-24        | D     | Tiempo de reparación (personaje del jugador): 7 s<br>Tiempo de reparación (soldado): 60 s<br>Refuerzos máximos: 8   |
|                                  |  |   | 25-40        | C     | Tiempo de reparación (personaje del jugador): 5 s<br>Tiempo de reparación (soldado): 50 s<br>Refuerzos máximos: 16  |
|                                  |  |   | 41-60        | B     | Tiempo de reparación (personaje del jugador): 4 s<br>Tiempo de reparación (soldado): 40 s<br>Refuerzos máximos: 32  |
|                                  |  |   | 61-84        | A     | Tiempo de reparación (personaje del jugador): 3 s<br>Tiempo de reparación (soldado): 25 s<br>Refuerzos máximos: 48  |
|                                  |  |   | 85-99        | S     | Tiempo de reparación (personaje del jugador): 0 s<br>Tiempo de reparación (soldado): 10 s<br>Refuerzos máximos: 100 |

\* Desbloquear la unidad de combate también te permite acceder a la función de despliegue de combate (encontrarás detalles en la página 266).



## Funciones de equipo y unidad

A medida que consigas nuevos reclutas y amplíes la capacidad de personal total con nuevas cubiertas, subirás de nivel a tus equipos y unidades y mejorarás las funciones y los servicios que ofrecen. Este sistema se ordena en rangos: el inferior es F y le siguen E, D, C, B, A y S, el superior. Cada rango corresponde a un nivel de unidad oculto que revelamos en las tablas siguientes, junto con las bonificaciones y ventajas que concede.

Ciertas funciones son automáticas y tienen lugar a intervalos regulares, como el servicio "Despliegue de mercenarios" del equipo de combate, que te concede PMB a diario. En estas funciones, el tiempo avanzará siguiendo el reloj del juego cuando juegues y siguiendo la hora real cuando no juegues. En otras palabras, los equipos y unidades seguirán realizando sus funciones correspondientes sin cesar, aunque el ordenador o la consola estén apagados, pero a un ritmo más lento. Un minuto del juego corresponde a tres segundos de la vida real, de modo que un ciclo de 24 horas en el juego equivale a 72 minutos reales.

Si reasignas o pierdes personal y una unidad queda por debajo del nivel al que se desbloquea una función, esta quedará inactiva. Esto puede suceder cuando el personal está en el calabozo o la enfermería, o cuando transfieres personal a otros equipos de forma manual. No te preocupes si ocurre, pues como irás extrayendo soldados enemigos con el Fulton para dotar de personal a la Base Madre, estas interrupciones en los servicios o funciones serán siempre temporales.

## Funciones del equipo de I D

| NOMBRE                                       | DESCRIPCIÓN  | DISPONIBILIDAD/CONDICIÓN   | NIVEL UNIDAD | RANGO |
|--|--|--|--------------|-------|
| <b>Desarrollo: armas</b>                     | Permite desarrollar armas, objetos, herramientas y uniformes; cuanto mayor sea el nivel del equipo, más avanzadas serán las oportunidades de desarrollo. | Al completar la misión 02.   | 1-4          | F     |
|  |  |  | 5-13         | E     |
|  |  |  | 14-24        | D     |
|  |  |  | 25-40        | C     |
|  |  |  | 41-60        | B     |
|  |  |  | 61-84        | A     |
|  |  |  | 85-99        | S     |
| <b>Desarrollo: helicóptero</b>               | Permite desarrollar mejoras para la flota de helicópteros de apoyo de la Base Madre.   | Al completar la misión 03, 04 o 05.  | 1-4          | E     |
|  |  |  | 5-13         | D     |
|  |  |  | 14-24        | C     |
|  |  |  | 25-40        | B     |
|  |  |  | 41-60        | A     |
|  |  |  | 61-99        | S     |
| <b>Desarrollo: D-Horse</b>                   | Permite desarrollar equipamiento para D-Horse.   | Al completar la misión 03, 04 o 05.  | 1-13         | B     |
|  |  |  | 14-24        | A     |
|  |  |  | 25-99        | S     |
| <b>Desarrollo: D-Dog</b>                     | Permite desarrollar equipamiento para D-Dog.   | Cuando D-Dog esté disponible como compañera.   | 1-13         | B     |
|  |  |  | 14-24        | A     |
|  |  |  | 25-99        | S     |
| <b>Desarrollo: Quiet</b>                     | Permite desarrollar equipamiento para Quiet.   | Cuando Quiet esté disponible como compañera y tu vínculo con ella esté al 20% o más. | 1-13         | C     |
|  |  |  | 14-24        | B     |
|  |  |  | 25-40        | A     |
|  |  |  | 41-99        | S     |
| <b>Desarrollo: D-Walker</b>                  | Permite desarrollar accesorios, armas y mejoras para D-Walker.   | Al completar la misión 13.   | 1-13         | E     |
|  |  |  | 14-24        | D     |
|  |  |  | 25-40        | C     |
|  |  |  | 41-60        | B     |
|  |  |  | 61-84        | A     |
|  |  |  | 85-99        | S     |
| <b>Desarrollo: dispositivos de seguridad</b> | Permite desarrollar dispositivos de seguridad.   | Al construir tu primer POA.  | 1-24         | D     |
|  |  |  | 25-40        | C     |
|  |  |  | 41-60        | B     |
|  |  |  | 61-84        | A     |
|  |  |  | 85-99        | S     |

- INFO RAPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECLUTADO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- DISPONIBILIDAD Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- UNIFORME
- POA
- CENTRO DE OPERACIONES DE LA BASE MADRE
- INSTALACIONES DE LA BASE
- RECLUTADOS
- DISPONIBILIDAD DE UNIDADES
- LISTADO DE PERSONAL
- PERSONALIZACIÓN
- POA
- RECURSOS
- EVENTOS DE LA HISTORIA



## Funciones de equipo y unidad (continuación)

### Funciones de la unidad de desarrollo de la base

| NOMBRE                             | DESCRIPCIÓN   | DISPONIBILIDAD/CONDICIÓN  | NIVEL UNIDAD | RANGO | NOTAS                           |
|------------------------------------|---|---|--------------|-------|---------------------------------|
| <b>Obtención de materiales</b>     | Se trata de una función automática de obtención de materiales. Cuanto mayores sean el nivel y el rango de la unidad, más materiales recibirás (y más probabilidades tendrás de obtener materiales raros) a diario.                                      | Al completar dos de las siguientes misiones: 03, 04 y 05.               | 1-8          | F     | Materiales por día: 6000        |
|                                    |   |   | 9-18         | E     | Materiales por día: 6500        |
|                                    |   |   | 19-32        | D     | Materiales por día: 7000        |
|                                    |   |   | 33-50        | C     | Materiales por día: 7500        |
|                                    |   |   | 51-72        | B     | Materiales por día: 8500        |
|                                    |   |   | 73-98        | A     | Materiales por día: 9000        |
| <b>Procesamiento de materiales</b> | Se trata de una función automática que transforma los materiales no procesados en materiales procesados que puedes utilizar. El tiempo de procesamiento se reduce a medida que aumenta el nivel de la unidad. El tiempo se indica en minutos del juego. | Al completar dos de las siguientes misiones: 03, 04 y 05.               | 99           | S     | Materiales por día: 10 000      |
|                                    |   |   | 1-4          | F     | Tiempo de procesamiento: 60 min |
|                                    |   |   | 5-13         | E     | Tiempo de procesamiento: 48 min |
|                                    |   |   | 14-24        | D     | Tiempo de procesamiento: 36 min |
|                                    |   |   | 25-40        | C     | Tiempo de procesamiento: 25 min |
|                                    |   |   | 41-60        | B     | Tiempo de procesamiento: 15 min |
| <b>Construcción de plataforma</b>  | Permite construir nuevas plataformas y cubiertas, lo que aumenta el número de personal y contenedores que puedes tener. El tiempo que se necesita para construir se reduce a medida que aumenta el nivel de la unidad.                                  | Al completar dos de las siguientes misiones: 03, 04 y 05.               | 61-84        | A     | Tiempo de procesamiento: 12 min |
|                                    |   |   | 85-99        | S     | Tiempo de procesamiento: 10 min |
|                                    |   |   | 1-8          | F     | Tiempo de construcción: 100%    |
|                                    |   |   | 9-18         | E     | Tiempo de construcción: 90%     |
|                                    |   |   | 19-32        | D     | Tiempo de construcción: 80%     |
|                                    |   |   | 33-50        | C     | Tiempo de construcción: 70%     |
| <b>Construcción de PDA</b>         | Permite construir PDA para aumentar la cantidad de personal y contenedores, así como para mejorar todas las funciones de la base, incluida la obtención automática y el procesamiento de materiales.  | Al completar la misión 22.  | 51-72        | B     | Tiempo de construcción: 60%     |
|                                    |   |   | 73-98        | A     | Tiempo de construcción: 55%     |
|                                    |   |   | 99           | S     | Tiempo de construcción: 50%     |
|                                    |   |   | 1-8          | F     | Tiempo de construcción: 100%    |
|                                    |   |   | 9-18         | E     | Tiempo de construcción: 90%     |
|                                    |   |   | 19-32        | D     | Tiempo de construcción: 80%     |
| <b>Seguridad automatizada</b>      | Te permite proteger tu PDA con dispositivos de seguridad.   | Cuando hayas construido tu primer PDA (posiblemente tras la misión 22). | 33-50        | C     | Tiempo de construcción: 70%     |
|                                    |   |   | 51-72        | B     | Tiempo de construcción: 60%     |
|                                    |   |   | 73-98        | A     | Tiempo de construcción: 55%     |
|                                    |   |   | 99           | S     | Tiempo de construcción: 50%     |
|                                    |   |   | -            | -     | -                               |
|                                    |   |   | -            | -     | -                               |
| <b>Desarrollo nuclear</b>          | Permite desarrollar (y eliminar) armas nucleares. El tiempo que se necesita para investigarlas se reduce a medida que aumenta el nivel de la unidad.  | Al completar la misión 31.  | 1-8          | F     | Tiempo de desarrollo: 36 horas  |
|                                    |   |   | 9-18         | E     | Tiempo de desarrollo: 33 horas  |
|                                    |   |   | 19-32        | D     | Tiempo de desarrollo: 30 horas  |
|                                    |   |   | 33-50        | C     | Tiempo de desarrollo: 27 horas  |
|                                    |   |   | 51-72        | B     | Tiempo de desarrollo: 24 horas  |
|                                    |   |   | 73-98        | A     | Tiempo de desarrollo: 21 horas  |
| 99                                 | S   | Tiempo de desarrollo: 18 horas  |              |       |                                 |

### Funciones de la unidad de apoyo

| NOMBRE                                    | DESCRIPCIÓN  | DISPONIBILIDAD/CONDICIÓN  | NIVEL UNIDAD | RANGO | NOTAS                         |
|---|--|---|--------------|-------|-------------------------------|
| <b>Extracción con el Fulton</b>           | La recuperación del personal, cargamento y recursos que extraes con el Fulton en el campo de batalla. La tasa de éxito en condiciones duras mejora a medida que aumenta el nivel de la unidad.   | Al completar la misión 02.  | 1-8          | F     | Tasa de éxito: +0%            |
|   |  |   | 9-18         | E     | Tasa de éxito: +10%           |
|   |  |   | 19-32        | D     | Tasa de éxito: +20%           |
|   |  |   | 33-50        | C     | Tasa de éxito: +30%           |
|   |  |   | 51-72        | B     | Tasa de éxito: +40%           |
|   |  |   | 73-98        | A     | Tasa de éxito: +50%           |
| <b>Envío de suministros</b>               | Los envíos de suministros o compañeros que solicitas en el campo de batalla. Tardan menos en llegar a medida que aumenta el nivel de la unidad. El tiempo de envío que se indica aquí es en minutos del juego.   | Al completar la misión 02.  | 99           | S     | Tasa de éxito: +60%           |
|   |  |   | 1-4          | F     | Tiempo de entrega: 7 min      |
|   |  |   | 5-13         | E     | Tiempo de entrega: 6 min      |
|   |  |   | 14-24        | D     | Tiempo de entrega: 5 min      |
|   |  |   | 25-40        | C     | Tiempo de entrega: 4 min      |
|   |  |   | 41-60        | B     | Tiempo de entrega: 3 min      |
| <b>Fuego de apoyo</b>                     | Permite solicitar apoyo aéreo en el campo de batalla. Los preparativos para el ataque llevan menos tiempo a medida que aumenta el nivel de la unidad. El tiempo de preparación que se indica aquí es en minutos del juego.   | Al completar la misión 06 y mejorar tu unidad de apoyo hasta el nivel 9 o superior.   | 61-84        | A     | Tiempo de entrega: 2 min      |
|   |  |   | 85-99        | S     | Tiempo de entrega: 1 min      |
|   |  |   | 9-18         | E     | Tiempo de preparación: 6 min  |
|   |  |   | 19-32        | D     | Tiempo de preparación: 5 min  |
|   |  |   | 33-50        | C     | Tiempo de preparación: 4 min  |
|   |  |   | 51-72        | B     | Tiempo de preparación: 3 min  |
| <b>Bombardeo</b>                          | Habilita la opción de fuego de apoyo "Bombardeo": ataques de artillería que permiten eliminar al enemigo en una zona concreta. El número de disparos depende del nivel de la unidad.   | Al completar la misión 06 y mejorar tu unidad de apoyo hasta el nivel 9 o superior.   | 73-98        | A     | Tiempo de preparación: 2 min  |
|   |  |   | 99           | S     | Tiempo de preparación: 1 min  |
|   |  |   | 9-18         | E     | Número de ataques: 2          |
|   |  |   | 19-32        | D     | Número de ataques: 4          |
|   |  |   | 33-50        | C     | Número de ataques: 6          |
|   |  |   | 51-72        | B     | Número de ataques: 8          |
| <b>Dispersión de humo</b>                 | Habilita la opción de fuego de apoyo "Dispersión de humo": dispersa humo por una zona concreta. La duración del efecto se prolonga a medida que aumenta el nivel de la unidad. La duración que se indica aquí es en minutos del juego.   | Al completar la misión 06 y mejorar tu unidad de apoyo hasta el nivel 14 o superior.  | 73-98        | A     | Número de ataques: 10         |
|   |  |   | 99           | S     | Número de ataques: 12         |
|   |  |   | 14-24        | D     | Duración del efecto: 6 min    |
|   |  |   | 25-40        | C     | Duración del efecto: 9 min    |
|   |  |   | 41-60        | B     | Duración del efecto: 12 min   |
|   |  |   | 61-84        | A     | Duración del efecto: 15 min   |
| <b>Dispersión de gas adormecedor</b>      | Habilita la opción de fuego de apoyo "Dispersión de gas adormecedor": dispersa gas por una zona concreta. El radio de la nube de gas aumenta a medida que lo hace el nivel de la unidad.   | Al completar la misión 06 y mejorar tu unidad de apoyo hasta el nivel 19 o superior.  | 85-99        | S     | Duración del efecto: 18 min   |
|   |  |   | 19-32        | D     | Radio de la nube de gas: 6 m  |
|   |  |   | 33-50        | C     | Radio de la nube de gas: 9 m  |
|   |  |   | 51-72        | B     | Radio de la nube de gas: 12 m |
|   |  |   | 73-98        | A     | Radio de la nube de gas: 15 m |
|   |  |   | 99           | S     | Radio de la nube de gas: 18 m |
| <b>Dispersión de señuelos radar</b>       | Habilita la opción de fuego de apoyo "Dispersión de señuelos radar": dispersa señuelos radar por una zona concreta para alterar dispositivos tales como radares, misiles teledirigidos y cámaras de vigilancia. La duración del efecto se prolonga a medida que aumenta el nivel de la unidad. La duración que se indica aquí es en minutos del juego. | Al completar la misión 06 y aumentar tu unidad de apoyo hasta el nivel 25 o superior. | 25-40        | C     | Duración del efecto: 6 min    |
|   |  |   | 41-60        | B     | Duración del efecto: 8 min    |
|   |  |   | 61-84        | A     | Duración del efecto: 10 min   |
|   |  |   | 85-99        | S     | Duración del efecto: 12 min   |
| <b>Modificación del clima</b>             | Habilita la opción de fuego de apoyo "Modificación del clima" para cambiar las condiciones climáticas.   | Al completar la misión 06 y mejorar tu unidad de apoyo hasta el nivel 33 o superior.  | 33-99        | -     | -                             |
| <b>Apoyo de comunicaciones: Ruso</b>      | Proporciona una interpretación en tiempo real del ruso (usado por los soldados soviéticos).  | Extrae a un soldado o prisionero con la habilidad "Intérprete (Ruso)".                | -            | -     | -                             |
| <b>Apoyo de comunicaciones: Pasto</b>     | Proporciona una interpretación en tiempo real del pashto (usado por los Mujahidines).  | Extrae a un soldado o prisionero con la habilidad "Intérprete (Pashto)".              | -            | -     | -                             |
| <b>Apoyo de comunicaciones: Afrikáans</b> | Proporciona una interpretación en tiempo real del afrikáans (usado por los soldados en África).  | Extrae a un soldado o prisionero con la habilidad "Intérprete (Afrikáans)".           | -            | -     | -                             |
| <b>Apoyo de comunicaciones: Kikongo</b>   | Proporciona una interpretación en tiempo real del kikongo (usado por los niños soldados).  | Extrae a un soldado o prisionero con la habilidad "Intérprete (Kikongo)".             | -            | -     | -                             |



## Funciones del equipo de inteligencia

| NOMBRE                            | DESCRIPCIÓN   | DISPONIBILIDAD/CONDICIÓN   | NIVEL UNIDAD | RANGO | NOTAS  |
|-----------------------------------|---|--|--------------|-------|--|
| <b>Recolección de información</b> | Marca las posiciones de puntos de interés adicionales en el mapa del iDroid a medida que aumenta el nivel del equipo.   | Al completar la misión 06.   | 1-4          | F     | Afganistán: carreteras<br>África: carreteras   |
|                                   |   |  | 5-13         | E     | Afganistán: carreteras, contenedores, baños<br>África: carreteras  |
|                                   |   |  | 14-24        | D     | Afganistán: carreteras, contenedores, baños, carreteras secundarias<br>África: carreteras  |
|                                   |   |  | 25-40        | C     | Afganistán: carreteras, contenedores, baños, carreteras secundarias, grietas<br>África: carreteras, contenedores, baños  |
|                                   |   |  | 41-60        | B     | Afganistán: carreteras, contenedores, baños, más carreteras secundarias, grietas   |
|                                   |   |  | 61-84        | A     | Afganistán: carreteras, contenedores, baños, más carreteras secundarias, grietas<br>África: carreteras, contenedores, baños, carreteras secundarias, grietas     |
|                                   |   |  | 85-99        | S     | Afganistán: carreteras, contenedores, baños, más carreteras secundarias, grietas<br>África: carreteras, contenedores, baños, más carreteras secundarias, grietas |
| <b>Exploración</b>                | Busca enemigos en el campo de batalla y señala su posición prevista en el mapa del iDroid. La precisión y la frecuencia de las actualizaciones aumentan a la vez que lo hace el nivel del equipo. La frecuencia que se indica aquí es en minutos del juego. | Al completar la misión 06.   | 1-8          | F     | Tamaño del radio de previsión: 7; Frecuencia de actualización: 7 min   |
|                                   |   |  | 9-18         | E     | Tamaño del radio de previsión: 6; Frecuencia de actualización: 6 min   |
|                                   |   |  | 19-32        | D     | Tamaño del radio de previsión: 5; Frecuencia de actualización: 5 min   |
|                                   |   |  | 33-50        | C     | Tamaño del radio de previsión: 4; Frecuencia de actualización: 4 min   |
|                                   |   |  | 51-72        | B     | Tamaño del radio de previsión: 3; Frecuencia de actualización: 3 min   |
|                                   |   |  | 73-98        | A     | Tamaño del radio de previsión: 2; Frecuencia de actualización: 2 min   |
|                                   |   |  | 99           | S     | Tamaño del radio de previsión: 1; Frecuencia de actualización: 1 min   |
| <b>Inspección de plantas</b>      | Busca plantas medicinales en el campo de batalla y marca sus posiciones en el mapa. El radio de búsqueda aumenta a medida que lo hace el nivel del equipo.  | Al completar la misión 06 y mejorar tu unidad de inteligencia hasta el nivel 9 o superior. | 9-18         | E     | Radio de búsqueda: 10 m  |
|                                   |   |  | 19-32        | D     | Radio de búsqueda: 15 m  |
|                                   |   |  | 33-50        | C     | Radio de búsqueda: 20 m  |
|                                   |   |  | 51-72        | B     | Radio de búsqueda: 25 m  |
|                                   |   |  | 73-98        | A     | Radio de búsqueda: 30 m  |
|                                   |   |  | 99           | S     | Radio de búsqueda: 35 m  |
| <b>Información meteorológica</b>  | Pronostica los cambios de tiempo. Recibirás notificaciones con más antelación a medida que aumente el nivel del equipo. Las notificaciones que se indican aquí son en minutos del juego.  | Al completar la misión 06 y mejorar tu unidad de inteligencia al nivel 5 o superior.       | 5-13         | E     | Notificación: 2 min antes del cambio de tiempo   |
|                                   |   |  | 14-24        | D     | Notificación: 4 min antes del cambio de tiempo   |
|                                   |   |  | 25-40        | C     | Notificación: 6 min antes del cambio de tiempo   |
|                                   |   |  | 41-60        | B     | Notificación: 8 min antes del cambio de tiempo   |
|                                   |   |  | 61-84        | A     | Notificación: 10 min antes del cambio de tiempo  |
|                                   |   |  | 85-99        | S     | Notificación: 12 min antes del cambio de tiempo  |
| <b>Información de seguridad</b>   | Ofrece apoyo al equipo de seguridad cuando otros jugadores atacan los POA. Se añadirán más puntos de defensa a medida que aumente el nivel del equipo.  | Al construir tu primer POA.  | 1-8          | F     | Puntos de defensa: +2  |
|                                   |   |  | 9-18         | E     | Puntos de defensa: +3  |
|                                   |   |  | 19-32        | D     | Puntos de defensa: +4  |
|                                   |   |  | 33-50        | C     | Puntos de defensa: +5  |
|                                   |   |  | 51-72        | B     | Puntos de defensa: +6  |
|                                   |   |  | 73-98        | A     | Puntos de defensa: +7  |
|                                   |   |  | 99           | S     | Puntos de defensa: +8  |

## Funciones del equipo médico

| NOMBRE                          | DESCRIPCIÓN  | DISPONIBILIDAD/CONDICIÓN  | NIVEL UNIDAD | RANGO | NOTAS                              |
|---------------------------------|--|---|--------------|-------|------------------------------------|
| <b>Primeros auxilios aéreos</b> | Ofrece primeros auxilios al personal herido que extraes. La tasa de éxito de las extracciones con el Fulton aumenta a la vez que lo hace el nivel del equipo.  | Al completar dos de las misiones desbloqueadas tras la misión 06 (07, 08, 09 y 10). | 1-8          | F     | Tasa de éxito: +0%                 |
|                                 |  |   | 9-18         | E     | Tasa de éxito: +10%                |
|                                 |  |   | 19-32        | D     | Tasa de éxito: +20%                |
|                                 |  |   | 33-50        | C     | Tasa de éxito: +30%                |
|                                 |  |   | 51-72        | B     | Tasa de éxito: +40%                |
|                                 |  |   | 73-98        | A     | Tasa de éxito: +50%                |
|                                 |  |   | 99           | S     | Tasa de éxito: +60%                |
| <b>Tratamiento médico</b>       | Trata al personal herido y enfermo en la enfermería. Cada 12 minutos de la vida real, el personal afectado tendrá la posibilidad de recuperarse en una fase (oculta), desde heridas graves (fase 7) hasta la recuperación completa (fase 0). Las probabilidades de recuperación aumentan a medida que el equipo sube de nivel. | Cuando hayas construido la plataforma médica.                                       | 1-4          | F     | Probabilidad de recuperación: 50%  |
|                                 |  |   | 5-13         | E     | Probabilidad de recuperación: 55%  |
|                                 |  |   | 14-24        | D     | Probabilidad de recuperación: 60%  |
|                                 |  |   | 25-40        | C     | Probabilidad de recuperación: 70%  |
|                                 |  |   | 41-60        | B     | Probabilidad de recuperación: 80%  |
|                                 |  |   | 61-84        | A     | Probabilidad de recuperación: 90%  |
|                                 |  |   | 85-99        | S     | Probabilidad de recuperación: 100% |

## Funciones del equipo de seguridad

| NOMBRE                      | DESCRIPCIÓN   | DISPONIBILIDAD/CONDICIÓN  | NIVEL UNIDAD | RANGO | NOTAS  |
|-----------------------------|---|---|--------------|-------|--|
| <b>Seguridad de la base</b> | Coloca guardias en la Base Madre y en los POA para proteger las instalaciones.  | Al completar la misión 22.  | 1-24         | D     | -  |
|                             |   |   | 25-40        | C     | -  |
|                             |   |   | 41-60        | B     | -  |
|                             |   |   | 61-84        | A     | -  |
|                             |   |   | 85-99        | S     | -  |
| <b>Bloqueo de la base</b>   | Si un jugador ataca tu POA, acordona al intruso y lo captura transcurrido un tiempo que se irá reduciendo a medida que aumente el nivel del equipo. El tiempo que se indica aquí es en minutos del juego. | Cuando hayas construido tu primer POA (posiblemente tras la misión 22). | 1-8          | F     | Tiempo requerido para acordonar al intruso: 30 min |
|                             |   |   | 9-18         | E     | Tiempo requerido para acordonar al intruso: 28 min |
|                             |   |   | 19-32        | D     | Tiempo requerido para acordonar al intruso: 26 min |
|                             |   |   | 33-50        | C     | Tiempo requerido para acordonar al intruso: 24 min |
|                             |   |   | 51-72        | B     | Tiempo requerido para acordonar al intruso: 22 min |
|                             |   |   | 73-98        | A     | Tiempo requerido para acordonar al intruso: 18 min |
| 99                          | S   | Tiempo requerido para acordonar al intruso: 10 min                      |              |       |  |

- 1. HACIO BARRIO
- 2. INTRODUCCIÓN
- 3. RECURSOS
- 4. MISIONES SECUNDARIAS
- 5. BASE MADRE
- 6. REFERENCIAL Y ANALISIS
- 7. EXTRAS
- 8. FINICE
- 9. OCA
- 10. CENTRO DE OPERACIONES DE LA BASE MADRE
- 11. INSTALACIONES DE LA BASE
- 12. DESARROLLO
- 13. DESPIERTOS DE COMARTE
- 14. DESPACHO DE PERSONAL
- 15. PERSONALIZACION
- 16. PNA
- 17. RECURSOS
- 18. ESCUENOS DE LA TIGERIDA



# DESARROLLO

La entrada "Desarrollo" del menú del iDroid permite acceder a una amplia variedad de armas, mejoras y objetos que puedes investigar y añadir a tu arsenal.

Todo el equipamiento que puedas desarrollar en una categoría concreta se mostrará en la pestaña "Requisitos de desarrollo cumplidos". Solo tienes que desplazarte hacia abajo por esa pestaña hasta que encuentres el elemento que buscas y pulsar (X/A). También puedes desplazarte por las diferentes subcategorías (pistolas, metralletas, etc.) con (L1) y (R1)/LB y (RB) y realizar desde ahí tu selección.

## Árboles de desarrollo y grados

El equipamiento que utilizas durante las primeras horas de la historia de MGSV puede considerarse la semilla de un árbol de desarrollo. A medida que avances en la historia principal y en el metajuego de la Base Madre, la semilla echará raíces y, a medida que desbloques equipo más potente, brotarán ramas, hojas y frutos. Alcanzar una rama concreta de un árbol de desarrollo puede dar paso a una nueva semilla (por ejemplo, un nuevo tipo de arma) o llevar a versiones alternativas de un elemento esencial de tu arsenal.

Las armas y objetos iniciales suelen ser del grado 1, mientras que las versiones mejoradas tendrán un grado superior, hasta el máximo de 6. Por ejemplo, la pistola tranquilizante predeterminada (la S. PISTOLA WU) es de grado 1, pero dispone de cuatro mejoras directas (del grado 2 al grado 5) que van introduciendo especificaciones y mejoras de forma gradual.



En el juego, estos "árboles" se representan con diagramas [01]. Desarrollar elementos en la raíz de cada árbol (lado izquierdo) te permitirá ir desbloqueando objetos de la copa (lado derecho). Algunas ramas conducen a versiones alternativas que ofrecen distintos beneficios (como munición no letal o un silenciador).

El desarrollo del equipo inicial es instantáneo y relativamente asequible, pero las mejoras posteriores y los objetos avanzados suelen tardar tiempo en completarse (desde unos minutos hasta más de una hora) y requieren una inversión importante en PMB y materiales.

## Atributos

Las armas y los objetos poseen dos tipos de atributos: especificaciones y mejoras [02].

## Especificaciones

Hay siete especificaciones que regulan las propiedades y el rendimiento de las armas.

- **Daño:** la cantidad de daño infligido por bala o explosión. Este no es el único detalle que se tiene en cuenta a la hora de calcular el daño. Por ejemplo, un arma automática que dispare varias balas por segundo infligirá daño masivo a breves intervalos, aunque cada bala, por sí sola,

no sea tan potente. Para el cálculo también se tienen en cuenta el valor de fuerza de impacto del arma y el valor de "Defensa" del objetivo.

- **Fuerza de impacto:** la capacidad de un arma para incidir en el valor de "Defensa" del objetivo. Siempre que atacas a un enemigo, el valor de la fuerza de impacto de tu arma se compara con el valor de Defensa del rival. Si tu valor es mayor que el del enemigo, le causarás daño completo, pero si el valor del enemigo es superior, le causarás un daño reducido. Cuanto mayor sea la diferencia, mayor será la reducción.

- **Penetración:** la capacidad de un arma para atravesar superficies y blindajes. Los rifles de francotirador son los mejores en esta categoría. Las armas automáticas suelen tener valores de penetración razonables. La jerarquía es la siguiente:



- **Velocidad de disparo:** el ritmo al que un arma puede disparar proyectiles, expresado en balas por minuto. Las armas automáticas suelen destacar en esta categoría.

- **Alcance efectivo:** esta especificación indica, en metros, la distancia que recorren los proyectiles en línea recta. Las balas irán cayendo gradualmente al suelo una vez superado su alcance efectivo. Este atributo es importante en los rifles de francotirador. Si notas que tus disparos quedan por debajo del blanco fijado (por ejemplo la cabeza de un adversario), apunta un poco más arriba para compensar.

- **Agrupación:** determina la precisión de un arma cuando dispara múltiples balas en rápida sucesión contra el mismo objetivo. Un arma de fuego con un valor de agrupación elevado puede disparar varias veces seguidas en una zona muy pequeña. Esto es especialmente relevante para las armas automáticas.

- **Ajuste de puntería automática:** cuando prepares un arma con esta opción activada (es el ajuste predeterminado), la cámara se ajustará automáticamente de forma que la mira apuntará al centro del







objetivo más cercano. Cuanto más elevado sea el valor de esta especificación, más poderoso será el efecto de fijación. Esta propiedad se irá haciendo menos esencial a medida que te familiarices con el sistema de combate.

Cuando estudies un arma en los menús de desarrollo, sus especificaciones aparecerán representadas con barras azules en la ventana del lado derecho de la pantalla. Cualquier segmento de barra de color distinto se corresponderá con las diferencias de atributos entre el arma que estás mirando y el arma de la misma categoría que tengas equipada. Si el segmento está rojo, quiere decir que el arma tiene un atributo inferior (la porción roja corresponde a los puntos de atributos que perderás si te equipas con dicha arma); si está amarillo, el arma tiene un atributo superior (la sección amarilla corresponde a los puntos que ganarás si te equipas con ella).

## Mejoras

Las mejoras son bonificaciones concedidas a las armas y los objetos. Pueden ser inherentes a la pieza de equipamiento en cuestión u obtenerse a través de accesorios tales como las miras, los silenciadores y las linternas. Estas bonificaciones se indican en amarillo debajo de las especificaciones de cada arma u objeto. Podrás ajustar manualmente las mejoras de las armas en cuanto hayas desbloqueado la función de personalización de armas (ver detalles en la página 276).

## Requisitos

Solo podrás iniciar un proyecto de I D si cumples con los requisitos específicos. Estos se mostrarán automáticamente en una ventana emergente cuando resaltes o selecciones un objeto en la pantalla de desarrollo. Cada arma y objeto tiene sus propios requisitos de desarrollo, pero estos suelen incluir al menos dos prerrequisitos de la siguiente lista:

- **PMB:** la cantidad de dinero que tienes que pagar. Para conseguir PMB completa misiones principales y secundarias, envía a tus reclutas a asignaciones de despliegue de combate y recoge diamantes en bruto.
- **Nivel específico del equipo y la unidad:** la mayoría de los proyectos solo se desbloquean cuando tu equipo de I D alcanza niveles específicos. Algunos requieren la ayuda y la experiencia de otros equipos y unidades de la Base Madre, determinados también por su nivel actual.
- **Materiales procesados:** metal común, metal menor, metal precioso, recursos combustibles y recurso biológico. Puedes conseguirlos como objetos para recoger mientras exploras el mapa, o como recompensas de las asignaciones de despliegue de combate. La unidad de desarrollo de la base también obtendrá y procesará materiales a diario.
- **Plantas medicinales:** puedes recogerlas cuando las encuentres o conseguirías como recompensa al completar ciertas misiones de despliegue de combate.
- **Planos:** son objetos únicos que puedes encontrar al explorar, durante misiones específicas o como recompensa en ciertas asignaciones de despliegue de combate. Encontrarás más información en la página 306.
- **Habilidades de especialista:** hay varias piezas de equipamiento que solo podrás desarrollar si has reclutado a un miembro del personal especialista que posea una habilidad muy concreta. Por ejemplo, solo podrás investigar la mejora de grado 5 de tu pistola predeterminada si dispones de un especialista en supresión de ruido. Encontrarás más detalles en la página 270.

Cuando un objeto reúna todos los requisitos y se pueda desarrollar, se indicará con el icono . Si no reúne los requisitos de desarrollo, el objeto se indicará con el icono . Todos los desarrollos básicos son instantáneos, pero investigar mejoras avanzadas suele llevar tiempo, como se refleja en nuestras tablas.

Una vez desarrollada una pieza de equipamiento, esta pasará a estar disponible en el campo de batalla, pero recuerda que deberás cumplir ciertos requisitos de uso cada vez que selecciones ese equipamiento o solicites que te sea enviado mediante un envío de suministros. Los requisitos de uso suelen equivaler a una fracción de los recursos necesarios para desarrollar el objeto. Sin embargo, si te gusta cambiar de equipamiento con frecuencia, el coste de los transportes no tardará en dispararse. Por eso mismo, decide qué llevarás antes de visitar la pantalla de Preparación de salida y elige aquello que puedas necesitar durante las siguientes misiones. En una partida completa ahorrarás una cantidad importante de dinero y recursos que podrás invertir en nuevas investigaciones.

## Prioridades de desarrollo

Como regla general, el PMB y los materiales no abundan, y acumularlos requiere tiempo y esfuerzo. Por lo tanto, debes priorizar el desarrollo de armas y equipamiento realmente esenciales, y destinar el resto de los recursos a expandir la Base Madre. Desarrollar proyectos de I D sin ton ni son en las fases iniciales de la historia ralentizará tus progresos. No hay ninguna razón por la que no puedas investigar un arma que te interese de verdad, pero no intentes desarrollarlo todo en cuanto aparezca. Simplemente, no es práctico.

Si no sabes por dónde empezar, te recomendamos que des prioridad a los siguientes proyectos:

- El **dispositivo de recuperación Fulton** es absolutamente esencial. Siempre que haya una mejora disponible, invéstigala sin dudar.
- La **S. Pistola WU** predeterminada es un arma equilibrada que puedes usar durante toda la aventura. Considera todas las mejoras de esta arma como obligatorias.
- Desarrolla el **rifle de francotirador** en cuanto puedas, pues te concederá una gran flexibilidad táctica. A medio camino de la historia, investigar un rifle que dispare munición tranquilizante te concederá una gran ventaja, pues facilitará las infiltraciones y el proceso de reclutar personal valioso. Cuando puedas investigar rifles de francotirador letales y no letales equipados con silenciadores, hazlo de inmediato. Son toda una revelación.
- Los **señuelos** y cualquier mejora relacionada serán contribuciones valiosas si favoreces las tácticas de sigilo.
- Llevar un **arma principal** sólida a la cadera será esencial en aquellos casos en los que el conflicto abierto sea inevitable. Un rifle de asalto equipado con un silenciador será adecuado en la mayoría de circunstancias, aunque un lanzagranadas puede resultar igual de efectivo.
- Algunas misiones principales y secundarias requieren el uso de un **lanzacohetes**, de modo que será una buena inversión para tus fondos y recursos. Te recomendamos que primero te centres en desarrollar un solo modelo, y que después te hagas con el potente y versátil CGM 25 en cuanto esté disponible.
- Más adelante en la historia, las **granadas adormecedoras** y las **minas de gas adormecedor** te ofrecerán una nueva forma de deshacerte de los enemigos. Estas armas resultan especialmente útiles contra los soldados equipados con blindaje corporal completo.
- No olvides investigar mejoras para tus **helicópteros de apoyo** (para mejorar su durabilidad y su poder de ataque) y tus **compañeros favoritos**. Todos los rifles de Quiet tienen aplicaciones en misiones específicas, y si investigas nuevo equipo para D-Dog podrás expandir su repertorio de habilidades de formas interesantes.

- EL INICIO
- INTRODUCCIÓN
- RECORDOS
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- ÍNDICE
- ECA
- GOBIERNO DE OPERACIONES DE LA BASE MADRE
- ASIGNACIONES DE LA BASE
- DESARROLLO
- DESPLIEGUE DE COMBATE
- GESTIÓN DE PERSONAL
- PERSONALIZACIÓN
- VOA
- RECURSOS
- EVENTOS DE LA HISTORIA



# Gráficas de desarrollo

## Armas secundarias: pistolas

### REQUISITOS DE DESARROLLO

### ESPECIFICACIONES

| Nombre             | Grado | PMB       | Habilidades y objetos necesarios     |    |    |    | Recursos                                   | Tiempo (min) | Daño | Fuerza de impacto | Penetración                         | Velocidad de disparo (BPM) | Alcance efectivo (m) | Agrupación | Ajuste de puntería automática |
|--------------------|-------|-----------|--------------------------------------|----|----|----|--|--------------|------|-------------------|-------------------------------------|----------------------------|----------------------|------------|-------------------------------|
| S.PISTOLA WU       | 1     | 0         | -                                    | 0  | -  | -  | -  | 0            | 750  | 200               | -                                   | 60                         | 20,0                 | 387        | 500                           |
| S.PISTOLA WU       | 2     | 70 000    | -                                    | 7  | -  | -  | -  | 0            | 937  | 200               | -                                   | 60                         | 34,5                 | 387        | 384                           |
| S.PISTOLA WU       | 3     | 200 000   | -                                    | 20 | -  | -  | Opio dorado x60                            | 18           | 1125 | 200               | -                                   | 60                         | 34,5                 | 387        | 384                           |
| S.PISTOLA WU       | 4     | 410 000   | -                                    | 35 | -  | -  | Opio dorado x120                           | 36           | 1312 | 200               | Perfora vidrio                      | 60                         | 34,5                 | 387        | 384                           |
| S.PISTOLA WU       | 5     | 790 000   | Especialista en supresión de ruido   | 47 | 47 | -  | Opio dorado x180, Digitalis (Pámpura) x120 | 72           | 1500 | 200               | -                                   | 60                         | 34,5                 | 387        | 384                           |
| S.PISTOLA AP WU    | 5     | 610 000   | Anestésista                          | 49 | -  | 49 | Opio dorado x400                           | 72           | 1500 | 200               | -                                   | 60                         | 34,5                 | 387        | 384                           |
| S.PISTOLA 9 WU     | 4     | 360 000   | Armero (Pistolas)                    | 30 | -  | -  | Metal común x2000                          | 36           | 962  | 200               | Perfora lona y tela                 | 60                         | 49,5                 | 347        | 368                           |
| AM D114            | 1     | 0         | -                                    | 0  | -  | -  | -  | 0            | 400  | 300               | -                                   | 300                        | 35,0                 | 200        | 480                           |
| AM D114            | 2     | 120 000   | -                                    | 12 | 12 | -  | -  | 0            | 500  | 300               | -                                   | 300                        | 35,0                 | 200        | 480                           |
| AM D114            | 3     | 256 000   | -                                    | 22 | -  | -  | Metal común x900                           | 18           | 600  | 300               | Perfora lona y tela                 | 300                        | 35,0                 | 203        | 480                           |
| AM D114            | 4     | 370 000   | -                                    | 31 | 31 | -  | -  | 36           | 700  | 300               | -                                   | 300                        | 35,0                 | 278        | 624                           |
| AM D114 CB         | 6     | 960 000   | -                                    | 57 | -  | -  | -  | 144          | 900  | 300               | -                                   | 300                        | 41,0                 | 303        | 850                           |
| AM D114-9          | 5     | 600 000   | Armero (Pistolas)                    | 48 | -  | -  | Metal menor x2000                          | 72           | 800  | 300               | Perfora superficies metálicas finas | 300                        | 36,0                 | 278        | 598                           |
| AM D114LB-45       | 4     | 390 000   | Armero (Pistolas)                    | 33 | -  | -  | -  | 36           | 700  | 300               | -                                   | 300                        | 44,9                 | 203        | 352                           |
| AM D114LB-45       | 5     | 630 000   | -                                    | 51 | -  | -  | -  | 72           | 900  | 300               | Perfora lona y tela                 | 300                        | 44,9                 | 203        | 352                           |
| AM D114LB-9        | 5     | 620 000   | Armero (Pistolas)                    | 50 | -  | -  | Metal menor x2000                          | 72           | 800  | 300               | Perfora superficies metálicas finas | 300                        | 46,0                 | 203        | 336                           |
| BURKOV             | 1     | 20 000    | -                                    | 2  | -  | -  | -  | 0            | 400  | 200               | -                                   | 300                        | 35,0                 | 278        | 480                           |
| BURKOV             | 2     | 80 000    | -                                    | 8  | 8  | -  | -  | 0            | 500  | 200               | -                                   | 300                        | 35,0                 | 278        | 480                           |
| BURKOV             | 3     | 230 000   | -                                    | 18 | -  | -  | Metal común x900                           | 18           | 600  | 200               | Perfora lona y tela                 | 300                        | 35,0                 | 280        | 480                           |
| BURKOV             | 5     | 620 000   | Especialista en supresión de ruido   | 50 | 50 | -  | -  | 72           | 900  | 200               | -                                   | 300                        | 35,0                 | 280        | 480                           |
| BURKOV TB          | 4     | 450 000   | Anestésista                          | 33 | -  | 33 | Opio dorado x200, Digitalis (Pámpura) x160 | 36           | 1312 | 200               | No perfora                          | 300                        | 72,0                 | 320        | 460                           |
| GEIST P3           | 2     | 90 000    | -                                    | 9  | -  | -  | -  | 0            | 500  | 200               | -                                   | 900                        | 35,0                 | 288        | 480                           |
| GEIST P3           | 3     | 195 000   | Plano de [GEIST P3]                  | 19 | -  | -  | -  | 18           | 600  | 200               | -                                   | 900                        | 35,0                 | 296        | 480                           |
| GEIST P3           | 4     | 420 000   | -                                    | 33 | -  | -  | -  | 36           | 700  | 200               | Perfora lona y tela                 | 1020                       | 35,0                 | 296        | 480                           |
| GEIST P3           | 5     | 660 000   | -                                    | 51 | -  | -  | -  | 72           | 800  | 200               | -                                   | 1020                       | 35,0                 | 296        | 480                           |
| WU S333            | 3     | 100 000   | -                                    | 14 | -  | -  | -  | 18           | 1200 | 600               | -                                   | 180                        | 38,0                 | 169        | 400                           |
| WU S333            | 4     | 330 000   | Plano de [WU S333]                   | 27 | -  | -  | -  | 36           | 1400 | 600               | Perfora lona y tela                 | 180                        | 38,0                 | 169        | 400                           |
| WU S333            | 5     | 600 000   | -                                    | 46 | -  | -  | Recurso biológico x4000                    | 72           | 2000 | 600               | Perfora superficies metálicas finas | 180                        | 40,0                 | 174        | 342                           |
| WU S324LB          | 4     | 390 000   | Armero (Pistolas) Plano de [WU S333] | 30 | -  | -  | -  | 36           | 1400 | 600               | Perfora lona y tela                 | 180                        | 43,7                 | 169        | 320                           |
| WU S324LB          | 5     | 700 000   | -                                    | 48 | -  | -  | Recurso biológico x4000                    | 72           | 2000 | 600               | Perfora superficies metálicas finas | 180                        | 46,0                 | 174        | 304                           |
| WU S362SB          | 4     | 320 000   | Armero (Pistolas) Plano de [WU S333] | 26 | -  | -  | -  | 36           | 1400 | 600               | Perfora lona y tela                 | 225                        | 34,2                 | 140        | 480                           |
| WU S362SB          | 5     | 610 000   | -                                    | 44 | -  | -  | Recurso biológico x4000                    | 72           | 2000 | 600               | Perfora superficies metálicas finas | 225                        | 36,0                 | 146        | 456                           |
| URAGAN-5           | 3     | 120 000   | -                                    | 21 | -  | -  | -  | 18           | 675  | 250               | -                                   | 150                        | 21,0                 | 137        | 500                           |
| URAGAN-5P          | 4     | 450 000   | Plano de [URAGAN-5]                  | 35 | -  | -  | -  | 36           | 767  | 250               | Perfora lona y tela                 | 150                        | 25,2                 | 144        | 450                           |
| URAGAN-5 SLUG      | 5     | 650 000   | Armero (Pistolas)                    | 53 | -  | -  | Metal común x4000                          | 72           | 3800 | 250               | -                                   | 150                        | 42,0                 | 136        | 432                           |
| URAGAN-5 AIR-S     | 6     | 1 010 000 | Armero (Pistolas)                    | 80 | -  | -  | Recursos combustibles x7200                | 144          | 4500 | 600               | Perfora vidrio                      | 150                        | 24,0                 | 144        | 450                           |
| ZORN-KP            | 3     | 240 000   | -                                    | 28 | -  | -  | Metal común x900                           | 18           | 3120 | 2000              | -                                   | 60                         | 20,0                 | 169        | 500                           |
| ZORN-KP            | 4     | 450 000   | Plano de [ZORN-KP]                   | 37 | -  | -  | Metal común x2000                          | 36           | 3380 | 2000              | -                                   | 60                         | 20,0                 | 176        | 500                           |
| ZORN-KP (HUMO)     | 5     | 670 000   | Armero (Pistolas)                    | 55 | -  | -  | Metal común x4000                          | 36           | 0    | 2000              | No perfora                          | 60                         | 20,0                 | 176        | 500                           |
| ZORN-KP (ATURDID.) | 6     | 1 830 000 | Armero (Pistolas)                    | 62 | -  | -  | Metal menor x3600                          | 144          | 4500 | 2000              | -                                   | 60                         | 20,0                 | 176        | 500                           |
| PISTOLA DE AGUA    | 3     | 1000      | Recompensa de los niños              | 20 | -  | -  | -  | 18           | 0    | 0                 | -                                   | 320                        | 3,0                  | 691        | 500                           |
| PISTOLA DE AGUA    | 4     | 5000      | -                                    | 34 | -  | -  | -  | 36           | 0    | 0                 | No perfora                          | 320                        | 5,0                  | 670        | 500                           |
| PISTOLA DE AGUA    | 5     | 10 000    | -                                    | 52 | -  | -  | -  | 72           | 0    | 0                 | -                                   | 320                        | 10,0                 | 649        | 500                           |
| ADAM-SKA SP        | 3     | 0         | En ediciones específicas del juego   | 0  | -  | -  | -  | 18           | 600  | 300               | Perfora lona y tela                 | 300                        | 35,0                 | 200        | 480                           |
| WU S333 CB SP      | 3     | 0         | En ediciones específicas del juego   | 0  | -  | -  | -  | 18           | 1200 | 600               | Perfora lona y tela                 | 180                        | 38,0                 | 169        | 400                           |

## Armas secundarias: metralletas

|                    |   |           |                                    |    |    |   |                   |     |      |     |                     |      |      |     |     |
|--------------------|---|-----------|------------------------------------|----|----|---|-------------------|-----|------|-----|---------------------|------|------|-----|-----|
| Sz.-336 SMG        | 2 | 80 000    | -                                  | 6  | 6  | - | -                 | 0   | 562  | 200 | -                   | 810  | 37,0 | 477 | 400 |
| Sz.-336 SMG        | 3 | 196 000   | -                                  | 16 | -  | - | Metal común x900  | 18  | 675  | 200 | -                   | 810  | 37,0 | 477 | 400 |
| Sz.-336 SMG        | 4 | 360 000   | -                                  | 30 | -  | - | -                 | 36  | 787  | 200 | Perfora lona y tela | 810  | 37,0 | 481 | 400 |
| Sz.-336 SMG        | 5 | 600 000   | -                                  | 48 | 48 | - | Metal común x4000 | 72  | 900  | 200 | -                   | 810  | 37,0 | 481 | 400 |
| Sz.-336 SMG        | 6 | 960 000   | -                                  | 55 | -  | - | -                 | 144 | 1012 | 200 | -                   | 810  | 37,0 | 477 | 500 |
| Sz.-336 SMG HS     | 5 | 700 000   | Armero (Metralletas)               | 50 | -  | - | -                 | 72  | 900  | 200 | -                   | 900  | 37,0 | 491 | 400 |
| METRALL. ANTIMOTÍN | 2 | 120 000   | -                                  | 10 | -  | - | -                 | 0   | 500  | 200 | -                   | 810  | 30,0 | 441 | 400 |
| METRALL. ANTIMOTÍN | 3 | 296 000   | Plano de [METRALL. ANTIMOTÍN]      | 20 | -  | - | -                 | 18  | 600  | 200 | Perfora vidrio      | 810  | 30,0 | 444 | 400 |
| METRALL. ANTIMOTÍN | 4 | 480 000   | -                                  | 34 | -  | - | -                 | 36  | 700  | 200 | -                   | 810  | 30,0 | 444 | 400 |
| METRALL. ANTIMOTÍN | 5 | 720 000   | -                                  | 52 | -  | - | -                 | 72  | 800  | 200 | -                   | 810  | 30,0 | 444 | 400 |
| ZE'EV              | 3 | 140 000   | -                                  | 19 | -  | - | -                 | 18  | 600  | 200 | -                   | 810  | 39,0 | 441 | 360 |
| ZE'EV              | 4 | 380 000   | Plano de [ZE'EV]                   | 32 | -  | - | Metal común x2000 | 36  | 700  | 200 | Perfora lona y tela | 810  | 39,0 | 444 | 360 |
| ZE'EV              | 5 | 730 000   | -                                  | 51 | -  | - | -                 | 72  | 800  | 200 | -                   | 810  | 39,0 | 444 | 360 |
| MACHT 37           | 3 | 210 000   | -                                  | 24 | -  | - | -                 | 18  | 600  | 200 | -                   | 810  | 41,0 | 521 | 340 |
| MACHT 37           | 4 | 460 000   | Plano de [MACHT 37]                | 38 | 38 | - | -                 | 36  | 700  | 200 | -                   | 810  | 41,0 | 524 | 340 |
| MACHT 37           | 5 | 720 000   | -                                  | 52 | 52 | - | -                 | 72  | 800  | 200 | -                   | 810  | 41,0 | 524 | 340 |
| MACHT 37L          | 5 | 810 000   | Armero (Metralletas)               | 53 | -  | - | -                 | 72  | 800  | 200 | Perfora lona y tela | 810  | 66,0 | 524 | 256 |
| MACHT 37L          | 6 | 1 040 000 | -                                  | 58 | -  | - | -                 | 144 | 900  | 200 | -                   | 810  | 66,0 | 524 | 256 |
| MACHT 37K          | 5 | 730 000   | Armero (Metralletas)               | 49 | -  | - | -                 | 72  | 800  | 200 | -                   | 1053 | 34,2 | 507 | 480 |
| MACHT-P6 WEISS     | 3 | 460 000   | En ediciones específicas del juego | 1  | -  | - | -                 | 18  | 600  | 200 | Perfora lona y tela | 1053 | 34,2 | 507 | 480 |

## Armas principales: rifles de asalto

|         |   |         |                           |    |   |   |                   |     |      |     |                     |     |      |     |     |
|---------|---|---------|---------------------------|----|---|---|-------------------|-----|------|-----|---------------------|-----|------|-----|-----|
| SVG-76  | 1 | 0       | -                         | 0  | - | - | -                 | 0   | 550  | 300 | -                   | 540 | 45,0 | 469 | 400 |
| SVG-76  | 2 | 80 000  | -                         | 8  | - | - | -                 | 0   | 687  | 300 | -                   | 540 | 45,0 | 469 | 400 |
| SVG-76  | 3 | 220 000 | -                         | 18 | - | - | -                 | 18  | 825  | 300 | -                   | 540 | 45,0 | 469 | 400 |
| SVG-76  | 4 | 420 000 | -                         | 32 | - | - | -                 | 36  | 962  | 300 | -                   | 540 | 45,0 | 478 | 400 |
| SVG-76  | 5 | 600 000 | -                         | 48 | - | - | -                 | 72  | 1100 | 300 | -                   | 540 | 45,0 | 479 | 400 |
| SVG-67  | 4 | 390 000 | Armero (Rifles de asalto) | 33 | - | - | Metal común x2000 | 36  | 1190 | 300 | -                   | 540 | 47,0 | 467 | 300 |
| SVG-67  | 5 | 610 000 | -                         | 49 | - | - | -                 | 72  | 1380 | 300 | Perfora madera fina | 540 | 47,0 | 476 | 300 |
| SVG-76U | 3 | 236 000 | Armero (Rifles de asalto) | 16 | - | - | -                 | 18  | 825  | 300 | -                   | 621 | 40,5 | 451 | 536 |
| SVG-76U | 4 | 400 000 | -                         | 30 | - | - | -                 | 36  | 962  | 300 | -                   | 621 | 40,5 | 460 | 536 |
| SVG-76U | 5 | 580 000 | -                         | 46 | - | - | -                 | 72  | 1100 | 300 | -                   | 621 | 40,5 | 460 | 536 |
| SVG-67U | 4 | 370 000 | Armero (Rifles de asalto) | 31 | - | - | Metal común x2000 | 36  | 1190 | 300 | -                   | 621 | 42,3 | 441 | 402 |
| SVG-67U | 5 | 590 000 | -                         | 47 | - | - | -                 | 72  | 1360 | 300 | -                   | 648 | 41,4 | 423 | 420 |
| SVG-67U | 6 | 940 000 | -                         | 61 | - | - | -                 | 144 | 1530 | 300 | -                   | 648 | 41,4 | 432 | 420 |



Armas principales: rifles de asalto (continuación)

REQUISITOS DE DESARROLLO

ESPECIFICACIONES

| Nombre     | Grado | PMG     | Habilidades y objetos necesarios            |    |    |   | Recursos                   | Tiempo (min) | Daño | Fuerza de impacto | Penetración         | Velocidad de disparo (BPM) | Alcance efectivo (m) | Agregación | Ajuste de puntería automática |
|------------|-------|---------|---|----|----|---|----------------------------|--------------|------|-------------------|---------------------|----------------------------|----------------------|------------|-------------------------------|
| PG-76      | 3     | 276 000 | Armero (Rifles de asalto)                   | 20 | -  | - | -                          | 18           | 825  | 300               | -                   | 540                        | 45,0                 | 501        | 400                           |
| PG-76      | 4     | 440 000 | -   | 34 | -  | - | -                          | 36           | 962  | 300               | -                   | 540                        | 45,0                 | 501        | 400                           |
| PG-76      | 5     | 620 000 | -   | 50 | -  | - | -                          | 72           | 1100 | 300               | -                   | 540                        | 45,0                 | 501        | 400                           |
| PG-67      | 4     | 460 000 | Armero (Rifles de asalto)                   | 35 | -  | - | Metal común x2000          | 36           | 1190 | 300               | Perfora madera fina | 540                        | 47,0                 | 493        | 300                           |
| PG-67      | 5     | 630 000 | -   | 51 | -  | - | -                          | 72           | 1360 | 300               | -                   | 540                        | 47,0                 | 493        | 300                           |
| PG-67      | 6     | 990 000 | -   | 60 | -  | - | -                          | 144          | 1530 | 300               | -                   | 540                        | 47,0                 | 493        | 300                           |
| AM MRS-4   | 1     | 0       | -   | 0  | -  | - | -                          | 0            | 590  | 300               | -                   | 720                        | 46,0                 | 519        | 350                           |
| AM MRS-4   | 2     | 110 000 | -   | 11 | -  | - | -                          | 0            | 687  | 300               | -                   | 720                        | 46,0                 | 519        | 350                           |
| AM MRS-4   | 3     | 250 000 | -   | 21 | -  | - | -                          | 18           | 825  | 300               | -                   | 720                        | 46,0                 | 528        | 350                           |
| AM MRS-4   | 4     | 450 000 | -   | 35 | -  | - | -                          | 36           | 962  | 300               | -                   | 720                        | 46,0                 | 528        | 350                           |
| AM MRS-4   | 5     | 630 000 | -   | 51 | -  | - | -                          | 72           | 1100 | 300               | -                   | 792                        | 42,3                 | 517        | 462                           |
| AM MRS-4R  | 3     | 306 000 | Armero (Rifles de asalto)                   | 23 | -  | - | -                          | 18           | 825  | 300               | Perfora madera fina | 720                        | 52,9                 | 519        | 315                           |
| AM MRS-4R  | 4     | 470 000 | -   | 37 | -  | - | -                          | 36           | 962  | 300               | -                   | 720                        | 52,9                 | 519        | 315                           |
| AM MRS-4R  | 5     | 650 000 | -   | 53 | -  | - | -                          | 72           | 1100 | 300               | -                   | 720                        | 52,9                 | 528        | 315                           |
| AM MRS-4LS | 3     | 326 000 | Armero (Rifles de asalto)                   | 25 | -  | - | -                          | 18           | 825  | 300               | -                   | 720                        | 46,0                 | 542        | 368                           |
| AM MRS-4LS | 4     | 490 000 | -   | 39 | -  | - | -                          | 36           | 962  | 300               | -                   | 720                        | 46,0                 | 542        | 368                           |
| AM MRS-4LS | 5     | 670 000 | -   | 55 | -  | - | Metal común x4000          | 72           | 1100 | 300               | -                   | 720                        | 46,0                 | 542        | 368                           |
| UN-ARC     | 1     | 40 000  | -   | 4  | -  | - | -                          | 0            | 690  | 300               | -                   | 720                        | 52,8                 | 557        | 238                           |
| UN-ARC     | 2     | 120 000 | Plano de [UN-ARC]                           | 12 | -  | - | -                          | 0            | 850  | 300               | -                   | 720                        | 52,8                 | 558        | 238                           |
| UN-ARC     | 3     | 250 000 | -   | 22 | -  | - | -                          | 18           | 1020 | 300               | -                   | 720                        | 52,8                 | 567        | 238                           |
| UN-ARC     | 4     | 460 000 | -   | 36 | -  | - | -                          | 36           | 1190 | 300               | -                   | 720                        | 52,8                 | 567        | 238                           |
| UN-ARC     | 5     | 640 000 | -   | 52 | -  | - | -                          | 72           | 1360 | 300               | -                   | 720                        | 52,8                 | 567        | 238                           |
| UN-ARC-PT  | 3     | 240 000 | Armero (Rifles de asalto)                   | 20 | -  | - | -                          | 18           | 1020 | 300               | Perfora madera fina | 792                        | 45,6                 | 540        | 320                           |
| UN-ARC-PT  | 4     | 440 000 | -   | 34 | -  | - | -                          | 36           | 1190 | 300               | -                   | 792                        | 45,6                 | 549        | 320                           |
| UN-ARC-HB  | 3     | 200 000 | Armero (Rifles de asalto)                   | 24 | -  | - | Metal común x900           | 18           | 1020 | 300               | -                   | 720                        | 48,0                 | 594        | 238                           |
| UN-ARC-HB  | 4     | 480 000 | -   | 38 | -  | - | -                          | 36           | 1190 | 300               | -                   | 720                        | 48,0                 | 594        | 238                           |
| UN-ARC-HB  | 5     | 660 000 | -   | 54 | -  | - | Metal común x4000          | 72           | 1360 | 300               | -                   | 720                        | 48,0                 | 594        | 238                           |
| UN-ARC-NL  | 2     | 130 000 | -   | 13 | -  | - | Recursos combustibles x200 | 0            | 687  | 200               | -                   | 594                        | 40,9                 | 540        | 512                           |
| UN-ARC-NL  | 3     | 270 000 | Armero (Rifles de asalto)                   | 23 | -  | - | -                          | 18           | 825  | 200               | No perfora          | 594                        | 40,9                 | 549        | 512                           |
| UN-ARC-NL  | 4     | 470 000 | -   | 37 | -  | - | -                          | 36           | 962  | 200               | -                   | 594                        | 40,9                 | 558        | 512                           |
| UN-ARC-NL  | 5     | 650 000 | -   | 53 | 53 | - | -                          | 72           | 1100 | 200               | -                   | 594                        | 40,9                 | 558        | 512                           |
| G44        | 3     | 200 000 | -   | 20 | -  | - | -                          | 18           | 825  | 300               | -                   | 750                        | 46,0                 | 479        | 400                           |
| G44        | 4     | 400 000 | Plano de [G44]                              | 36 | -  | - | -                          | 36           | 962  | 300               | -                   | 750                        | 46,0                 | 487        | 400                           |
| G44        | 5     | 640 000 | -   | 52 | -  | - | -                          | 72           | 1100 | 300               | -                   | 750                        | 46,0                 | 487        | 400                           |
| G44K       | 4     | 440 000 | Armero (Rifles de asalto)<br>Plano de [G44] | 34 | -  | - | -                          | 36           | 962  | 300               | Perfora madera fina | 840                        | 42,3                 | 463        | 520                           |
| G44K M1    | 5     | 620 000 | -   | 50 | -  | - | -                          | 72           | 1100 | 300               | -                   | 840                        | 42,3                 | 463        | 520                           |
| G44-9      | 5     | 630 000 | Armero (Rifles de asalto)                   | 51 | -  | - | Metal común x4000          | 72           | 800  | 200               | Perfora lona y tela | 897                        | 39,6                 | 427        | 612                           |
| G44-9      | 6     | 990 000 | -   | 59 | -  | - | -                          | 144          | 900  | 200               | -                   | 897                        | 39,6                 | 435        | 612                           |
| G44MG      | 4     | 490 000 | Armero (Rifles de asalto)<br>Plano de [G44] | 38 | -  | - | Metal común x2000          | 36           | 962  | 300               | Perfora madera fina | 750                        | 46,0                 | 504        | 440                           |
| G44MG      | 5     | 660 000 | -   | 54 | -  | - | -                          | 72           | 1100 | 300               | -                   | 750                        | 46,0                 | 504        | 440                           |

Armas principales: escopetas

|                  |   |           |                                    |    |    |   |                            |     |      |     |                     |     |      |     |     |
|------------------|---|-----------|------------------------------------|----|----|---|----------------------------|-----|------|-----|---------------------|-----|------|-----|-----|
| RASP TB-SG       | 1 | 20 000    | -                                  | 3  | -  | - | -                          | 0   | 600  | 600 | -                   | 240 | 29,0 | 194 | 500 |
| RASP TB-SG       | 2 | 110 000   | -                                  | 11 | -  | - | -                          | 0   | 660  | 600 | -                   | 240 | 29,0 | 215 | 500 |
| RASP TB-SG       | 3 | 250 000   | -                                  | 21 | -  | - | -                          | 18  | 720  | 600 | -                   | 240 | 29,0 | 235 | 500 |
| RASP TB-SG       | 4 | 460 000   | -                                  | 35 | -  | - | Metal común x2000          | 36  | 910  | 600 | -                   | 240 | 30,0 | 235 | 480 |
| RASP TB-SG SLUG  | 2 | 260 000   | -                                  | 12 | -  | - | Metal común x200           | 0   | 2750 | 600 | Perfora lona y tela | 240 | 36,0 | 194 | 440 |
| RASP TB-SG SLUG  | 3 | 460 000   | Armero (Escopetas)                 | 22 | -  | - | -                          | 18  | 3000 | 600 | -                   | 240 | 36,0 | 215 | 440 |
| RASP TB-SG SLUG  | 4 | 640 000   | -                                  | 36 | -  | - | -                          | 36  | 3250 | 600 | -                   | 240 | 36,0 | 235 | 440 |
| RASP TB-SG SLUG  | 5 | 840 000   | -                                  | 52 | -  | - | Metal común x4000          | 72  | 4340 | 600 | -                   | 240 | 38,0 | 235 | 420 |
| RASP TB-SG AIR-S | 3 | 220 000   | -                                  | 23 | -  | - | Recursos combustibles x900 | 18  | 3600 | 600 | -                   | 240 | 27,0 | 194 | 500 |
| RASP TB-SG AIR-S | 4 | 420 000   | Armero (Escopetas)                 | 37 | -  | - | -                          | 36  | 3900 | 600 | No perfora          | 240 | 27,0 | 215 | 500 |
| RASP TB-SG AIR-S | 5 | 600 000   | -                                  | 53 | -  | - | -                          | 72  | 4200 | 600 | -                   | 240 | 27,0 | 235 | 500 |
| RASP TB-SG LB    | 2 | 140 000   | Armero (Escopetas)                 | 14 | -  | - | -                          | 0   | 660  | 600 | -                   | 240 | 44,2 | 194 | 368 |
| RASP TB-SG LB    | 3 | 280 000   | -                                  | 24 | -  | - | -                          | 18  | 720  | 600 | -                   | 240 | 44,2 | 215 | 368 |
| RASP TB-SG LB    | 4 | 480 000   | -                                  | 38 | -  | - | -                          | 36  | 780  | 600 | -                   | 240 | 60,8 | 235 | 252 |
| RASP TB-SG LB    | 5 | 660 000   | -                                  | 54 | -  | - | Metal común x4000          | 72  | 980  | 600 | Perfora lona y tela | 240 | 64,0 | 235 | 240 |
| RASP TB-SG SB    | 2 | 100 000   | Armero (Escopetas)                 | 10 | -  | - | -                          | 0   | 770  | 600 | -                   | 360 | 23,8 | 181 | 550 |
| RASP TB-SG SB    | 3 | 240 000   | -                                  | 20 | -  | - | -                          | 18  | 840  | 600 | -                   | 420 | 22,5 | 167 | 600 |
| RASP TB-SG SB    | 4 | 440 000   | -                                  | 34 | -  | - | -                          | 36  | 910  | 600 | -                   | 420 | 22,5 | 208 | 600 |
| RASP TB-SG SB    | 5 | 620 000   | -                                  | 50 | -  | - | Metal común x4000          | 72  | 1050 | 600 | -                   | 420 | 23,4 | 208 | 600 |
| S1000            | 2 | 50 000    | -                                  | 9  | -  | - | -                          | 0   | 550  | 250 | -                   | 80  | 31,0 | 165 | 420 |
| S1000            | 3 | 210 000   | -                                  | 17 | -  | - | -                          | 18  | 600  | 250 | -                   | 80  | 31,0 | 199 | 399 |
| S1000            | 4 | 550 000   | -                                  | 29 | 29 | - | -                          | 36  | 650  | 250 | -                   | 80  | 31,0 | 199 | 399 |
| S1000            | 5 | 645 000   | -                                  | 47 | -  | - | -                          | 72  | 700  | 250 | Perfora lona y tela | 80  | 31,0 | 199 | 399 |
| S1000            | 6 | 950 000   | -                                  | 58 | 58 | - | -                          | 144 | 750  | 250 | -                   | 80  | 31,0 | 199 | 399 |
| S1000 SLUG       | 5 | 685 000   | Armero (Escopetas)                 | 48 | -  | - | Metal común x4000          | 72  | 2940 | 600 | -                   | 80  | 32,0 | 199 | 380 |
| S1000 SLUG       | 6 | 1 000 000 | -                                  | 61 | 61 | - | -                          | 144 | 3150 | 600 | -                   | 80  | 32,0 | 199 | 380 |
| S1000 AIR-S      | 3 | 220 000   | -                                  | 18 | -  | - | Recursos combustibles x900 | 18  | 3600 | 600 | -                   | 80  | 28,0 | 199 | 399 |
| S1000 AIR-S      | 4 | 480 000   | -                                  | 30 | -  | - | -                          | 36  | 3900 | 600 | No perfora          | 80  | 28,0 | 199 | 399 |
| S1000 AIR-S      | 5 | 695 000   | -                                  | 49 | -  | - | -                          | 72  | 4200 | 600 | -                   | 80  | 28,0 | 199 | 399 |
| S1000 EXT.       | 3 | 240 000   | Armero (Escopetas)                 | 20 | -  | - | Metal común x900           | 18  | 600  | 250 | -                   | 80  | 31,0 | 165 | 420 |
| S1000 EXT.       | 4 | 440 000   | -                                  | 34 | -  | - | -                          | 36  | 650  | 250 | -                   | 80  | 31,0 | 199 | 399 |
| S1000 EXT.       | 5 | 715 000   | -                                  | 50 | -  | - | Metal común x4000          | 72  | 700  | 250 | Perfora lona y tela | 80  | 31,0 | 199 | 399 |
| S1000 SHORTY     | 3 | 200 000   | Armero (Escopetas)                 | 16 | -  | - | -                          | 18  | 600  | 250 | -                   | 100 | 29,5 | 138 | 462 |
| S1000 SHORTY     | 4 | 400 000   | -                                  | 30 | -  | - | -                          | 36  | 650  | 250 | -                   | 100 | 29,5 | 138 | 462 |
| KABARGA-83       | 3 | 300 000   | -                                  | 21 | -  | - | Metal común x300           | 18  | 540  | 250 | -                   | 300 | 30,0 | 171 | 380 |
| KABARGA-83       | 4 | 630 000   | Plano de [KABARGA-83]              | 35 | -  | - | Metal común x2000          | 36  | 585  | 250 | Perfora lona y tela | 300 | 30,0 | 192 | 380 |
| KABARGA-83       | 5 | 990 000   | -                                  | 51 | -  | - | Metal común x4000          | 72  | 630  | 250 | -                   | 300 | 30,0 | 206 | 380 |
| KABARGA-83       | 6 | 1 580 000 | -                                  | 63 | -  | - | Metal menor x3800          | 144 | 675  | 250 | -                   | 300 | 30,0 | 206 | 380 |
| BULLHORN SG      | 4 | 600 000   | -                                  | 29 | -  | - | -                          | 36  | 585  | 250 | Perfora lona y tela | 240 | 33,0 | 268 | 350 |
| BULLHORN SG      | 5 | 920 000   | Plano de [BULLHORN SG]             | 43 | -  | - | -                          | 72  | 630  | 250 | -                   | 240 | 33,0 | 289 | 350 |
| RASP SB-SG GOLD  | 3 | 10 000    | En ediciones específicas del juego | 1  | -  | - | -                          | 18  | 840  | 600 | Perfora lona y tela | 360 | 23,8 | 181 | 550 |

- 1. BARRIL
- 2. INTRODUCCIÓN
- 3. ACCURACIA
- 4. MISIONES SECUNDARIAS
- 5. BASE MADRE
- 6. REFERENCIAS Y ANALISIS
- 7. EXTREMO
- 8. HONOR
- 9. CRO
- 10. SECTOR DE OPERACIONES DE LA BASE MADRE
- 11. INSTALACIONES DE LA BASE
- 12. DESARROLLO
- 13. DE INTERIORE DE ROYALTY
- 14. GESTION DE PERSONAL
- 15. PERSONALIZACION
- 16. PDA
- 17. REQUISITOS
- 18. EXTERIORE DE LA MADRE



# Gráficas de desarrollo (continuación)

## Armas principales: lanzagranadas

| Nombre          | Código | PMB       | REQUISITOS DE DESARROLLO         |   |    |    |    |    | ESPECIFICACIONES |    |          |              |      |                   |             |                            |                      |             |                               |
|-----------------|--------|-----------|----------------------------------|---|----|----|----|----|------------------|----|----------|--------------|------|-------------------|-------------|----------------------------|----------------------|-------------|-------------------------------|
|                 |        |           | Habilidades y objetos necesarios | 7 | 18 | 32 | 49 | 50 | 55               | 60 | Recursos | Tiempo (min) | Daño | Fuerza de impacto | Penetración | Velocidad de disparo (BPM) | Alcance efectivo (m) | Agrogración | Ajuste de puntería automática |
| FAKEL-46        | 1      | 50 000    |                                  |   |    |    |    |    |                  |    |          |              |      |                   |             |                            |                      |             |                               |
| FAKEL-46        | 2      | 180 000   |                                  |   |    |    |    |    |                  |    |          |              |      |                   |             |                            |                      |             |                               |
| FAKEL-46        | 3      | 320 000   |                                  |   |    |    |    |    |                  |    |          |              |      |                   |             |                            |                      |             |                               |
| FAKEL-46        | 4      | 550 000   |                                  |   |    |    |    |    |                  |    |          |              |      |                   |             |                            |                      |             |                               |
| FAKEL (SMOKE)   | 4      | 560 000   |                                  |   |    |    |    |    |                  |    |          |              |      |                   |             |                            |                      |             |                               |
| FAKEL (STUN)    | 5      | 780 000   |                                  |   |    |    |    |    |                  |    |          |              |      |                   |             |                            |                      |             |                               |
| FAKEL (SLEEP)   | 6      | 1 090 000 | Armero (Lanzagranadas)           |   |    |    |    |    |                  |    |          |              |      |                   |             |                            |                      |             |                               |
| FAKEL G-33      | 2      | 220 000   |                                  |   |    |    |    |    |                  |    |          |              |      |                   |             |                            |                      |             |                               |
| FAKEL G-33      | 3      | 300 000   |                                  |   |    |    |    |    |                  |    |          |              |      |                   |             |                            |                      |             |                               |
| FAKEL G-33      | 4      | 500 000   |                                  |   |    |    |    |    |                  |    |          |              |      |                   |             |                            |                      |             |                               |
| FAKEL G-33      | 5      | 790 000   |                                  |   |    |    |    |    |                  |    |          |              |      |                   |             |                            |                      |             |                               |
| DGL103-SA       | 2      | 100 000   |                                  |   |    |    |    |    |                  |    |          |              |      |                   |             |                            |                      |             |                               |
| DGL103-SA       | 3      | 300 000   |                                  |   |    |    |    |    |                  |    |          |              |      |                   |             |                            |                      |             |                               |
| DGL103-SA       | 4      | 600 000   |                                  |   |    |    |    |    |                  |    |          |              |      |                   |             |                            |                      |             |                               |
| DGL103-SA       | 5      | 980 000   |                                  |   |    |    |    |    |                  |    |          |              |      |                   |             |                            |                      |             |                               |
| DGL103 (SMOKE)  | 5      | 800 000   |                                  |   |    |    |    |    |                  |    |          |              |      |                   |             |                            |                      |             |                               |
| DGL103 (STUN)   | 6      | 1 320 000 | Armero (Lanzagranadas)           |   |    |    |    |    |                  |    |          |              |      |                   |             |                            |                      |             |                               |
| DGL103-LB       | 3      | 320 000   |                                  |   |    |    |    |    |                  |    |          |              |      |                   |             |                            |                      |             |                               |
| DGL103-LB       | 4      | 620 000   |                                  |   |    |    |    |    |                  |    |          |              |      |                   |             |                            |                      |             |                               |
| DGL103-LB       | 5      | 1 140 000 |                                  |   |    |    |    |    |                  |    |          |              |      |                   |             |                            |                      |             |                               |
| ISANDO RGL-220  | 2      | 200 000   |                                  |   |    |    |    |    |                  |    |          |              |      |                   |             |                            |                      |             |                               |
| ISANDO RGL-220  | 3      | 446 000   | Plano de [ISANDO RGL-220]        |   |    |    |    |    |                  |    |          |              |      |                   |             |                            |                      |             |                               |
| ISANDO RGL-220  | 4      | 780 000   |                                  |   |    |    |    |    |                  |    |          |              |      |                   |             |                            |                      |             |                               |
| RGL-220 (SMOKE) | 5      | 950 000   | Armero (Lanzagranadas)           |   |    |    |    |    |                  |    |          |              |      |                   |             |                            |                      |             |                               |
| HAIL MGR-4      | 3      | 445 000   |                                  |   |    |    |    |    |                  |    |          |              |      |                   |             |                            |                      |             |                               |
| HAIL MGR-4      | 4      | 680 000   | Plano de [HAIL MGR-4]            |   |    |    |    |    |                  |    |          |              |      |                   |             |                            |                      |             |                               |
| HAIL MGR-4      | 5      | 890 000   |                                  |   |    |    |    |    |                  |    |          |              |      |                   |             |                            |                      |             |                               |

## Armas principales: rifles de francotirador

|                 |   |           |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|-----------------|---|-----------|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| RENOV-ICKX SR   | 1 | 40 000    |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| RENOV-ICKX SR   | 2 | 140 000   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| RENOV-ICKX SR   | 3 | 240 000   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| RENOV-ICKX SR   | 4 | 440 000   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| RENOV-ICKX SR   | 5 | 840 000   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| RENOV-ICKX TP   | 2 | 150 000   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| RENOV-ICKX TP   | 3 | 250 000   | Anestesiista  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| RENOV-ICKX TP   | 4 | 450 000   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| RENOV-ICKX TP   | 5 | 650 000   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| M2000-D         | 2 | 170 000   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| M2000-D         | 3 | 280 000   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| M2000-D         | 4 | 430 000   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| M2000-D         | 5 | 600 000   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| M2000-NL        | 4 | 420 000   | Anestesiista  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| M2000-NL        | 5 | 610 000   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| M2000-NL        | 6 | 960 000   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| BAMBETOV SV     | 3 | 230 000   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| BAMBETOV SV     | 4 | 390 000   | Plano de [BAMBETOV SV]  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| BAMBETOV SV     | 5 | 540 000   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| AM MRS-71 RIFLE | 3 | 250 000   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| AM MRS-71 RIFLE | 4 | 450 000   | Plano de [AM MRS-71 RIFLE]                                    |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| AM MRS-71 RIFLE | 5 | 600 000   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| AM MRS-73 RIFLE | 5 | 740 000   | Armero (Rifles de francotirador)                              |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| AM MRS-73 RIFLE | 6 | 1 280 000 |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| AM MRS-73 NL    | 5 | 630 000   | Anestesiista  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| BRENNAN LRS-46  | 4 | 500 000   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| BRENNAN LRS-46  | 5 | 940 000   | Plano de [BRENNAN LRS-46]                                     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| BRENNAN LRS-46  | 6 | 1 700 000 |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| SERVAL AMR-7    | 5 | 1 080 000 | Armero (Rifles de francotirador)<br>Plano de [BRENNAN LRS-46] |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |





Armas principales: ametralladoras

| Nombre  | Grado | PMB       | REQUISITOS DE DESARROLLO                     |   |   |   | ESPECIFICACIONES |              |      |                   |                     |                            |                      |            |                               |
|---------|-------|-----------|--|---|---|---|------------------|--------------|------|-------------------|---------------------|----------------------------|----------------------|------------|-------------------------------|
|         |       |           | Habilidades y objetos necesarios             | 👤 | 📶 | 💊 | Recursos         | Tiempo (min) | Daño | Fuerza de impacto | Penetración         | Velocidad de disparo (RPM) | Alcance efectivo (m) | Agrupación | Ajuste de puntería automática |
| ALM 48  | 2     | 80 000    | -  | - | - | - | 16               | 0            | 850  | 400               | -                   | 540                        | 49,0                 | 569        | 250                           |
| ALM 48  | 3     | 260 000   | -  | - | - | - | 26               | 18           | 1020 | 400               | -                   | 540                        | 49,0                 | 571        | 250                           |
| ALM 48  | 4     | 460 000   | -  | - | - | - | 40               | 36           | 1190 | 400               | -                   | 621                        | 49,0                 | 571        | 250                           |
| ALM 48  | 5     | 780 000   | -  | - | - | - | 53               | 72           | 1360 | 400               | Perfora madera fina | 621                        | 49,0                 | 571        | 250                           |
| ALM 48H | 5     | 660 000   | Armero (Ametralladoras)                      | - | - | - | 55               | 72           | 1360 | 300               | -                   | 828                        | 49,0                 | 571        | 250                           |
| ALM 48S | 4     | 490 000   | Armero (Ametralladoras)                      | - | - | - | 38               | 36           | 1190 | 400               | -                   | 621                        | 44,1                 | 564        | 275                           |
| ALM 48S | 5     | 860 000   | -  | - | - | - | 51               | 72           | 1360 | 400               | -                   | 621                        | 44,1                 | 564        | 275                           |
| UN-AAM  | 3     | 180 000   | -  | - | - | - | 22               | 18           | 825  | 300               | -                   | 600                        | 47,0                 | 620        | 350                           |
| UN-AAM  | 4     | 490 000   | Plano de [UN-AAM]                            | - | - | - | 36               | 36           | 962  | 300               | -                   | 600                        | 47,0                 | 622        | 350                           |
| UN-AAM  | 5     | 810 000   | -  | - | - | - | 49               | 72           | 1100 | 300               | -                   | 600                        | 47,0                 | 625        | 333                           |
| UN-AAM  | 6     | 1 360 000 | -  | - | - | - | 60               | 144          | 1237 | 300               | Perfora madera fina | 660                        | 42,3                 | 622        | 385                           |
| UN-AAMF | 4     | 530 000   | Armero (Ametralladoras)<br>Plano de [UN-AAM] | - | - | - | 37               | 36           | 1190 | 400               | Metal común x2000   | 600                        | 50,0                 | 601        | 300                           |
| UN-AAMF | 5     | 980 000   | -  | - | - | - | 50               | 72           | 1360 | 400               | -                   | 600                        | 50,0                 | 603        | 300                           |
| LPG-61  | 3     | 170 000   | -  | - | - | - | 24               | 18           | 1020 | 400               | -                   | 720                        | 48,0                 | 518        | 300                           |
| LPG-61  | 4     | 465 000   | Plano de [LPG-61]                            | - | - | - | 38               | 36           | 1190 | 400               | Perfora madera fina | 720                        | 48,0                 | 520        | 300                           |
| LPG-61  | 5     | 690 000   | -  | - | - | - | 55               | 72           | 1360 | 400               | -                   | 720                        | 48,0                 | 520        | 300                           |

Armas principales: lanzacohetes

|                  |   |           |  |   |   |   |    |     |      |      |            |    |       |     |     |
|------------------|---|-----------|--|---|---|---|----|-----|------|------|------------|----|-------|-----|-----|
| GROM-11          | 2 | 120 000   | -  | - | - | - | 12 | 0   | 2940 | 4000 | -          | 60 | 200,0 | 346 | 400 |
| GROM-11          | 3 | 255 000   | -  | - | - | - | 17 | 18  | 3850 | 4500 | No perfora | 60 | 200,0 | 346 | 400 |
| GROM-11          | 4 | 460 000   | -  | - | - | - | 22 | 36  | 4485 | 5500 | -          | 60 | 200,0 | 346 | 400 |
| FB MR R-LAUNCHER | 3 | 269 000   | -  | - | - | - | 20 | 18  | 3850 | 4500 | -          | 60 | 200,0 | 367 | 450 |
| FB MR R-LAUNCHER | 4 | 500 000   | Plano de [FB MR R-LAUNCHER]                          | - | - | - | 29 | 36  | 4600 | 5500 | -          | 60 | 200,0 | 367 | 450 |
| FB MR R-LAUNCHER | 5 | 760 000   | -  | - | - | - | 39 | 72  | 4800 | 5500 | No perfora | 60 | 200,0 | 367 | 450 |
| FB MR R-L MK-II  | 4 | 560 000   | Armero (Lanzamisiles)<br>Plano de [FB MR R-LAUNCHER] | - | - | - | 31 | 36  | 4025 | 4500 | -          | 60 | 200,0 | 367 | 450 |
| FB MR R-L MK-II  | 5 | 790 000   | -  | - | - | - | 44 | 72  | 4880 | 4500 | -          | 60 | 200,0 | 367 | 450 |
| KILLER BEE       | 3 | 220 000   | Especialista en teledirección de misiles             | - | - | - | 23 | 18  | 2530 | 3000 | -          | 60 | 250,0 | 324 | 250 |
| KILLER BEE       | 4 | 450 000   | -  | - | - | - | 40 | 36  | 2875 | 3000 | No perfora | 60 | 250,0 | 324 | 250 |
| KILLER BEE       | 5 | 670 000   | -  | - | - | - | 55 | 72  | 3240 | 3000 | -          | 60 | 250,0 | 324 | 250 |
| KILLER BEE       | 6 | 1 030 000 | -  | - | - | - | 57 | 144 | 3625 | 3000 | -          | 60 | 250,0 | 324 | 250 |
| CGM 25           | 4 | 600 000   | Armero (Lanzamisiles)                                | - | - | - | 38 | 36  | 2415 | 4000 | -          | 60 | 200,0 | 303 | 300 |
| CGM 25           | 5 | 920 000   | -  | - | - | - | 47 | 72  | 2640 | 4000 | No perfora | 60 | 200,0 | 303 | 300 |
| CGM 25           | 6 | 1 490 000 | -  | - | - | - | 59 | 144 | 2750 | 4000 | -          | 60 | 200,0 | 303 | 300 |

Armas principales: escudos

| Nombre              | Grado | PMB     | REQUISITOS DE DESARROLLO           |   |   |   | Recursos | Tiempo (min) |
|---------------------|-------|---------|------------------------------------|---|---|---|----------|--------------|
|                     |       |         | Habilidades y objetos necesarios   | 👤 | 📶 | 💊 |          |              |
| ESCUDO PORTÁTIL     | 2     | 40 000  | -                                  | - | - | - | 13       | 0            |
| ESCUDO PORTÁTIL     | 3     | 100 000 | Plano de [ESCUDO PORTÁTIL]         | - | - | - | 23       | 18           |
| ESCUDO PORTÁTIL     | 4     | 200 000 | -                                  | - | - | - | 37       | 36           |
| ESCUDO PORT. (PLAT) | 2     | 10 000  | En ediciones específicas del juego | - | - | - | 1        | 0            |
| ESCUDO PORT. (PLAT) | 3     | 80 000  | -                                  | - | - | - | 18       | 18           |
| ESCUDO PORT. (PLAT) | 4     | 180 000 | -                                  | - | - | - | 32       | 36           |
| ESCUDO PORT. (OL.)  | 2     | 10 000  | En ediciones específicas del juego | - | - | - | 1        | 0            |
| ESCUDO PORT. (OL.)  | 3     | 80 000  | -                                  | - | - | - | 16       | 18           |
| ESCUDO PORT. (OL.)  | 4     | 180 000 | -                                  | - | - | - | 32       | 36           |
| ESCUDO PORT. (BLAN) | 2     | 10 000  | En ediciones específicas del juego | - | - | - | 1        | 0            |
| ESCUDO PORT. (BLAN) | 3     | 80 000  | -                                  | - | - | - | 18       | 18           |
| ESCUDO PORT. (BLAN) | 4     | 180 000 | -                                  | - | - | - | 32       | 36           |
| ESCUDO PORT. (DOR.) | 2     | 10 000  | En ediciones específicas del juego | - | - | - | 1        | 0            |
| ESCUDO PORT. (DOR.) | 3     | 80 000  | -                                  | - | - | - | 16       | 18           |
| ESCUDO PORT. (DOR.) | 4     | 180 000 | -                                  | - | - | - | 32       | 36           |



- 1 MOTOR RAPIDO
- 1 INTRODUCCION
- 1 REQUERIDO
- 1 MISIONES SECUNDARIAS
- 1 BASE MADRE
- 1 REFERENCIA Y ANALISIS
- 1 EXTRAS
- 1 UNICO
- 1 COA
- 1 SECTOR DE OPERACIONES DE LA BASE MADRE
- 1 INSTALACIONES DE LA BASE
- 1 DESARROLLO
- 1 RESPLANDEO DE TERRESTRE
- 1 RESERVA DE PERSONAL
- 1 PERSONALIZACION
- 1 PD4
- 1 RECURSOS
- 1 SUJETOS DE LA HISTORIA



# Gráficas de desarrollo (continuación)

## Armas de apoyo

| Nombre                     | Grado | Mejoras   | PRMB    | Especialista/<br>Objeto                 | REQUISITOS DE DESARROLLO |    |    |    | Recursos  | Tiempo (min) |
|----------------------------|-------|---|---------|---|--------------------------|----|----|----|---|--------------|
|                            |       |   |         |   | 🔧                        | 📄  | 🛡️ | 💊  |   |              |
| <b>CARGADOR</b>            | 1     | Munición portátil: ∞  | 0       |   | 0                        | -  | -  | -  | -   | 0            |
| <b>SEÑUELO</b>             | 2     | Munición portátil: 4  | 120 000 |   | 12                       | -  | -  | -  | -   | 0            |
| <b>SEÑUELO</b>             | 3     | Aumento de durabilidad 1, Munición portátil: 6                        | 230 000 |   | 23                       | -  | -  | -  | -   | 18           |
| <b>SEÑUELO</b>             | 4     | Aumento de durabilidad 2, Munición portátil: 12                       | 420 000 |   | 36                       | -  | -  | -  | -   | 36           |
| <b>SEÑUELO ACTIVO</b>      | 3     | Munición portátil: 6  | 200 000 |   | 24                       | -  | -  | -  | -   | 18           |
| <b>SEÑUELO ACTIVO</b>      | 4     | Aumento de durabilidad 1, Munición portátil: 8                        | 440 000 |   | 38                       | -  | -  | -  | -   | 36           |
| <b>SEÑUELO ACTIVO</b>      | 5     | Aumento de durabilidad 2, Munición portátil: 12                       | 660 000 |   | 56                       | -  | -  | -  | -   | 72           |
| <b>SEÑUELO ATURIDIDOR</b>  | 4     | Munición portátil: 4  | 300 000 | Especialista en trampas                 | 40                       | -  | 25 | -  | Metal menor x200                                | 36           |
| <b>SEÑUELO ATURIDIDOR</b>  | 5     | Aumento de durabilidad 1, Munición portátil: 8                        | 680 000 |   | 58                       | -  | 58 | -  | Metal menor x400                                | 72           |
| <b>BOTELLA DE CARNADA</b>  | 3     | Munición portátil: 4  | 40 000  |   | 14                       | -  | -  | 14 | Recurso biológico x300<br>Zanahoria negra x30   | 18           |
| <b>BOTELLA DE CARNADA</b>  | 4     | Munición portátil: 8  | 340 000 | Zoólogo                                 | 28                       | -  | -  | 28 | Recurso biológico x400<br>Zanahoria negra x40   | 36           |
| <b>BOTELLA DE CARNADA</b>  | 5     | Munición portátil: 12   | 560 000 |   | 46                       | -  | -  | 46 | Recurso biológico x600<br>Zanahoria negra x50   | 72           |
| <b>GRANADA DE BENGALAS</b> | 1     | Munición portátil: 4  | 5000    |   | 1                        | 1  | -  | -  | -   | 0            |
| <b>GRANADA DE BENGALAS</b> | 2     | Munición portátil: 8  | 50 000  |   | 7                        | 7  | -  | -  | -   | 0            |
| <b>GRANADA DE BENGALAS</b> | 3     | Munición portátil: 12   | 150 000 |   | 17                       | 17 | -  | -  | -   | 18           |
| <b>BENGALAS (SUMIN.)</b>   | 2     | Munición portátil: 4  | 10 000  |   | 5                        | 5  | -  | -  | -   | 0            |
| <b>BENGALAS (SUMIN.)</b>   | 3     | Munición portátil: 8  | 70 000  |   | 15                       | 15 | -  | -  | -   | 18           |
| <b>BENGALAS (SUMIN.)</b>   | 4     | Munición portátil: 12   | 180 000 |   | 28                       | 28 | -  | -  | -   | 36           |
| <b>GRANADA DE MANO</b>     | 1     | Munición portátil: 6  | 0       |   | 0                        | -  | -  | -  | -   | 0            |
| <b>GRANADA DE MANO</b>     | 2     | Detener mejoras 1   | 80 000  |   | 8                        | -  | -  | -  | -   | 0            |
| <b>GRANADA DE MANO</b>     | 3     | Munición portátil: 8  | 180 000 |   | 18                       | -  | -  | -  | Metal común x300                                | 18           |
| <b>GRANADA DE MANO</b>     | 4     | Detener mejoras 2   | 380 000 |   | 32                       | -  | -  | -  | -   | 36           |
| <b>GRANADA DE MANO</b>     | 5     | Munición portátil: 12   | 600 000 |   | 50                       | -  | -  | -  | Metal menor x250                                | 72           |
| <b>GRANADA DE HUMO</b>     | 1     | Munición portátil: 6  | 40 000  |   | 4                        | -  | -  | -  | Metal común x100                                | 0            |
| <b>GRANADA DE HUMO</b>     | 2     | Aumento de duración de efecto 1                                       | 130 000 |   | 13                       | -  | -  | -  | Metal común x200                                | 0            |
| <b>GRANADA DE HUMO</b>     | 3     | Munición portátil: 8  | 200 000 |   | 20                       | -  | -  | -  | Metal común x300                                | 18           |
| <b>GRANADA DE HUMO</b>     | 4     | Aumento de duración de efecto 2                                       | 400 000 |   | 34                       | -  | -  | -  | Metal común x400                                | 36           |
| <b>GRANADA DE HUMO</b>     | 5     | Munición portátil: 12   | 620 000 |   | 52                       | -  | -  | -  | Metal común x500                                | 72           |
| <b>GRANADA ATURIDIDORA</b> | 3     | Munición portátil: 4  | 100 000 |   | 16                       | -  | -  | -  | Recursos combustibles x300, Metal menor x150    | 18           |
| <b>GRANADA ATURIDIDORA</b> | 4     | Detener mejoras 1, Munición portátil: 8                               | 360 000 | Plano de (GRANADA ATURIDIDORA)          | 30                       | -  | -  | -  | Recursos combustibles x400, Metal menor x600    | 36           |
| <b>GRANADA ATURIDIDORA</b> | 5     | Detener mejoras 2, Munición portátil: 12                              | 580 000 |   | 48                       | -  | -  | -  | Recursos combustibles x500, Metal precioso x800 | 72           |
| <b>GRANADA ADORMEC.</b>    | 4     | Munición portátil: 4  | 200 000 |   | 24                       | -  | -  | 24 | Latifolia x40 Digitalis (Amarilla) x6           | 36           |
| <b>GRANADA ADORMEC.</b>    | 5     | Dotar mejoras 1, Efecto de aumento de radio 1, Munición portátil: 8   | 560 000 | Especialista en gas adormecedor         | 46                       | -  | -  | 46 | Latifolia x50 Digitalis (Amarilla) x8           | 72           |
| <b>MOLOTOV</b>             | 3     | Munición portátil: 4  | 100 000 | Caracola marina (objeto clave)          | 24                       | -  | -  | -  | Recursos combustibles x300                      | 18           |
| <b>MOLOTOV</b>             | 4     | Detener mejoras 1, Munición portátil: 8                               | 440 000 |   | 38                       | -  | -  | -  | Recursos combustibles x400                      | 36           |
| <b>MOLOTOV</b>             | 5     | Detener mejoras 2, Munición portátil: 12                              | 660 000 |   | 57                       | -  | -  | -  | Recursos combustibles x500                      | 72           |
| <b>C-4</b>                 | 1     | Munición portátil: 4  | 40 000  |   | 4                        | -  | -  | -  | -   | 0            |
| <b>C-4</b>                 | 2     | Detener mejoras 1   | 110 000 |   | 11                       | -  | -  | -  | -   | 0            |
| <b>C-4</b>                 | 3     | Munición portátil: 8  | 200 000 |   | 20                       | -  | -  | -  | Metal común x300                                | 18           |
| <b>C-4</b>                 | 4     | Detener mejoras 2   | 400 000 |   | 34                       | -  | -  | -  | -   | 36           |
| <b>C-4</b>                 | 5     | Munición portátil: 12   | 620 000 |   | 52                       | -  | -  | -  | Metal menor x250                                | 72           |
| <b>JAULA DE CAPTURA</b>    | 2     | Munición portátil: 4; Puede capturar presas comunes                   | 80 000  |   | 6                        | -  | -  | -  | Recurso biológico x200, Zanahoria negra x20     | 0            |
| <b>JAULA DE CAPTURA</b>    | 3     | Munición portátil: 6; Puede capturar presas raras                     | 160 000 |   | 16                       | -  | -  | -  | Recurso biológico x300, Zanahoria negra x30     | 18           |
| <b>JAULA DE CAPTURA</b>    | 4     | Munición portátil: 8; Puede capturar presas extremadamente raras      | 360 000 |   | 30                       | -  | -  | -  | Recurso biológico x400, Zanahoria negra x40     | 36           |
| <b>MINA M21 D</b>          | 3     | Munición portátil: 6  | 140 000 |   | 14                       | -  | -  | -  | Metal común x300                                | 18           |
| <b>MINA M21 D</b>          | 4     | Detener mejoras 1, Munición portátil: 8                               | 350 000 |   | 29                       | -  | -  | -  | Metal común x1000                               | 36           |
| <b>MINA M21 D</b>          | 5     | Detener mejoras 2, Munición portátil: 12                              | 570 000 |   | 47                       | -  | -  | -  | Metal común x2000                               | 72           |
| <b>MINA LLG</b>            | 4     | Munición portátil: 4  | 290 000 |   | 23                       | -  | -  | 23 | Latifolia x40 Digitalis (Amarilla) x10          | 36           |
| <b>MINA LLG</b>            | 5     | Detener mejoras 1, Efecto de aumento de radio 1, Munición portátil: 8 | 510 000 | Especialista en gas adormecedor         | 41                       | -  | -  | 41 | Latifolia x50 Digitalis (Amarilla) x12          | 72           |
| <b>MINA ATB</b>            | 4     | Munición portátil: 4  | 200 000 |   | 25                       | -  | -  | -  | Recurso biológico x400                          | 36           |
| <b>MINA ATB</b>            | 5     | Detener mejoras 1, Munición portátil: 8                               | 530 000 |   | 43                       | -  | -  | -  | Recurso biológico x1000                         | 72           |
| <b>MINA EMN</b>            | 4     | Munición portátil: 4  | 300 000 |   | 27                       | -  | -  | -  | Metal menor x250                                | 36           |
| <b>MINA EMN</b>            | 5     | Aumento de duración de efecto 1, Munición portátil: 8                 | 700 000 | Especialista en redes electromagnéticas | 45                       | -  | -  | -  | Metal menor x600                                | 72           |





### Objetos

#### REQUISITOS DE DESARROLLO

| Nombre                 | Grado | Notas   | PMB     | Especialista/<br>Objeto                           |    |    |    |   |    | Recursos   | Tiempo (min) |
|------------------------|-------|---|---------|---|----|----|----|---|----|--|--------------|
| CAJA DE CARTÓN (DES)   | 1     | Úsala sobre arena o tierra para camuflarte; Munición: 4;  | 0       |   | 1  | 1  | -  | - | -  | -  | 0            |
| CAJA DE CARTÓN (DES)   | 2     | Úsala sobre arena o tierra para camuflarte; Munición: 6; Aumento de durabilidad 1.                  | 10 000  |   | 7  | 7  | -  | - | -  | - Recurso biológico x200                                 | 0            |
| CAJA DE CARTÓN (DES)   | 3     | Úsala sobre arena o tierra para camuflarte; Munición: 8; Aumento de durabilidad 2.                  | 100 000 |   | 17 | 17 | -  | - | -  | - Recurso biológico x300                                 | 18           |
| CAJA DE CART. (IMPER)  | 4     | Resistente al agua; Munición: 8; Aumento de durabilidad 2.  | 300 000 | Certificado master (Caja) (objeto clave)          | 31 | 31 | -  | - | -  | - Recurso biológico x400                                 | 36           |
| CAJA CART. (HUMO)      | 5     | Dispone una norma de humo al ser destruido; Munición: 8; Aumento de durabilidad 2.                  | 400 000 | Certificado gran master (Caja) (objeto clave)     | 49 | 49 | -  | - | -  | - Recurso biológico x500                                 | 72           |
| CAJA DE CART. (BOSQUE) | 2     | Úsala entre plantas para camuflarte; Munición: 6; Aumento de durabilidad 1.                         | 10 000  |   | 8  | 8  | -  | - | -  | - Recurso biológico x200                                 | 0            |
| CAJA DE CART. (BOSQUE) | 3     | Úsala entre plantas para camuflarte; Munición: 8; Aumento de durabilidad 2.                         | 100 000 |   | 18 | 18 | -  | - | -  | - Recurso biológico x300                                 | 18           |
| CAJA CART. (ROJA)      | 2     | Úsala sobre arena roja para camuflarte; Munición: 6; Aumento de durabilidad 1.                      | 10 000  |   | 9  | 9  | -  | - | -  | - Recurso biológico x200                                 | 0            |
| CAJA CART. (ROJA)      | 3     | Úsala sobre arena roja para camuflarte; Munición: 8; Aumento de durabilidad 2.                      | 100 000 |   | 19 | 19 | -  | - | -  | - Recurso biológico x300                                 | 18           |
| CAJA CART. (URB.)      | 2     | Úsala sobre superficies de metal u hormigón para camuflarte; Munición: 6; Aumento de durabilidad 1. | 10 000  |   | 10 | 10 | -  | - | -  | - Recurso biológico x200                                 | 0            |
| CAJA CART. (URB.)      | 3     | Úsala sobre superficies de metal u hormigón para camuflarte; Munición: 8; Aumento de durabilidad 2. | 100 000 |   | 20 | 20 | -  | - | -  | - Recurso biológico x300                                 | 18           |
| CAJA CART. (UNIV.)     | 2     | Úsala sobre arena o entre plantas para camuflarte; Munición: 6; Aumento de durabilidad 1.           | 5000    | En ediciones específicas                          | 1  | -  | -  | - | -  | -  | 0            |
| CAJA CART. (UNIV.)     | 3     | Úsala sobre arena o entre plantas para camuflarte; Munición: 8; Aumento de durabilidad 2.           | 50 000  |   | 14 | 14 | -  | - | -  | - Recurso biológico x300                                 | 18           |
| CAJA CART. (ROC.)      | 2     | Úsala sobre terreno rocoso para camuflarte; Munición: 6; Aumento de durabilidad 1.                  | 5000    | En ediciones específicas                          | 1  | -  | -  | - | -  | -  | 0            |
| CAJA CART. (ROC.)      | 3     | Úsala sobre terreno rocoso para camuflarte; Munición: 8; Aumento de durabilidad 2.                  | 50 000  |   | 14 | 14 | -  | - | -  | - Recurso biológico x300                                 | 18           |
| CAJA CART. (PANT.)     | 2     | Úsala sobre terreno pantanoso para camuflarte; Munición: 6; Aumento de durabilidad 1.               | 5000    | En ediciones específicas                          | 1  | -  | -  | - | -  | -  | 0            |
| CAJA CART. (PANT.)     | 3     | Úsala sobre terreno pantanoso para camuflarte; Munición: 8; Aumento de durabilidad 2.               | 50 000  |   | 14 | 14 | -  | - | -  | - Recurso biológico x300                                 | 18           |
| LVN                    | 1     | Resalta enemigos y puntos de interés en 50 m. Capacidad de batería: 180 s.                          | 0       |   | 0  | -  | -  | - | -  | -  | 0            |
| LVN                    | 2     | Resalta enemigos y puntos de interés en 175 m. Capacidad de batería: 180 s.                         | 80 000  |   | 8  | -  | 8  | - | -  | -  | 0            |
| LVN                    | 3     | Resalta enemigos y puntos de interés en 175 m. Capacidad de batería: 360 s.                         | 180 000 |   | 18 | -  | 16 | - | -  | -  | 18           |
| LVN                    | 4     | Resalta enemigos y puntos de interés en 300 m. Capacidad de batería: 360 s.                         | 380 000 |   | 32 | -  | 32 | - | -  | -  | 36           |
| LVN                    | 5     | Resalta enemigos y puntos de interés en 300 m. Capacidad de batería: 540 s.                         | 600 000 |   | 50 | -  | 50 | - | -  | -  | 72           |
| PROT. CAMUF. SIGILO    | 3     | Munición: 2; Vuelve al usuario transparente a nivel óptico 24 s.                                    | 280 000 |   | 22 | -  | -  | - | -  | - Metal menor x150                                       | 18           |
| PROT. CAMUF. SIGILO    | 4     | Munición: 3; Vuelve al usuario transparente a nivel óptico 36 s.                                    | 360 000 | Especialista en metamateriales                    | 30 | -  | -  | - | -  | - Metal menor x1000                                      | 36           |
| PROT. CAMUF. SIGILO    | 5     | Munición: 4; Vuelve al usuario transparente a nivel óptico 48 s.                                    | 580 000 |   | 48 | -  | -  | - | -  | - Metal menor x2000                                      | 72           |
| CAMUFLAJE SIGILO       | 6     | Vuelve al usuario transparente a nivel óptico. Capacidad batería: 180 s.                            | 880 000 | Notas de investigación de Emmerich (objeto clave) | 63 | -  | -  | - | -  | - Metal precioso x1000                                   | 144          |
| CIGARRO FANTASMA       | 1     | Munición: 6; Acelera el paso del tiempo hasta 12 s.   | -       |   | -  | -  | -  | - | -  | -  | 0            |
| CIGARRO FANTASMA       | 2     | Munición: 8; Acelera el paso del tiempo hasta 24 s.   | 20 000  |   | -  | -  | -  | - | -  | - 5 Ajeno x20  | 0            |
| CIGARRO FANTASMA       | 3     | Munición: 10; Acelera el paso del tiempo hasta 36 s.  | 50 000  |   | -  | -  | -  | - | -  | - 15 Ajeno x30   | 18           |
| PENTAZEMIN             | 1     | Munición: 6; Suprime el temblor de manos al apuntar 12 s.   | 5000    |   | -  | -  | -  | - | -  | - 3 Recurso biológico x100 Estragón x10                  | 0            |
| PENTAZEMIN             | 2     | Munición: 8; Suprime el temblor de manos al apuntar 36 s.   | 20 000  |   | -  | -  | -  | - | -  | - 9 Recurso biológico x200 Estragón x20                  | 0            |
| PENTAZEMIN             | 3     | Munición: 10; Suprime el temblor de manos al apuntar 48 s.  | 50 000  |   | -  | -  | -  | - | -  | - 19 Recurso biológico x500 Estragón x30                 | 18           |
| NOCTOCYANIN            | 2     | Munición: 4; Revela posiciones enemigas y de prisioneros durante 24 s.                              | 50 000  |   | -  | -  | 11 | - | 11 | - Recurso biológico x200 Heoma x5                        | 0            |
| NOCTOCYANIN            | 3     | Munición: 4; Revela posiciones enemigas y de prisioneros durante 36 s.                              | 100 000 | Desarrollador de fármacos                         | -  | -  | 21 | - | 21 | - Recurso biológico x500 Heoma x10                       | 18           |
| NOCTOCYANIN            | 4     | Munición: 5; Revela posiciones enemigas y de prisioneros durante 36 s.                              | 200 000 |   | -  | -  | 35 | - | 35 | - Recurso biológico x400 Heoma x15                       | 36           |
| NOCTOCYANIN            | 5     | Munición: 5; Revela posiciones enemigas y de prisioneros durante 48 s.                              | 400 000 |   | -  | -  | 53 | - | 53 | - Recurso biológico x500 Heoma x20                       | 72           |
| ACCELERAMIN            | 3     | Munición: 4; Induce Modo Reflejo durante 10 s.  | 40 000  |   | -  | -  | 19 | - | 19 | - Estragón x10 Heoma x10                                 | 18           |
| ACCELERAMIN            | 4     | Munición: 4; Induce Modo Reflejo durante 12 s.  | 190 000 | Desarrollador de fármacos                         | -  | -  | 33 | - | 33 | - Estragón x15 Heoma x15                                 | 36           |
| ACCELERAMIN            | 5     | Munición: 5; Induce Modo Reflejo durante 12 s.  | 390 000 |   | -  | -  | 51 | - | 51 | - Estragón x20 Heoma x20                                 | 72           |
| ACCELERAMIN            | 6     | Munición: 5; Induce Modo Reflejo durante 14 s.  | 610 000 |   | -  | -  | 62 | - | 62 | - Estragón x25 Heoma x25                                 | 144          |
| PARÁSITO (NIEBLA)      | 4     | Munición: 4; Dispersa niebla durante 30 s.  | 245 000 | Traje parásito                                    | -  | -  | -  | - | -  | - 25 Parásitos tipo niebla x4 Recurso biológico x1000    | 36           |
| PARÁSITO (NIEBLA)      | 5     | Munición: 6; Dispersa niebla durante 30 s.  | 690 000 | Traje parásito                                    | -  | -  | -  | - | -  | - 43 Parásitos tipo niebla x8 Recurso biológico x2000    | 72           |
| PARÁSITO (CAMUFLAJE)   | 4     | Munición: 4; Hace invisible al usuario durante 30 s.  | 230 000 | Traje parásito                                    | -  | -  | -  | - | -  | - 27 Parásitos tipo camuflaje x4 Recurso biológico x1000 | 36           |
| PARÁSITO (CAMUFLAJE)   | 5     | Munición: 6; Hace invisible al usuario durante 30 s.  | 550 000 | Traje parásito                                    | -  | -  | -  | - | -  | - 45 Parásitos tipo camuflaje x8 Recurso biológico x2000 | 72           |
| PARÁSITO (BLIND.)      | 4     | Munición: 4; Proporciona blindaje mejorado durante 30 s.  | 250 000 | Traje parásito                                    | -  | -  | -  | - | -  | - 29 Parásitos tipo armadura x4 Recurso biológico x1000  | 36           |
| PARÁSITO (BLIND.)      | 5     | Munición: 6; Proporciona blindaje mejorado durante 30 s.  | 570 000 | Traje parásito                                    | -  | -  | -  | - | -  | - 47 Parásitos tipo armadura x8 Recurso biológico x2000  | 72           |

### Dispositivos de seguridad

#### REQUISITOS DE DESARROLLO

| Nombre                | Grado | PMB     | Especialista/<br>Piano                     |    |    | Recursos         |
|-----------------------|-------|---------|--|----|----|------------------|
| SENSOR IR             | 3     | 100 000 |  | 10 | 18 | -                |
| DISPOSITIVO ANTIRROBO | 3     | 150 000 |  | 20 | 20 | -                |
| CÁMARA VIGILANCIA     | 3     | 200 000 |  | 22 | 22 | -                |
| DRON UA               | 3     | 300 000 |  | 24 | 24 | -                |
| DRON UA (HUMO)        | 4     | 400 000 | Armero (Lanzagranadas); Piano de [DRON UA] | 30 | 30 | Metal común x400 |

- TRUCO RAPIDO
- INTRODUCCION
- RECURSIVO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANALISIS
- EXTASIS
- FINQUE
- CCA
- REPERO DE OPERACIONES DE LA BASE MADRE
- INSTALACIONES DE LA BASE
- DESARROLLO
- DESCUBRIR DE TRUQUE
- GESTION DE PERSONAL
- PERSONALIZACION
- PCB
- RECURSOS
- EFECTOS DE LA INTENSIDAD



# Gráficas de desarrollo (continuación)

## Herramientas, brazos prostéticos y uniformes

| Nombre                     | Grado | Notas  | PMB       | REQUISITOS DE DESARROLLO   |   |    |    |    |   |    | Recurso   | Tiempo (min) |
|----------------------------|-------|--|-----------|--|---|----|----|----|---|----|---|--------------|
|                            |       |  |           | Especialista/ Objeto   | 🔧 | 📡  | 📶  | 🔪  | 🔋 |    |   |              |
| <b>BINOCULARES INTEL.</b>  | 1     |  | 0         |  |   |    |    |    |   |    |   | 0            |
| <b>+ ANALIZADOR 1</b>      | 2     | Analiza atributos de soldados de hasta rango B y revela si tienen habilidades.   | 35 000    |  |   | 7  |    |    |   |    |   | 0            |
| <b>+ ANALIZADOR 2</b>      | 3     | Analiza atributos de soldados de hasta rango A++ y revela la categoría de sus habilidades.   | 100 000   |  |   | 16 |    | 14 |   |    |   | 18           |
| <b>+ ANALIZADOR 3</b>      | 4     | Analiza atributos de soldados de hasta rango S++ y revela sus habilidades exactas.   | 150 000   |  |   | 30 |    | 30 |   |    |   | 36           |
| <b>IDROID</b>              | 1     | Marcadores que se pueden poner: 3.   | 0         |  |   |    |    |    |   |    |   | 0            |
| <b>+ ALTAVOZ</b>           | 2     | Función de altavoz.  | 35 000    |  |   | 7  |    |    |   |    |   | 0            |
| <b>+ MARCADOR 1</b>        | 3     | Marcadores que se pueden poner: 4.   | 85 000    |  |   | 17 |    | 17 |   |    |   | 18           |
| <b>+ MARCADOR 2</b>        | 4     | Marcadores que se pueden poner: 5.   | 215 000   |  |   | 31 |    | 31 |   |    |   | 36           |
| <b>DISPOSITIVO FULTON</b>  | 1     | Munición portátil: 12; Tiempo de extracción: 5 s.  | 0         |  |   |    |    |    |   |    |   | 0            |
| <b>DISPOSITIVO FULTON</b>  | 2     | Munición portátil: 24; Tiempo de extracción: 5 s.  | 90 000    |  |   | 9  | 9  |    |   |    |   | 0            |
| <b>DISPOSITIVO FULTON</b>  | 3     | Munición portátil: 36; Tiempo de extracción: 4 s; Aumento de durabilidad 1.  | 190 000   | Certificado master (Fulton) (objeto clave)   |   | 19 | 19 |    |   |    |   | 18           |
| <b>DISPOSITIVO FULTON</b>  | 4     | Munición portátil: 48; Tiempo de extracción: 3 s; Aumento de durabilidad 2.  | 390 000   |  |   | 33 | 33 |    |   |    |   | 36           |
| <b>+ CARGA 1</b>           | 2     | Permite extraer plataformas de armas y morteros.   | 30 000    |  |   | 8  | 8  |    |   |    |   | 0            |
| <b>+ CARGA 2</b>           | 3     | Permite extraer vehículos, plataformas antiáreas y contenedores.   | 100 000   | Especialista en transporte   |   | 18 | 16 |    |   |    |   | 18           |
| <b>+ NIÑOS</b>             | 4     | Permite extraer niños.   | 240 000   | Caracol marino (objeto clave)  |   | 24 | 24 |    |   |    |   | 36           |
| <b>+ AGUJERO DE GUSANO</b> | 6     | Permite extraer cualquier objeto, incluso en lugares cerrados.   | 850 000   | Legendario chacal (animal, ver misión secundaria 50)                               |   | 40 | 40 |    |   |    |   | 144          |
| <b>BRAZO BIÓNICO</b>       | 1     |  | 0         |  |   |    |    |    |   |    |   | 0            |
| <b>+ SÓNAR ACTIVO 1</b>    | 2     | Se añade el sónar activo.  | 30 000    |  |   | 12 |    | 12 |   |    |   | 0            |
| <b>+ SÓNAR ACTIVO 2</b>    | 3     | Aumenta el rango del sónar activo.   | 220 000   | Especialista en radares  |   | 22 |    | 22 |   |    |   | 18           |
| <b>+ SÓNAR ACTIVO 3</b>    | 4     | Aumenta el rango del sónar activo.   | 360 000   |  |   | 36 |    | 36 |   |    |   | 36           |
| <b>+ MOVILIDAD 1</b>       | 2     | El modo reflejo dura 1 s más.  | 90 000    |  |   | 9  |    |    |   |    |   | 0            |
| <b>+ MOVILIDAD 2</b>       | 3     | La velocidad de movimiento aumenta un 20% al arrastrarse, colgarse y trepar.   | 190 000   |  |   | 19 |    |    |   |    |   | 18           |
| <b>+ MOVILIDAD 3</b>       | 4     | La velocidad de movimiento aumenta un 20% al correr, y la distancia de salto un 20%.   | 330 000   |  |   | 33 |    |    |   |    |   | 36           |
| <b>+ PRECISIÓN 1</b>       | 2     | La probabilidad de extraer con el Fulton aumenta un 20%.   | 100 000   | Especialista en ingeniería mecánica  |   | 10 |    | 10 |   |    |   | 0            |
| <b>+ PRECISIÓN 2</b>       | 3     | La velocidad de recarga aumenta un 50%.  | 200 000   |  |   | 20 |    | 20 |   |    |   | 18           |
| <b>+ PRECISIÓN 3</b>       | 4     | El tiempo necesario para empujar un arma principal se divide entre 2.  | 340 000   |  |   | 34 |    | 34 |   |    |   | 36           |
| <b>+ MÉDICO 1</b>          | 2     | La salud máxima total aumenta un 20%.  | 110 000   | Especialista en cibernética  |   | 11 |    |    |   | 11 |   | 0            |
| <b>+ MÉDICO 2</b>          | 3     | La probabilidad de heridas graves se divide entre 2. Se reduce a 0 si tienes la Pañoleta equipada.   | 210 000   |  |   | 21 |    |    |   | 21 |   | 18           |
| <b>+ MÉDICO 3</b>          | 4     | Las plantas medicinales obtenidas aumentan un 100%.  | 350 000   |  |   | 35 |    |    |   | 35 |   | 36           |
| <b>BR. BIÓNICO (PLAT)</b>  | 1     |  | 25 000    | Certificado master (Élite) (objeto clave)  |   | 2  |    |    |   |    |   | 0            |
| <b>BR. BIÓNICO (DOR)</b>   | 2     |  | 100 000   |  |   | 8  |    |    |   |    |   | 0            |
| <b>BRAZO ATURDIDOR</b>     | 2     | Se necesita 1 s para un ataque completamente cargado (débil).  | 30 000    |  |   | 13 |    |    |   |    |   | 0            |
| <b>BRAZO ATURDIDOR</b>     | 3     | Se necesitan 2 s para un ataque completamente cargado (fuerte).  | 230 000   | Plano de [BRAZO ATURDIDOR]   |   | 23 |    |    |   |    |   | 18           |
| <b>BRAZO ATURDIDOR</b>     | 4     | Se necesitan 12 s para un ataque completamente cargado (rayo).   | 430 000   |  |   | 37 |    |    |   |    |   | 36           |
| <b>MANO DE JEHUTY</b>      | 4     | Captura al blanco y lo lleva hacia el usuario.   | 340 000   | Legendario ibis (animal, ver misión secundaria 49)                                 |   | 28 |    |    |   |    | Metal precioso x120                                 | 36           |
| <b>MANO DE JEHUTY</b>      | 5     | Captura al blanco y lo lleva hacia el usuario; batería y alcance aumentados.   | 560 000   |  |   | 46 |    |    |   |    | Metal precioso x150                                 | 72           |
| <b>BRAZO COHETE</b>        | 4     | El brazo sale disparado y puede aturdir al enemigo. Totalmente cargado puede volar durante 27,5 s. Si se controla manualmente, la batería se consume más deprisa.  | 360 000   |  |   | 30 |    | 30 |   |    | Metal común x400                                    | 36           |
| <b>BRAZO COHETE</b>        | 5     | El brazo sale disparado y puede aturdir al enemigo durante un periodo más largo. Totalmente cargado puede volar 57,5 s gracias a una batería aumentada. Si se controla manualmente, la batería se consume más deprisa. | 580 000   | Especialista en control de cohetes   |   | 48 |    | 48 |   |    | Metal común x500                                    | 72           |
| <b>BRAZO EXPLOSIVO</b>     | 5     | El brazo sale disparado y puede matar al enemigo. Totalmente cargado puede volar 27,5 s. Si se controla manualmente, la batería se consume más deprisa.  | 520 000   | Especialista en control de cohetes   |   | 42 |    | 42 |   |    | Metal menor x250                                    | 72           |
| <b>BRAZO EXPLOSIVO</b>     | 6     | El brazo sale disparado y puede matar al enemigo (daño aumentado). Totalmente cargado puede volar 57,5 s gracias a una batería aumentada. Si se controla manualmente, la batería se consume más deprisa.               | 820 000   |  |   | 60 |    | 60 |   |    | Metal menor x600                                    | 144          |
| <b>VERDE OLIVA</b>         | 1     | Úsalo entre plantas para camuflarte.   | 0         |  |   | 0  |    |    |   |    |   | 0            |
| <b>PATRÓN MILITAR</b>      | 2     | Úsalo cuando manejes vehículos o plataformas de armas para camuflarte.   | 10 000    |  |   | 7  |    |    |   |    |   | 0            |
| <b>CUADROS</b>             | 3     | Úsalo sobre superficies de metal u hormigón para camuflarte.   | 30 000    |  |   | 17 |    |    |   |    |   | 18           |
| <b>RAYAS DE TIGRE</b>      | 1     | Úsalo sobre superficies rocosas para camuflarte.   | 0         |  |   | 0  |    |    |   |    |   | 0            |
| <b>TIGRE DORADO</b>        | 2     | Úsalo sobre suelo rojo para camuflarte.  | 10 000    |  |   | 8  |    |    |   |    |   | 0            |
| <b>ANIMALES</b>            | 3     | Úsalo sobre arena o suelo para camuflarte.   | 30 000    |  |   | 18 |    |    |   |    |   | 18           |
| <b>ZORRO DEL DESIERTO</b>  | 1     | Úsalo sobre arena o suelo para camuflarte.   | 5 000     |  |   | 3  |    |    |   |    |   | 0            |
| <b>BOSCOSO</b>             | 2     | Úsalo entre plantas para camuflarte.   | 10 000    |  |   | 9  |    |    |   |    |   | 0            |
| <b>ACUÁTICO</b>            | 3     | Úsalo en ríos o pantanos para camuflarte.  | 30 000    |  |   | 19 |    |    |   |    |   | 18           |
| <b>NAKED (PLATEADO)</b>    | 5     |  | 700 000   | Certificado master (Élite) (objeto clave)  |   | 45 |    |    |   |    |   | 72           |
| <b>NAKED (DORADO)</b>      | 6     | Deja a los rivales alucinados.   | 1 020 000 | Certificado gran master (Élite) (objeto clave)                                     |   | 58 |    |    |   |    |   | 144          |
| <b>TR. SIGILO SUPERV.</b>  | 1     |  | 40 000    | Datos guardados de MGSV: Ground Zeroes   |   | 4  |    |    |   |    |   | 0            |
| <b>TRAJE SIGILO</b>        | 2     | Elimina el sonido de los pasos.  | 120 000   |  |   | 12 |    |    |   |    | Recursos combustibles x200                          | 0            |
| <b>TRAJE SIGILO</b>        | 3     | Aumento de velocidad de recuperación 1.  | 240 000   |  |   | 24 |    |    |   |    | Recursos combustibles x1000                         | 18           |
| <b>TRAJE SIGILO</b>        | 4     | Aumento de velocidad de recuperación 2.  | 420 000   |  |   | 36 |    |    |   |    | Recursos combustibles x2000                         | 36           |
| <b>UNIFORME DE COMBATE</b> | 3     | Aumenta la vida total.   | 160 000   |  |   | 16 |    | 16 |   |    | Metal común x300                                    | 18           |
| <b>UNIFORME DE COMBATE</b> | 4     | Aumento de defensa 1.  | 360 000   | Ingeniero de materiales  |   | 30 |    | 30 |   |    | Metal menor x1000                                   | 36           |
| <b>UNIFORME DE COMBATE</b> | 5     | Aumento de defensa 2.  | 580 000   |  |   | 48 |    | 48 |   |    | Metal precioso x2000                                | 72           |
| <b>TRAJE PARÁSITO</b>      | 4     | Equipate con cartuchos de parásitos para activar efectos especiales.   | 310 000   | Parasitólogo   |   | 25 |    |    |   | 25 |   | 36           |
| <b>TRAJE PARÁSITO</b>      | 5     | Los efectos de los cartuchos de parásitos duran más.   | 530 000   |  |   | 43 |    |    |   | 43 |   | 72           |
| <b>CHAQUETA DE CUERO</b>   | 1     |  | 10 000    | El nombre código: Big Boss (objeto clave)  |   | 1  |    |    |   |    |   | 0            |
| <b>SOLID SNAKE</b>         | 2     | Elimina el sonido de los pasos, aumenta la velocidad de recuperación de salud y concede a tu personaje el aspecto de Solid Snake.  | 110 000   | Datos guardados de MGSV: Ground Zeroes con la misión secundaria Dejé-vo completada |   | 11 |    |    |   |    |   | 0            |
| <b>CYBORG NINJA</b>        | 4     | Aumenta la velocidad al correr y la distancia de salto un 30%.   | 460 000   | Certificado master (Estándar) (objeto clave)                                       |   | 40 |    |    |   |    | Digitalis (Púrpura) x40<br>Digitalis (Amarillo) x10 | 36           |
| <b>RAIDEN</b>              | 6     | Aumenta la velocidad al correr y la distancia de salto un 50%.   | 1 190 000 | Certificado gran master (Estándar) (objeto clave)                                  |   | 53 |    |    |   |    | Digitalis (Púrpura) x70<br>Digitalis (Amarillo) x20 | 144          |
| <b>GRIS URBANO</b>         | 1     | Úsalo entre acero u hormigón para camuflarte.  | 5 000     | En ediciones específicas   |   | 1  |    |    |   |    |   | 0            |
| <b>AZUL URBANO</b>         | 1     | Úsalo entre terreno pantanoso para camuflarte.   | 5 000     | En ediciones específicas   |   | 1  |    |    |   |    |   | 0            |
| <b>DESIERTO PIXELADO</b>   | 1     | Úsalo en superficies arenosas o entre plantas para camuflarte.   | 5 000     | En ediciones específicas   |   | 1  |    |    |   |    |   | 0            |
| <b>OCELOTO NEGRO</b>       | 1     | Úsalo por la noche para camuflarte.  | 5 000     | En ediciones específicas   |   | 1  |    |    |   |    |   | 0            |
| <b>PAÑOLETA</b>            | 4     | Reduce los casos de lesión grave un 50%.   | 400 000   | Recuerdo de Strangelove (objeto clave)   |   | 34 |    |    |   | 34 |   | 36           |
| <b>PAÑOLETA INFINITY</b>   | 5     | Proporciona munición ilimitada.  | 1 000 000 | Estrella de Belén (objeto clave)   |   | 48 |    |    |   | 48 |   | 72           |





### Equipamiento de compañero

#### REQUISITOS DE DESARROLLO

| Compañero         | Nombre                               | Grado  | Mejoras  | PMB                                      | Especialista/<br>Plano/Vinculo             | 🔧  | 📺  | 📶  | 🔪  | 🛡️ | 💊  | Recursos                                  | Tiempo (min) |   |
|-------------------|--------------------------------------|--|--|--|--|----|----|----|----|----|----|---|--------------|---|
| Quiet             | MARIPOSA MALÉVOLA                    | 2  | -  | 0  | -  | -  | -  | -  | -  | -  | -  | -   | 0            |   |
|                   | MARIPOSA MALÉVOLA                    | 4  | Silenciador  | 500 000                                  | Vinculo: 60+                               | -  | 18 | 15 | -  | -  | -  | -   | 36           |   |
|                   | MARIPOSA CULPABLE                    | 3  | Conversión a cargas tranquilizantes (Tipo de ataque: no letal) | 286 000                                  | Vinculo: 20+                               | -  | 15 | -  | -  | -  | 15 | Opio dorado x60<br>Digitals (Púrpura) x10 | 18           |   |
|                   | MARIPOSA CULPABLE                    | 5  | Silenciador  | 750 000                                  | Vinculo: 80+                               | -  | 22 | 18 | -  | -  | -  | -   | 72           |   |
|                   | MARIPOSA PECAMINOSA                  | 4  | -  | 490 000                                  | Plano de [BRENNAN (RS-46)]                 | -  | 20 | -  | -  | -  | -  | -   | 36           |   |
|                   | NAKED                                | 1  | -  | 0  | -  | -  | -  | -  | -  | -  | -  | -   | -            | 0 |
|                   | NAKED (SANGRE)                       | 3  | -  | 186 000                                  | Vinculo: 30+                               | -  | 15 | -  | -  | -  | -  | -   | 18           |   |
|                   | NAKED (PLAT. Q)                      | 4  | -  | 350 000                                  | Vinculo: 70+                               | -  | 19 | -  | -  | -  | -  | -   | 36           |   |
|                   | NAKED (DOR. Q)                       | 5  | -  | 570 000                                  | Vinculo: 100                               | -  | 22 | -  | -  | -  | -  | -   | 72           |   |
|                   | SNIPER WOLF                          | 4  | -  | 450 000                                  | Pañuelo (objeto clave)                     | -  | 23 | -  | -  | -  | -  | -   | 36           |   |
| XOF GRIS          | 5                                    | -  | 670 000  | Informe sobre Quiet (objeto clave)       | -  | 25 | -  | -  | -  | -  | -  | 72  |              |   |
| D-Dog             | NAKED                                | 1  | -  | 0  | -  | 0  | -  | -  | -  | -  | -  | -   | 0            |   |
|                   | SIGILO (CUCHILLO)                    | 2  | -  | 100 000                                  | Especialista en electrolizado              | 10 | -  | -  | -  | -  | -  | -   | 0            |   |
|                   | SIGILO (ATURD.)                      | 3  | -  | 200 000                                  | Plano de [BRAZO ATURDIDOR]                 | 20 | -  | -  | 20 | -  | -  | -   | 18           |   |
|                   | UNIFORME DE COMBATE TÁCTICA (FULTON) | 3  | Aumento de defensa   | 400 000                                  | Ingeniero de materiales                    | 34 | -  | -  | 34 | -  | -  | -   | 36           |   |
| D-Horse           | NORMAL                               | 1  | -  | 0  | -  | 0  | -  | -  | -  | -  | -  | -   | 0            |   |
|                   | UNIFORME DE COMBATE                  | 2  | -  | 50 000                                   | -  | 5  | -  | -  | -  | -  | -  | -   | 0            |   |
|                   | UNIFORME DE COMBATE                  | 3  | Aumento defensa 1  | 150 000                                  | Especialista en electrolizado              | 15 | -  | -  | 15 | -  | -  | -   | 18           |   |
|                   | UNIFORME DE COMBATE FURICORN         | 4  | Aumento defensa 2  | 350 000                                  | Ingeniero de materiales                    | 29 | -  | -  | 29 | -  | -  | -   | 36           |   |
| D-Walker          | D-WALKER                             | 3  | -  | 410 000                                  | Manual de primeros auxilios (objeto clave) | 24 | -  | -  | -  | 24 | -  | -   | 18           |   |
|                   | NAKED                                | 1  | -  | 0  | -  | 0  | -  | -  | -  | -  | -  | -   | 0            |   |
|                   | D-WALKER                             | 2  | Aumento de durabilidad 1                                       | 80 000                                   | Ingeniero de materiales                    | 15 | -  | -  | -  | -  | -  | -   | 18           |   |
|                   | D-WALKER                             | 4  | Aumento de durabilidad 2                                       | 170 000                                  | -  | 29 | -  | -  | -  | -  | -  | -   | 36           |   |
|                   | CONT. MUNICIONES                     | 2  | -  | 0  | -  | 0  | -  | -  | -  | -  | -  | -   | 0            |   |
|                   | CONT. MUNICIONES                     | 3  | Aumento de capacidad para munición 1                           | 90 000                                   | -  | 17 | -  | -  | -  | -  | -  | -   | 18           |   |
|                   | CONT. MUNICIONES                     | 4  | Aumento de capacidad para munición 2                           | 230 000                                  | -  | 31 | -  | -  | -  | -  | -  | -   | 36           |   |
|                   | AUTOCARGADOR                         | 2  | -  | 0  | -  | 0  | -  | -  | -  | -  | -  | -   | 0            |   |
|                   | AUTOCARGADOR                         | 3  | Aumento de velocidad de recarga 1                              | 100 000                                  | -  | 19 | -  | -  | -  | -  | -  | -   | 18           |   |
|                   | AUTOCARGADOR                         | 4  | Aumento de velocidad de recarga 2                              | 300 000                                  | -  | 33 | -  | -  | -  | -  | -  | -   | 36           |   |
|                   | CABEZA DE APOYO                      | 2  | -  | 0  | -  | 0  | -  | -  | -  | -  | -  | -   | 0            |   |
|                   | CABEZA DE APOYO                      | 3  | Modo de espera sigiloso  | 100 000                                  | Especialista en metamateriales             | 20 | -  | 20 | -  | -  | -  | -   | 18           |   |
|                   | CABEZA EXPLORADORA                   | 4  | Modo de búsqueda automática                                    | 230 000                                  | Especialista en cámaras de seguridad       | 30 | -  | -  | -  | 30 | -  | -   | 36           |   |
|                   | CAB. INTERCEPCIÓN                    | 5  | Modo de intercepción automática                                | 360 000                                  | Plano de [CÁMARA ARMA]                     | 44 | -  | -  | -  | 44 | -  | -   | 72           |   |
|                   | BRAZO DE TAREA                       | 2  | Puede transportar un cuerpo.                                   | 0  | -  | 0  | -  | -  | -  | -  | -  | -   | 0            |   |
|                   | BRAZO DE TAREA COC                   | 3  | Función de combate cuerpo a cuerpo                             | 10 000                                   | -  | 12 | -  | -  | -  | -  | -  | -   | 18           |   |
|                   | BRAZO DE TAREA MCHT                  | 4  | Machete equipado   | 80 000                                   | Especialista en ingeniería mecánica        | 22 | -  | -  | -  | -  | -  | -   | 36           |   |
|                   | BRAZO DE TAREA MC                    | 5  | Machete de Cráneos equipado                                    | 100 000                                  | Machete de Skull (objeto clave)            | 36 | -  | -  | -  | -  | -  | -   | 72           |   |
| DW S.PISTOLA-CS   | 1                                    | Silenciador (Durabilidad baja)   | 0  | -  | 0  | -  | -  | -  | -  | -  | -  | 0   |              |   |
| DW S.PISTOLA-CS   | 3                                    | Aumento de capacidad munición (Cargador largo) Detener mejoras 1                         | 70 000   | -  | 15   | -  | -  | -  | -  | -  | -  | 18  |              |   |
| DW S.PISTOLA-CS   | 5                                    | Silenciador integrado (Durabilidad ilimitada) Detener mejoras 2                          | 570 000  | Especialista en supresión de ruido       | 47   | -  | 47 | -  | -  | -  | -  | 72  |              |   |
| DW S.PISTOLA-AP   | 4                                    | Conversión a cargas tranquilizantes penetra vidrio (Mayor penetración) Detener mejoras 2 | 290 000  | Anestesiista                             | 49   | -  | -  | -  | -  | 49 | -  | 360                                       |              |   |
| DW D114-CS        | 2                                    | Silenciador (Durabilidad baja)   | 50 000   | -  | 7  | -  | 7  | -  | -  | -  | -  | 0   |              |   |
| DW GEIST K11-CS   | 4                                    | Conversión a modo ráfaga de 3 balas  | 200 000  | Armero (Pistolas)                        | 33   | -  | -  | -  | -  | -  | -  | 36  |              |   |
| DW ZEEV-CS        | 6                                    | Conversión a totalmente automática (Mayor velocidad de disparo)                          | 400 000  | Armero (Metralletas)                     | 58   | -  | -  | -  | -  | -  | -  | 144                                       |              |   |
| ARMA GATLING      | 2                                    | -  | 80 000   | -  | 13   | -  | -  | -  | -  | -  | -  | 0   |              |   |
| ARMA GATLING      | 3                                    | Aumento de capacidad para munición 1   | 230 000  | -  | 23   | -  | -  | -  | -  | -  | -  | 18  |              |   |
| ARMA GATLING      | 4                                    | Aumento de capacidad para munición 2   | 430 000  | -  | 37   | -  | -  | -  | -  | -  | -  | 36  |              |   |
| ATGM-MK IV        | 3                                    | -  | 150 000  | -  | 25   | -  | -  | -  | -  | -  | -  | 18  |              |   |
| ATGM-MK IV        | 4                                    | Detener mejoras  | 490 000  | Especialista en teledirección de misiles | 43   | -  | -  | -  | -  | -  | -  | 36  |              |   |
| ATGM-MK IV        | 5                                    | Aumento de capacidad   | 750 000  | -  | 55   | -  | -  | -  | -  | -  | -  | 72  |              |   |
| LANZALLAMAS       | 4                                    | -  | 100 000  | -  | 27   | -  | -  | -  | -  | -  | -  | 36  |              |   |
| LANZALLAMAS       | 5                                    | Aumento de capacidad de combustible 1  | 550 000  | Plano [LANZALLAMAS]                      | 45   | -  | -  | -  | -  | -  | -  | 72  |              |   |
| PISTOLA ELÉCTRICA | 4                                    | -  | 150 000  | -  | 29   | -  | -  | -  | 27 | -  | -  | 36  |              |   |
| PISTOLA ELÉCTRICA | 5                                    | Aumento velocidad carga 1  | 570 000  | Plano de [BRAZO ATURDIDOR]               | 47   | -  | -  | -  | 45 | -  | -  | 72  |              |   |
| BALISTA-F         | 5                                    | -  | 510 000  | Certificado gran master (Fulton)         | 41   | 41 | -  | -  | -  | -  | -  | 72  |              |   |

- INICIO MAPA
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REPLICACIÓN Y ANÁLISIS
- CARTAS
- DUNGE
- FICHA
- GESTIÓN DE OPERACIONES DE LA BASE MADRE
- INSTALACIONES DE LA BASE
- DESARROLLO
- DESPLIEGUE DE COMBATE
- GESTIÓN DE PERSONAL
- PERSONALIDAD DE
- FICHA
- RECURSOS
- EVENTOS DE LA HISTORIA

### Helicóptero

#### REQUISITOS DE DESARROLLO

| Nombre           | Grado | Mejoras                    | PMB     | Especialista/<br>Plano                   | 🔧  | 📺  | 📶 | 🔪 | 🛡️ | 💊 | Recursos | Tiempo (min) |
|------------------|-------|----------------------------|---------|--|----|----|---|---|----|---|----------|--------------|
| UTH-66 BLACKFOOT | 1     | -                          | 0       | -  | -  | -  | - | - | -  | - | -        | 0            |
| UTH-66 BLACKFOOT | 2     | Tiempo de envío reducido 1 | 50 000  | -  | 6  | 6  | - | - | -  | - | -        | 36           |
| UTH-66 BLACKFOOT | 3     | Tiempo de envío reducido 2 | 160 000 | -  | 16 | 16 | - | - | -  | - | -        | 72           |
| UTH-66 BLACKFOOT | 4     | Tiempo de envío reducido 3 | 350 000 | -  | 30 | 30 | - | - | -  | - | -        | 144          |
| UTH-66 BLACKFOOT | 5     | Tiempo de envío reducido 4 | 580 000 | -  | 48 | 48 | - | - | -  | - | -        | 288          |
| ALTAVOZ          | 2     | -                          | 20 000  | -  | 2  | -  | - | - | -  | - | -        | 0            |
| ARMA GATLING     | 1     | -                          | 0       | -  | -  | -  | - | - | -  | - | -        | 0            |
| LANZACOHETES     | 2     | -                          | 120 000 | -  | 10 | -  | - | - | -  | - | -        | 0            |
| LANZACOHETES     | 3     | Detener mejoras            | 236 000 | -  | 20 | -  | - | - | -  | - | -        | 0            |
| LANZACOHETES     | 4     | Aumento de capacidad       | 400 000 | -  | 34 | -  | - | - | -  | - | -        | 0            |
| MISILES A/T      | 3     | -                          | 276 000 | -  | 24 | -  | - | - | -  | - | -        | 0            |
| MISILES A/T      | 4     | Detener mejoras            | 440 000 | Especialista en teledirección de misiles | 38 | -  | - | - | -  | - | -        | 0            |
| MISILES A/T      | 5     | Aumento de capacidad       | 660 000 | -  | 56 | -  | - | - | -  | - | -        | 0            |
| BENGALAS         | 2     | -                          | 140 000 | -  | 12 | -  | - | - | -  | - | -        | 0            |
| BENGALAS         | 3     | Aumento de capacidad 1     | 256 000 | Especialista en radares                  | 22 | -  | - | - | -  | - | -        | 0            |
| BENGALAS         | 4     | Aumento de capacidad 2     | 420 000 | -  | 36 | -  | - | - | -  | - | -        | 0            |
| BLINDAJE SUPERP. | 4     | -                          | 340 000 | -  | 28 | -  | - | - | -  | - | -        | 0            |
| BLINDAJE SUPERP. | 5     | Aumento de defensa 1       | 560 000 | Ingeniero de materiales                  | 38 | -  | - | - | -  | - | -        | 0            |
| BLINDAJE SUPERP. | 6     | Aumento de defensa 2       | 860 000 | -  | 58 | -  | - | - | -  | - | -        | 0            |

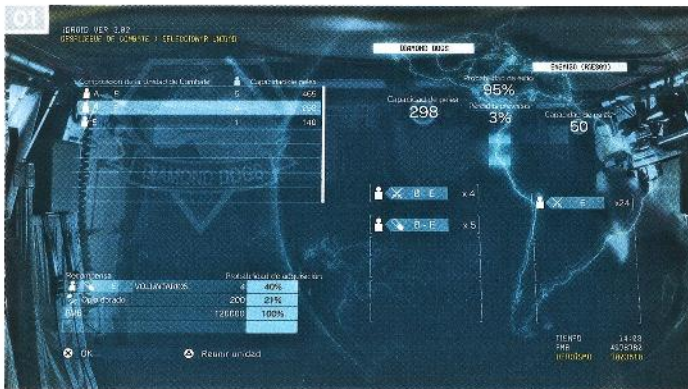


# DESPLIEGUE DE COMBATE

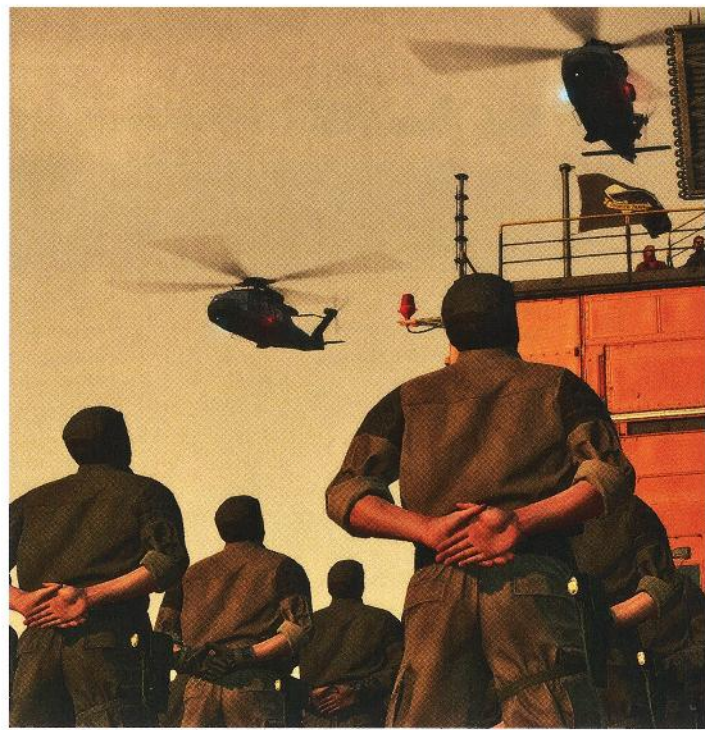
El despliegue de combate, que se desbloquea cuando está disponible la unidad de combate, y que después se nos presenta oficialmente a través de un tutorial obligatorio, es uno de los sistemas más lucrativos de todo el juego. Pero no es solo una fuente de PMB; también puede ofrecerte un suministro constante de plantas medicinales y materiales vitales, entre otras cosas.

Puedes acceder al despliegue de combate desde la pestaña Misiones del menú del iDroid, y te permite enviar tropas de la unidad de combate a misiones de envío mientras te dedicas a completar tus propios objetivos. Antes de iniciar una asignación, hay varias cosas que tienes que comprobar y tener en cuenta [01]:

- **Probabilidad de éxito:** la probabilidad de que completes la misión expresada en un porcentaje (el máximo es el 95%).
- **Pérdidas previstas:** la probabilidad de resultar herido o morir durante la misión; el porcentaje mínimo es el 3%.
- **Capacidad de pelea:** el personal y los vehículos que enviarás a la misión aparecerán entre corchetes en la columna Diamond Dogs. Si no dispones de personal con el grado necesario, o de un vehículo obligatorio, no podrás empezar la misión.
- **Recompensas:** en el recuadro de la esquina inferior izquierda de la pantalla aparecen las posibles recompensas. Un 100% en la "probabilidad de adquisición" quiere decir que conseguirás el premio con toda seguridad, si la misión es un éxito. Los porcentajes inferiores indican la probabilidad de que recibas la cantidad completa de un recurso específico. Incluso con porcentajes tan bajos como un 32%, por lo general recibirás una proporción razonable del recurso en cuestión (ya sea personal, materiales o plantas medicinales).



Por lo general, conviene que envíes tropas únicamente a misiones con la probabilidad de éxito más alta (95%) y el porcentaje más bajo (3%) de pérdidas previstas. El juego preseleccionará automáticamente unidades que estén listas para participar en Misiones de envío, pero eres libre de crear nuevas unidades manualmente. Para hacerlo, pulsa **△/Y** en la página de una asignación, y después marca o desmarca tropas con **□/X**. Esto es de especial utilidad en la primera fase de la historia, porque elegir unidades manualmente suele traducirse en mejores porcentajes de las categorías Probabilidad de éxito y Pérdidas previstas, ambas muy importantes.



En cuanto despliegues un pelotón, podrás olvidarte de él y encargarte de otras tareas hasta que te llegue una notificación con los resultados de la misión. Presta atención a la opción Recompensas de la pestaña Base Madre en el menú del iDroid. El tiempo transcurre sin interrupciones en *MGSV* (salvo en el menú de Pausa), así que acostúmbrate a tener el número máximo de despliegues de combate activos al mismo tiempo. Al principio, solo podrás tener dos misiones desarrollándose a la vez. Pero en cuanto puedas acceder a los Puestos de Operaciones de Avanzada al completar la misión 22, cada uno de ellos desbloqueará dos unidades más que podrás utilizar en misiones de envío.

Si la misión fracasa, puede que pierdas equipamiento o que tus soldados resulten heridos (y tengan que quedarse en la enfermería) o mueran. Pero, si la asignación tiene éxito, también puede que pierdas soldados o que resulten heridos. Sea cual sea el resultado final, podrás ver la información sobre ganancias y pérdidas en la opción Registro (en la pestaña Misiones del menú del iDroid).

Hay tres tipos de misiones de envío: especiales, normales y de respuesta.

## VEHÍCULOS Y BATTLE GEAR

Algunas asignaciones (sobre todo las misiones de envío especiales) requieren el uso de vehículos concretos. No podrás acceder a muchos de ellos hasta que consigas la mejora Carga 2 del dispositivo Fulton (como muy pronto, en la misión 10; como muy tarde, al completar la misión 16). En cuanto puedas extraer vehículos, dedica tiempo a esta actividad siempre que puedas.

Para completar las últimas cinco misiones de envío especiales, tendrás que esperar a que se termine el desarrollo del Battle Gear, lo que ocurrirá cuando completes la misión 32 y cualquier otra misión principal o secundaria. Hay muchos vídeos opcionales que podrás activar para ver el desarrollo gradual del Battle Gear si visitas a Emmerich en la plataforma de ID de la Base Madre: busca en el lado norte de la primera cubierta, en el nivel inferior, y encontrarás la entrada.

## Misiones de envío especiales

Las misiones de envío especiales son asignaciones exclusivas que se juegan de forma secuencial: solo podrás intentar la segunda de la lista si has completado la primera, etcétera.

Por lo general, son más difíciles y largas que otras misiones, pero también se premian con las mejores recompensas, que incluyen objetos especiales como planos y partes de emblema. Procura enviar a tus mejores reclutas a estas misiones durante la primera fase de la historia, y ponte como prioridad completarlas en cuanto se cumplan sus requisitos y estén disponibles.

Las misiones de envío especiales posteriores, sobre todo a partir de la número 12, estarán disponibles mucho antes de que puedas reclutar a personal de rango S, por lo que es probable que tus mejores índices de probabilidad de éxito se desplomen hasta un 50%-60%. Puede que entonces te interese "apostar" con personal de grado A y A+: el personal con el grado más alto que podrás reemplazar de una manera rápida en caso de que una misión vaya mal.

### Detalles de las misiones de envío especiales

| ORDEN | NOMBRE  | DISPONIBILIDAD            | DIFICULTAD | DURACIÓN (MIN) | REQUISITOS                     | RECOMPENSA (OBJETO)  | RECOMPENSA (PMB) | RECOMPENSA (VOLUNTARIOS X4) | RECOMPENSA (RECURSO)  |
|-------|---|---------------------------|------------|----------------|--------------------------------|--|------------------|-----------------------------|-----------------------|
| 1     | Atravesar fuerza de bloqueo                     | Al completar la misión 01 | E          | 10             | -                              | Plano de [GEIST P3]  | 50 000           | E (20%) o D (80%)           | Digitalis (Púrpura)   |
| 2     | Restablecer la ZDM                              | Al completar la misión 01 | E          | 10             | -                              | Plano de [WU S333]   | 80 000           | E (20%) o D (80%)           | Materiales procesados |
| 3     | Recapturar la mina de coltán                    | Al completar la misión 01 | E          | 15             | -                              | Emblemas (palabra):<br>Tactical, Riot, Technical, Intelligence     | 100 000          | E (20%) o D (80%)           | Plantas medicinales   |
| 4     | Buscar y destruir las fuerzas restantes         | Al completar la misión 01 | D          | 15             | -                              | Plano de [ZE'EV]   | 140 000          | D (20%) o C (80%)           | Materiales procesados |
| 5     | Abrirse paso a través del cordón                | Al completar la misión 06 | D          | 30             | -                              | Emblemas (palabra):<br>Emergency, Service, Fight, Airborne         | 180 000          | D (20%) o C (80%)           | Materiales procesados |
| 6     | Liberar el tanquero                             | Al completar la misión 06 | D          | 30             | -                              | Plano de [FB MR R-LAUNCHER]  | 240 000          | D (20%) o C (80%)           | Plantas medicinales   |
| 7     | Escolta presidencial                            | Al completar la misión 06 | C          | 40             | Camión x1                      | Emblemas (palabra):<br>Chemical, Medical, Rescue, Engineer         | 300 000          | C (20%) o B (80%)           | Materiales procesados |
| 8     | Asistir en la evacuación de civiles             | Al completar la misión 12 | C          | 40             | Camión x1                      | Emblemas (palabra):<br>Signal, Warfare, Survival, Evasion          | 320 000          | C (20%) o B (80%)           | Plantas medicinales   |
| 9     | Defender el campo de refugiados                 | Al completar la misión 12 | C          | 60             | Vehículo 4x4 (x1)              | Emblemas (palabra):<br>Resistance, Escape, Camouflage, Concealment | 360 000          | C (20%) o B (80%)           | Materiales procesados |
| 10    | Destruir la nueva aeronave                      | Al completar la misión 12 | B          | 60             | Vehículo 4x4 (x1)              | Plano de [AM MRS-71 RIFLE]   | 400 000          | B (20%) o A (80%)           | Plantas medicinales   |
| 11    | Repeler las fuerzas fronterizas                 | Al completar la misión 12 | B          | 60             | Vehículo blindado x1           | Emblemas (palabra):<br>Anti, Task, Command, Operations             | 420 000          | B (20%) o A (80%)           | Materiales procesados |
| 12    | Recapturar las instalaciones portuarias         | Al completar la misión 16 | A          | 60             | Vehículo blindado x1           | Plano de [LPG-61]  | 450 000          | A+ (100%)                   | Plantas medicinales   |
| 13    | Destruir las centrifugadoras de uranio          | Al completar la misión 20 | A          | 80             | Tanque x1                      | Plano de [HAIL MGR-4]  | 450 000          | A+ (100%)                   | Materiales procesados |
| 14    | Aplastar al cartel de la droga                  | Al completar la misión 20 | A          | 80             | Tanque x1                      | Emblemas (palabra):<br>Elements, Detachment, Group, Corps          | 450 000          | A+ (100%)                   | Plantas medicinales   |
| 15    | Defender el oleoducto                           | Al completar la misión 31 | A          | 120            | Walker Gear x1                 | Plano de [ZORN-KP]   | 450 000          | A+ (100%)                   | Materiales procesados |
| 16    | Rescatar a los mediadores de paz                | Al completar la misión 31 | A+         | 120            | Walker Gear x1, Battle Gear x1 | Emblemas (palabra):<br>Division, Brigade, Regiment, Battalion      | 600 000          | A++ (100%)                  | Plantas medicinales   |
| 17    | Eliminar al dictador                            | Al completar la misión 31 | A+         | 120            | Walker Gear x2, Battle Gear x1 | Emblemas (palabra):<br>Company, Platoon, Squad, Infantry           | 700 000          | A++ (100%)                  | Materiales procesados |
| 18    | Recapturar la instalación del campo petrolífero | Al completar la misión 31 | A+         | 120            | Walker Gear x2, Battle Gear x1 | Emblemas (palabra):<br>Armor, Aviation, Assault, Radio             | 800 000          | A++ (100%)                  | Plantas medicinales   |
| 19    | Asegurar las cabezas de puentes                 | Al completar la misión 31 | S          | 120            | Walker Gear x3, Battle Gear x1 | Emblemas (palabra):<br>Recon, Scout, Ranger, Police                | 900 000          | S (100%)                    | Materiales procesados |
| 20    | Impedir un golpe de estado                      | Al completar la misión 31 | S          | 120            | Walker Gear x3, Battle Gear x1 | Plano de [BULLHORN SG]   | 1 000 000        | S (100%)                    | Plantas medicinales   |

- 1. HISTORIA
- 2. INTRODUCCIÓN
- 3. RECURSOS
- 4. MISIONES DE GUERRA
- 5. BASE MADRE
- 6. INTELIGENCIA Y ANÁLISIS
- 7. EXTRAS
- 8. FINES
- 9. USA
- 10. CENTRO DE OPERACIONES DE LA BASE MADRE
- 11. INSTALACIONES DE LA BASE
- 12. DESARROLLO
- 13. DESPLIEGUE DE COMBATE
- 14. GESTIÓN DE PERSONAL
- 15. PERSONALIZACIÓN
- 16. FOLIO
- 17. RECURSOS
- 18. EVENTOS DE LA HISTORIA



## Misiones de envío normales

Las misiones de envío normales son asignaciones breves y repetibles que aparecen en rotación periódica, con una dificultad que se corresponde aproximadamente con tus progresos en el juego. Cuanto mayor sea la clasificación, mejores serán las posibles recompensas.

Si bien recibirás un pago en PMB si la misión tiene éxito, lo realmente valioso de estas misiones es la oportunidad de conseguir voluntarios, materiales y plantas medicinales. Al comienzo de la historia, momento en el que reclutar personal es toda una prioridad, estas misiones son una forma estupenda de mejorar tus unidades y equipos de la Base Madre. Más adelante, cuando los recursos de construcción sean un problema más apremiante, las misiones "Explotación de aguas cercanas/lejanas" te permitirán conseguir todos los materiales en grandes cantidades; conviene que las completes siempre que puedas. Por último, en las misiones "Asistencia médica" y "Recolección de plantas" conseguirás grandes cantidades de plantas medicinales, que tardarías siglos en recoger en el campo de batalla.

La duración, el índice de éxito y las recompensas de estas misiones son valores aleatorios. Al comienzo, es muy probable que tengas que enviar a tu mejor equipo para conseguir una probabilidad de éxito elevada. Pero más adelante podrás ir enviando a tus unidades de rango más inferior que aun así ofrezcan un 95% de probabilidad de éxito, esto evitará posibles bajas entre tus mejores y más brillantes empleados.

## Detalles de las misiones de envío normales

| NOMBRE   | DIFICULTAD | RECOMPENSA (PMB) | RECOMPENSA (VOLUNTARIOS) | RECOMPENSA (RECURSOS) |
|--|------------|------------------|--------------------------|-----------------------|
| Seguridad VIP  | E          | 50 000           | D (70%) o E (30%)        | -                     |
| Seguridad VIP  | D          | 60 000           | C (70%) o D (30%)        | -                     |
| Seguridad VIP  | C          | 80 000           | B (70%) o C (30%)        | -                     |
| Seguridad VIP  | B          | 100 000          | A (80%) o B (20%)        | -                     |
| Seguridad VIP  | A          | 120 000          | A+ (90%) o A (10%)       | -                     |
| Seguridad VIP  | A+         | 150 000          | A++ (100%)               | -                     |
| Seguridad VIP  | S          | 170 000          | S (100%)                 | -                     |
| Seguridad VIP  | S          | 200 000          | S (100%)                 | -                     |
| Defensa puesto de avanzada                               | F          | 50 000           | C (100%)                 | -                     |
| Defensa puesto de avanzada                               | E          | 100 000          | D (100%)                 | -                     |
| Eliminación de fuerza                                    | D          | 50 000           | A (100%)                 | -                     |
| Eliminación de fuerza                                    | C          | 100 000          | A+ (100%)                | -                     |
| Captura de puesto de avanzada                            | B          | 50 000           | A++ (100%)               | -                     |
| Captura de puesto de avanzada                            | A          | 100 000          | S (100%)                 | -                     |
| Asistencia técnica                                       | E          | 50 000           | D (70%) o E (30%)        | -                     |
| Asistencia técnica                                       | D          | 100 000          | C (70%) o D (30%)        | -                     |
| Asistencia técnica                                       | C          | 150 000          | B (70%) o C (30%)        | -                     |
| Asistencia técnica                                       | B          | 200 000          | A (80%) o B (20%)        | -                     |
| Asistencia técnica                                       | A          | 200 000          | A+ (90%) o A (10%)       | -                     |
| Desarrollo conjunto                                      | A+         | 50 000           | A++ (100%)               | -                     |
| Desarrollo conjunto                                      | S          | 100 000          | S (100%)                 | -                     |
| Desarrollo conjunto                                      | S          | 150 000          | S (100%)                 | -                     |
| Explotación de aguas cercanas                            | E          | 50 000           | -                        | Materiales            |
| Explotación de aguas cercanas                            | B          | 100 000          | -                        | Materiales            |
| Explotación de aguas cercanas                            | A          | 100 000          | -                        | Materiales            |
| Explotación de aguas lejanas                             | E          | 18 000           | D (70%) o E (30%)        | Materiales            |
| Explotación de aguas lejanas                             | D          | 50 000           | C (70%) o D (30%)        | Materiales            |
| Explotación de aguas lejanas                             | C          | 50 000           | B (70%) o C (30%)        | Materiales            |
| Explotación de aguas lejanas                             | B          | 50 000           | A (80%) o B (20%)        | Materiales            |
| Explotación de aguas lejanas                             | A          | 50 000           | A+ (90%) o A (10%)       | Materiales            |
| Explotación de aguas lejanas                             | A+         | 50 000           | A++ (100%)               | Materiales            |
| Explotación de aguas lejanas                             | S          | 50 000           | S (100%)                 | Materiales            |
| Explotación de aguas lejanas (Recursos combustibles)     | C          | 20 000           | -                        | Materiales            |
| Explotación de aguas lejanas (Recursos combustibles)     | A+         | 50 000           | -                        | Materiales            |
| Explotación de aguas lejanas (Recurso biológico)         | C          | 20 000           | -                        | Materiales            |
| Explotación de aguas lejanas (Recurso biológico)         | A+         | 50 000           | -                        | Materiales            |
| Explotación de aguas lejanas (Metal común)               | C          | 20 000           | -                        | Materiales            |
| Explotación de aguas lejanas (Metal común)               | A+         | 50 000           | -                        | Materiales            |
| Explotación de aguas lejanas (Metal menor)               | C          | 20 000           | -                        | Materiales            |
| Explotación de aguas lejanas (Metal menor)               | A+         | 50 000           | -                        | Materiales            |
| Explotación de aguas lejanas (Metal precioso)            | C          | 20 000           | -                        | Materiales            |
| Explotación de aguas lejanas (Metal precioso)            | A+         | 50 000           | -                        | Materiales            |
| Apoyo para reconstrucción                                | E          | 100 000          | D (70%) o E (30%)        | Materiales            |
| Apoyo para reconstrucción                                | D          | 200 000          | C (70%) o D (30%)        | Materiales            |
| Apoyo para reconstrucción                                | C          | 200 000          | B (70%) o C (30%)        | Plantas medicinales   |
| Apoyo para reconstrucción                                | B          | 200 000          | A (80%) o B (20%)        | Plantas medicinales   |
| Apoyo para reconstrucción                                | A          | 200 000          | A+ (90%) o A (10%)       | Plantas medicinales   |
| Transporte de carga                                      | A+         | 100 000          | A++ (100%)               | Plantas medicinales   |
| Transporte de carga                                      | S          | 200 000          | S (100%)                 | Materiales            |
| Reclutamiento personal (Equipo de I D)                   | E          | 20 000           | C (100%)                 | -                     |
| Reclutamiento personal (Equipo de I D)                   | D          | 40 000           | D (100%)                 | -                     |
| Reclutamiento personal (Unidad de desarrollo de la base) | E          | 20 000           | C (100%)                 | -                     |
| Reclutamiento personal (Unidad de desarrollo de la base) | D          | 40 000           | D (100%)                 | -                     |
| Reclutamiento personal (Unidad de apoyo)                 | E          | 20 000           | C (100%)                 | -                     |
| Reclutamiento personal (Unidad de apoyo)                 | D          | 40 000           | D (100%)                 | -                     |
| Reclutamiento personal (Equipo de inteligencia)          | E          | 20 000           | C (100%)                 | -                     |
| Reclutamiento personal (Equipo de inteligencia)          | D          | 40 000           | D (100%)                 | -                     |
| Reclutamiento personal (Equipo de inteligencia)          | C          | 40 000           | D (100%)                 | -                     |
| Reclutamiento personal (Equipo de inteligencia)          | B          | 40 000           | D (100%)                 | -                     |
| Reclutamiento personal (Equipo médico)                   | E          | 20 000           | C (100%)                 | -                     |
| Reclutamiento personal (Equipo médico)                   | D          | 40 000           | D (100%)                 | -                     |
| Búsqueda de talentos (Equipo de I D)                     | A          | 40 000           | A+ (100%)                | -                     |
| Búsqueda de talentos (Equipo de I D)                     | A+         | 100 000          | A++ (100%)               | -                     |
| Reclutamiento personal (Unidad de desarrollo de la base) | A          | 40 000           | A+ (100%)                | -                     |
| Reclutamiento personal (Unidad de desarrollo de la base) | A+         | 100 000          | A++ (100%)               | -                     |
| Búsqueda de talentos (Unidad de apoyo)                   | A          | 40 000           | A+ (100%)                | -                     |
| Búsqueda de talentos (Unidad de apoyo)                   | A+         | 100 000          | A++ (100%)               | -                     |
| Búsqueda de talentos (Equipo de inteligencia)            | A          | 40 000           | A+ (100%)                | -                     |
| Búsqueda de talentos (Equipo de inteligencia)            | A+         | 100 000          | A++ (100%)               | -                     |
| Búsqueda de talentos (Equipo de inteligencia)            | S          | 100 000          | S (100%)                 | -                     |
| Búsqueda de talentos (Equipo médico)                     | A          | 40 000           | A+ (100%)                | -                     |
| Búsqueda de talentos (Equipo médico)                     | A+         | 100 000          | A++ (100%)               | -                     |
| Asistencia médica  | E          | 120 000          | D (70%) o E (30%)        | Plantas medicinales   |
| Asistencia médica  | D          | 120 000          | C (70%) o D (30%)        | Plantas medicinales   |
| Asistencia médica  | C          | 120 000          | B (70%) o C (30%)        | Plantas medicinales   |
| Asistencia médica  | B          | 120 000          | A (80%) o B (20%)        | Plantas medicinales   |
| Asistencia médica  | A          | 120 000          | A+ (90%) o A (10%)       | Plantas medicinales   |
| Asistencia médica  | A+         | 120 000          | A++ (100%)               | Plantas medicinales   |
| Asistencia médica  | S          | 120 000          | S (100%)                 | Plantas medicinales   |
| Recolección de plantas                                   | C          | 20 000           | -                        | Plantas medicinales   |
| Recolección de plantas                                   | B          | 30 000           | -                        | Plantas medicinales   |



## Misiones de envío de respuesta

Las misiones de envío de respuesta no se premian con grandes recompensas pero tienen un efecto muy especial: te permitirán ejercer una influencia directa (aunque temporal) sobre los tipos de equipamiento que usarán tus enemigos.

Si eres un experto en disparar a la cabeza y neutralizas a los guardias con munición tranquilizante en cada operación, pronto descubrirás que el sistema de dificultad dinámico de *MGSV* comenzará a proteger a los enemigos con cascos. Sin embargo, al completar las misiones "Destrucción de almacén (Cascos)", tus soldados interferirán en las líneas de suministro enemigas, provocando un déficit en dichos elementos protectores. Esto durará durante las siguientes tres misiones que completes: a partir de ese momento, los efectos se cancelarán y los enemigos volverán a acceder al mismo equipamiento que antes.

Como es lógico, existe un límite en la frecuencia con que podrás encargar estas misiones. Cada vez que completes una misión de respuesta, desaparecerá de la lista hasta que termine su periodo de recuperación. También tienes que tener en cuenta que estas misiones duran casi cuatro veces más que las misiones normales, que son mucho más lucrativas.

Sin importar la calidad del equipo asignado, las misiones de respuesta siempre tienen un índice mínimo del 10% de pérdidas previstas. O lo que es lo mismo, perderás una media de un miembro de tu personal cada vez que intentes completar una. Por este motivo, conviene encargar estas misiones a tus soldados más prescindibles: los que tengan un rango inferior.

### Response Dispatch Mission Details

| NOMBRE   | DIFICULTAD | REQUISITOS | DURACIÓN (MIN) | RECOMPENSA (PMB) | RECOMPENSA (RECURSO)  | DÉFICIT PROVOCADO         |
|--|------------|------------|----------------|------------------|-----------------------|---------------------------|
| <b>Destruc. almacén (Másc. gas)</b>                                  | C          | Ninguno    | 30             | 20 000           | Materiales procesados | Máscaras de gas           |
| <b>Destruc. almacén (Cascos)</b>                                     | C          | Ninguno    | 30             | 20 000           | Plantas medicinales   | Cascos                    |
| <b>Emboscada a escuadrón de transporte (Cámaras de vigilancia)</b>   | C          | Ninguno    | 30             | 20 000           | Materiales procesados | Cámaras de vigilancia     |
| <b>Emboscada a escuadrón de transporte (Señuelos)</b>                | C          | Ninguno    | 30             | 20 000           | Plantas medicinales   | Señuelos                  |
| <b>Sabotaje a fábrica de municiones (Minas direccionales)</b>        | C          | Ninguno    | 30             | 20 000           | Materiales procesados | Minas direccionales       |
| <b>Sabotaje a fábrica de municiones (Lentes de visión nocturna)</b>  | C          | Ninguno    | 30             | 20 000           | Plantas medicinales   | Lentes de visión nocturna |
| <b>Destruc. almacén (Escopetas)</b>                                  | C          | Ninguno    | 30             | 20 000           | Materiales procesados | Escopetas                 |
| <b>Emboscada a escuadrón de transporte (Ametralladoras)</b>          | C          | Ninguno    | 30             | 20 000           | Plantas medicinales   | Ametralladoras            |
| <b>Destruc. almacén (Armaduras)</b>                                  | C          | Ninguno    | 30             | 20 000           | Materiales procesados | Armaduras                 |
| <b>Emboscada a escuadrón de transporte (Escudos)</b>                 | C          | Ninguno    | 30             | 20 000           | Plantas medicinales   | Escudos                   |
| <b>Sabotaje a fábrica de municiones (Trajes antimotín)</b>           | C          | Ninguno    | 30             | 20 000           | Materiales procesados | Trajes antimotín          |
| <b>Destruc. almacén (Linternas)</b>                                  | C          | Ninguno    | 30             | 20 000           | Plantas medicinales   | Linternas                 |
| <b>Emboscada a escuadrón de transporte (Rifles de francotirador)</b> | C          | Ninguno    | 30             | 20 000           | Materiales procesados | Rifles de francotirador   |
| <b>Sabotaje a fábrica de municiones (Misiles)</b>                    | C          | Ninguno    | 30             | 20 000           | Plantas medicinales   | Misiles                   |



- 1 INFO BARRIO
- 2 REPRODUCCION
- 3 RECURSOS
- 4 MISIONES DE RESPUESTA
- 5 BASE MADRE
- 6 RESEÑA Y ANALISIS
- 7 ENTRES
- 8 INDEX
- 9 CIA
- 10 DESARROLLO DE OPERACIONES DE LA BASE MADRE
- 11 SITUACIONES DE LA BASE
- 12 DESARROLLO
- 13 DESPLIEGUE DE COMBATE
- 14 GESTION DE PERSONAL
- 15 PERSONALIZACION
- 16 PLAN
- 17 REVISIONES
- 18 EVOLUCION DE LA GUERRA



# GESTIÓN DE PERSONAL

La Base Madre es la suma de todos tus reclutas; y solo si reclutas poco a poco a los mejores y más brillantes trabajadores le sacarás el máximo partido al potencial de tus Diamond Dogs. Durante la historia te harás con los servicios de cientos de hombres y mujeres, sobre todo extrayendo a enemigos en el campo de batalla con tu dispositivo Fulton, o recibéndolos como recompensa al completar misiones principales, secundarias y asignaciones de despliegue de combate. A medida que aumente la fama de Big Boss, también obtendrás voluntarios de grados superiores.

## Equipos y unidades

Cada recluta de los Diamond Dogs se asignará automáticamente a un equipo o unidad, que se elegirá según sus estadísticas. Estas estadísticas determinarán las aptitudes del recluta en los principales departamentos:

- Unidad de combate:** esta unidad genera PMB a diario por medio de actividades automáticas de mercenarios. Sus miembros están en la vanguardia de todas las asignaciones de despliegue de combate, y puedes solicitar que defiendan tus POA de los ataques de otros jugadores. Como consecuencia, son más susceptibles a sufrir heridas y bajas que el personal de otros departamentos.
- Equipo de I D:** este equipo desbloquea nuevas investigaciones a medida que aumenta su nivel.
- Unidad de desarrollo de la base:** esta unidad se especializa en conseguir y procesar materiales automáticamente. Su nivel también determinará la velocidad de construcción de nuevas plataformas y cubiertas de la Base Madre.
- Unidad de apoyo:** esta unidad se encarga de recoger y procesar trabajadores, mercancías y recursos que hayas extraído con el Fulton durante tus operaciones. También se encarga de enviar suministros y fuego de apoyo.
- Unidad de inteligencia:** este equipo te ofrece apoyo operativo cuando estás en el frente, como actualizaciones del iDroid con la ubicación de enemigos y puntos de interés, y notificaciones con respecto a las condiciones meteorológicas.
- Equipo médico:** este equipo presta primeros auxilios a los trabajadores heridos que extraigas, y mejorará el índice de éxito de las extracciones con el Fulton a medida que aumente su nivel. También atiende al personal enfermo o herido.
- Equipo de seguridad:** el personal asignado a esta función se encargará de proteger la base de invasiones de otros jugadores (sobre todo con las funciones Seguridad de la base y Bloqueo de la base).

Las habilidades combinadas de todos los miembros de un equipo o unidad decidirán el nivel general de su departamento. Al aumentar este nivel, se añadirán funciones nuevas y la calidad de los servicios ofrecidos mejorará, como te detallamos en la página 254.

## Asignación de personal

Los nuevos reclutas se asignan automáticamente a la división más apropiada para sus habilidades, a no ser que los departamentos estén al máximo de su capacidad operativa. Si no queda sitio, los futuros Diamond Dogs suelen pasar a la sala de espera hasta que surjan plazas adecuadas para ellos. Más adelante, cuando la Base Madre alcance su número máximo de empleados, se despedirá a los Diamond Dogs con menos talento para dejar sitio a reemplazos mejor cualificados.

Aunque casi nunca es necesario, existen dos métodos para microgestionar a los reclutas:

- Asignación automática:** pulsa **[R3]/[A]** mientras estés en la página de gestión de personal. Desde aquí podrás asignar a los reclutas de la sala de espera a los puestos más adecuados, o seleccionar esta opción para reasignar al instante a todo tu personal a las funciones que mejor puedan desempeñar.
- Asignación manual:** elige a los individuos que te interesen con **[X]/[A]**; para que aparezca un menú desde el que podrás transferirlos a otros departamentos. A comienzos de la historia, podrás usar esta función para aumentar la clasificación general de tu equipo de I D, y así desbloquear nuevas investigaciones que te interese iniciar de inmediato. Si quieres despedir a un miembro del equipo, usa la opción "Despedir".

Como regla general, es mejor dejar que la IA de la Base Madre tome las decisiones de recursos humanos: siempre elige lo que es mejor para los Diamond Dogs, así no perderás el tiempo navegando por los menús de forma innecesaria.

Si le has cogido cariño a un individuo (por ejemplo, porque posee una habilidad única que no quieres perder por nada del mundo), selecciona su nombre y pulsa **[L2]/[L]** para ofrecerle un contrato directo. Tras esto, el sistema de la IA conservará a este individuo en la plantilla hasta que le prives de dicho privilegio. El personal que haya firmado un contrato no podrá asignarse a actividades en las que corra el riesgo de morir, como las misiones de envío. Como máximo, solo un 10% de tu personal puede firmar contratos directos.

## Rangos del personal

Para que puedas identificar los puntos fuertes y débiles de un recluta (incluidos los que encuentres en el campo de batalla), *MGSV* utiliza un sistema de rangos. Esta clasificación representa la posible competencia de un individuo en los seis departamentos principales de la Base Madre. La jerarquía completa de rangos es la siguiente, de peor a mejor:



Como es lógico, un recluta con el rango máximo en la categoría I D será el candidato perfecto para el equipo de I D, etcétera. Podrás conocer este rango con antelación en cuanto mejores tus binoculares Intel. En posteriores mejoras, cuando estés marcando a un soldado, si lo enfocas durante un poco más de tiempo podrás ver su rango en las seis categorías. Necesitarás la mejora final de los binoculares para ver las puntuaciones más elevadas y saber con exactitud las posibles habilidades de un candidato.

Durante la primera mitad de la historia, la cantidad es más importante que la calidad: recluta a todos los enemigos que puedas para mejorar el nivel de cada equipo y unidad. Cuando llegues al límite de personal de cada departamento, conviene que aumentes la capacidad total de personal encargando expansiones de la Base Madre en cuanto estén disponibles. En una fase posterior de la historia, quizás sea aconsejable ser un poco más selectivo al elegir reclutas; pero las extracciones de personal con el Fulton son relativamente sencillas y suelen servir para librarte de un posible peligro en la zona en la que estás operando. Si algún individuo resulta no ser apto para la Base Madre, no te preocupes: sencillamente no lo contratarán o lo reemplazarán poco después.

Pero las clasificaciones no son el único criterio importante a tener en cuenta cuando valores el potencial de un recluta de la Base Madre: las habilidades también son fundamentales. Tratamos este tema en la página siguiente.

## Moral

Cada miembro de los Diamond Dogs tiene un medidor de moral en su página personal del menú de gestión de personal [01]. Este medidor representa su bienestar general.



MGSV emplea un sistema oculto de puntos de moral. Todos los reclutas tienen un valor de moral predeterminado de entre cuatro y seis puntos. Esto puede variar dependiendo de tus actos o de determinados eventos (que detallamos en la tabla de la derecha), y el valor de moral oscilará entre un mínimo de 0 y un máximo de 15. La moral de tus trabajadores se actualiza cada 36 minutos de tiempo real (o, siendo más precisos, cada vez que activas un punto de control después de este periodo).

El único hecho que puede restar moral a tus tropas de forma significativa es un saldo negativo de PMB. Siempre que esto no se produzca, los niveles de moral de tus Diamond Dogs se mantendrán como mínimo estables, o irán subiendo de forma lenta pero segura.

Una moral elevada tiene efectos muy positivos, porque permitirá a tus soldados obtener puntos de habilidad adicionales (representados por segmentos amarillos en las barras de atributos), y así aumentar su rango en todos sus atributos. Por ejemplo, un miembro del personal con un rango E (puntos de habilidad: 1-15) y una moral de 15 recibirá 31 puntos de habilidad extra (total: 32-46), por lo que en la práctica funcionará como un miembro de rango C.

Algunos individuos no experimentan variaciones en su moral. Es el caso de personajes principales como Miller, Ocelot o Emmerich, y de los trabajadores que no estén en la Base Madre (como, por ejemplo, los que están en misiones de envío).

## Medallas

Se premia con medallas a los trabajadores que cumplen unas condiciones concretas, hasta un máximo de tres medallas por individuo. Conseguir una medalla suma 30 puntos de habilidad al que la recibe, lo que tendrá un impacto considerable en su nivel de rendimiento. Por ejemplo, un recluta con atributos de rango E que gane dos medallas recibirá un extra de 60 puntos de habilidad, por lo que podrá llegar al rango A en todos sus atributos. Completar con frecuencia misiones de envío, incluso las fáciles, es una de las formas más eficaces de conseguir medallas para subir el nivel de tus reclutas.

Hay tres tipos de medallas:



**Cruz por Servicio Distinguido:** se entrega a dos tipos de reclutas:

- ➔ Cualquier soldado títere que extraigas en el frente. Esto incluye soldados títeres normales y los soldados deambulantes de la Base Madre de dichas misiones secundarias.
- ➔ Cualquier trabajador de la Base Madre que haya sido tomado como rehén y rescatado con éxito. Esto se aplica a los que aparecen en las misiones 17, 22 y 27.

## Escala de puntos de moral

| RANGO | PUNTOS DE MORAL | EFECTOS   |
|-------|-----------------|---|
|       | 0               | Probabilidad de abandonar la Base Madre: 4%                   |
|       | 1               | Probabilidad de abandonar la Base Madre: 2%                   |
|       | 2               | Probabilidad de abandonar la Base Madre: 1%                   |
|       | 3               | -   |
|       | 4               | -   |
|       | 5               | Rango de valores de moral predeterminados de un recluta nuevo |
|       | 6               | -   |
|       | 7               | -   |
| E     | 8               | Extra de habilidad: +2  |
|       | 9               | Extra de habilidad: +4  |
|       | 10              | Extra de habilidad: +6  |
|       | 11              | Extra de habilidad: +8  |
|       | 12              | Extra de habilidad: +10                                       |
|       | 13              | Extra de habilidad: +15                                       |
|       | 14              | Extra de habilidad: +20                                       |
|       | 15              | Extra de habilidad: +31                                       |

## Escala de puntos de habilidad

| RANGO | PUNTOS DE HABILIDAD | RANGO | PUNTOS DE HABILIDAD |
|-------|---------------------|-------|---------------------|
| E     | 1-15                | A+    | 80-109              |
| D     | 16-31               | A++   | 110-184             |
| C     | 32-47               | S     | 185-289             |
| B     | 48-63               | S+    | 290-447             |
| A     | 64-79               | S++   | 448+                |

## Variaciones de moral

| ACCIÓN/EVENTO   | MORAL   |
|---|---|
| Saludo a Big Boss durante una visita a la Base Madre  | +1  |
| Variación aleatoria   | ±0,5  |
| Ganar una medalla   | +80   |
| Saldo negativo de PMB   | -1  |
| Extra para voluntarios o prisioneros rescatados con un valor de heroísmo de entre 10 000 y 19 999 | +1  |
| Extra para voluntarios o prisioneros rescatados con un valor de heroísmo de entre 20 000 y 29 999 | +2  |
| Extra para voluntarios o prisioneros rescatados con un valor de heroísmo superior a 30 000        | +3  |
| Habilidad "Base Madre XO" de Miller   | Las variaciones positivas se duplican para todos los miembros de la unidad/equipo de Miller.          |
| Habilidad "Instructor de táctica" de Ocelot   | Las variaciones negativas se dividen entre dos para todos los miembros de la unidad/equipo de Ocelot. |



**Medalla por Servicio Distinguido:** se entrega a los individuos que ganan 9 puntos de distinción, que se consiguen de esta forma:

- ➔ El miembro del equipo completa una misión en lugar de Big Boss: entre 1 y 3 puntos dependiendo del rango de la misión.
- ➔ El miembro del equipo completa una misión de envío: 2 puntos.
- ➔ El miembro del equipo gana una misión de infiltración en un POA: 3 puntos.
- ➔ El miembro del equipo gana una misión de defensa de un POA, formando parte del equipo de seguridad: 2 puntos.
- ➔ El miembro del equipo gana una misión de práctica de defensa de un POA, formando parte del equipo de seguridad: 1 punto.



**Medalla de Honor:** se entrega a cualquier trabajador que mate al infiltrador durante una misión de defensa de un POA.

- 01. INTRODUCCIÓN
- 02. RECURSOS
- 03. MISIONES SECUNDARIAS
- 04. BASE MADRE
- 05. REPUTACIÓN Y ANALISIS
- 06. ENTRENAMIENTO
- 07. EQUIPO
- 08. COMANDO
- 09. COMBATIENTES
- 10. COMANDO DE UNIDADES
- 11. COMANDO DE LA BASE
- 12. RECURSOS
- 13. MISIONES DE ENVÍO
- 14. MISIONES DE ENVÍO
- 15. MISIONES DE ENVÍO
- 16. MISIONES DE ENVÍO
- 17. MISIONES DE ENVÍO
- 18. MISIONES DE ENVÍO
- 19. MISIONES DE ENVÍO
- 20. MISIONES DE ENVÍO
- 21. MISIONES DE ENVÍO
- 22. MISIONES DE ENVÍO
- 23. MISIONES DE ENVÍO
- 24. MISIONES DE ENVÍO
- 25. MISIONES DE ENVÍO
- 26. MISIONES DE ENVÍO
- 27. MISIONES DE ENVÍO
- 28. MISIONES DE ENVÍO
- 29. MISIONES DE ENVÍO
- 30. MISIONES DE ENVÍO
- 31. MISIONES DE ENVÍO
- 32. MISIONES DE ENVÍO
- 33. MISIONES DE ENVÍO
- 34. MISIONES DE ENVÍO
- 35. MISIONES DE ENVÍO
- 36. MISIONES DE ENVÍO
- 37. MISIONES DE ENVÍO
- 38. MISIONES DE ENVÍO
- 39. MISIONES DE ENVÍO
- 40. MISIONES DE ENVÍO
- 41. MISIONES DE ENVÍO
- 42. MISIONES DE ENVÍO
- 43. MISIONES DE ENVÍO
- 44. MISIONES DE ENVÍO
- 45. MISIONES DE ENVÍO
- 46. MISIONES DE ENVÍO
- 47. MISIONES DE ENVÍO
- 48. MISIONES DE ENVÍO
- 49. MISIONES DE ENVÍO
- 50. MISIONES DE ENVÍO
- 51. MISIONES DE ENVÍO
- 52. MISIONES DE ENVÍO
- 53. MISIONES DE ENVÍO
- 54. MISIONES DE ENVÍO
- 55. MISIONES DE ENVÍO
- 56. MISIONES DE ENVÍO
- 57. MISIONES DE ENVÍO
- 58. MISIONES DE ENVÍO
- 59. MISIONES DE ENVÍO
- 60. MISIONES DE ENVÍO
- 61. MISIONES DE ENVÍO
- 62. MISIONES DE ENVÍO
- 63. MISIONES DE ENVÍO
- 64. MISIONES DE ENVÍO
- 65. MISIONES DE ENVÍO
- 66. MISIONES DE ENVÍO
- 67. MISIONES DE ENVÍO
- 68. MISIONES DE ENVÍO
- 69. MISIONES DE ENVÍO
- 70. MISIONES DE ENVÍO
- 71. MISIONES DE ENVÍO
- 72. MISIONES DE ENVÍO
- 73. MISIONES DE ENVÍO
- 74. MISIONES DE ENVÍO
- 75. MISIONES DE ENVÍO
- 76. MISIONES DE ENVÍO
- 77. MISIONES DE ENVÍO
- 78. MISIONES DE ENVÍO
- 79. MISIONES DE ENVÍO
- 80. MISIONES DE ENVÍO
- 81. MISIONES DE ENVÍO
- 82. MISIONES DE ENVÍO
- 83. MISIONES DE ENVÍO
- 84. MISIONES DE ENVÍO
- 85. MISIONES DE ENVÍO
- 86. MISIONES DE ENVÍO
- 87. MISIONES DE ENVÍO
- 88. MISIONES DE ENVÍO
- 89. MISIONES DE ENVÍO
- 90. MISIONES DE ENVÍO
- 91. MISIONES DE ENVÍO
- 92. MISIONES DE ENVÍO
- 93. MISIONES DE ENVÍO
- 94. MISIONES DE ENVÍO
- 95. MISIONES DE ENVÍO
- 96. MISIONES DE ENVÍO
- 97. MISIONES DE ENVÍO
- 98. MISIONES DE ENVÍO
- 99. MISIONES DE ENVÍO
- 100. MISIONES DE ENVÍO



## Especialistas y habilidades

Algunos reclutas son "especialistas" que poseen rasgos o talentos conocidos como habilidades. Para ver las habilidades de tus reclutas, pulsa desde la página de gestión de personal hasta que aparezca la página correspondiente. Las habilidades se muestran debajo de los diagramas de clasificaciones.

Existen dos tipos de especialistas:

- Los que tienen **habilidades de acción**, que son habilidades activas que se utilizan cuando su dueño se despliega en el frente en lugar de Big Boss
- Los que tienen **habilidades de base**, que son habilidades pasivas que se convierten en activas cuando el individuo es asignado al equipo o unidad apropiados de la Base Madre. Los reclutas que dominan estas habilidades son muy valiosos, ya que suelen ser necesarios para desbloquear nuevos proyectos de I.D.

Puedes encontrar especialistas de dos formas distintas. La primera es conseguirlos como reclutas únicos (normalmente como objetivos en tareas de misión, o prisioneros que debes extraer en algunas misiones principales o secundarias). Si necesitas a un especialista concreto para empezar un proyecto de investigación, revisa la lista de misiones del juego y presta atención a las recompensas de la sección "Destrezas obtenibles/Planos", o simplemente consulta las siguientes tablas.

El segundo método para ir consiguiendo especialistas es menos fiable porque depende de la suerte: extraer al azar a enemigos en el frente con el Fulton. La disponibilidad de cada especialista depende de un atributo de rareza oculto que te desvelamos en nuestras tablas. Pero no todos los especialistas pueden encontrarse con este método: algunos solo están disponibles como reclutas únicos en misiones concretas.

Los objetivos que extraigas durante las misiones secundarias del tipo "Extrae al soldado altamente capacitado" y "Extracción de prisionero" no serán siempre los mismos: sus estadísticas dependerán del nivel de tus equipos de la Base Madre, y sus habilidades se elegirán dando prioridad a las que no tengas aún, para que consigas especialistas distintos a los que ya tienes. Por último, no todas las habilidades son beneficiosas: las tres de la categoría "Persona problemática" tienen un efecto perjudicial. A no ser que estos individuos posean unos atributos especialmente buenos, sería prudente despedirlos manualmente desde la interfaz de gestión de personal.



### Especialistas: habilidades de acción

| ICONO | NOMBRE                             | DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES  | DISPONIBILIDAD (ALEATORIOS) | DISPONIBILIDAD (ÚNICOS)   |
|-------|------------------------------------|---|-----------------------------|---|
|       | <b>Afortunado</b>                  | Al desplegarlo como miembro de una unidad de combate, la probabilidad de resultar gravemente herido se reduce un 50%.   | Raro                        | Objetivo en la misión 08  |
|       | <b>Alpinista</b>                   | Al desplegarlo como miembro de una unidad de combate, aumenta en un 20% la velocidad al arrastrarse, colgarse y escalar.  | Raro                        | Objetivo en la misión secundaria 51<br>Objetivo opcional en la misión 32  |
|       | <b>Atleta</b>                      | Al desplegarlo como miembro de una unidad de combate, la velocidad de movimiento al correr y la distancia de salto aumentan un 20% y la velocidad no se reduce al cargar con un cuerpo. | Muy raro                    | Soldado deambulante en la misión secundaria 52<br>Objetivo en la misión 21  |
|       | <b>Botánico</b>                    | Al desplegarlo como miembro de una unidad de combate, la cosecha de plantas medicinales se multiplica por 2,5.  | Muy raro                    | El prisionero que hay que extraer en la ciudad de Ghwandai durante la misión 07<br>Uno de los dos oficiales de las FPA en la misión 17<br>Aparece en la misión secundaria 14      |
|       | <b>Francotirador de vanguardia</b> | Francotirador que puede demorar objetivos desde una gran distancia y llevar a cabo misiones de exploración encubiertas.   | No disponible               | Quiet (misión 11)   |
|       | <b>Hablador</b>                    | Oculta las habilidades y clasificaciones al examinarlo con un analizador (deja de ser útil cuando el dueño de la habilidad es reclutado).   | Común                       | Objetivo en la misión secundaria 62<br>Objetivo en la misión 14<br>Objetivo en la misión 22   |
|       | <b>Pistolero</b>                   | Al desplegarlo como miembro de una unidad de combate, la duración del Modo Reflejo aumenta en 1 segundo si tiene un arma en la mano.  | Común                       | Objetivo en la misión 03<br>Prisionero de la aldea Masa en la misión 23<br>Voluntario tras completar la misión 31   |
|       | <b>Pistolero rápido</b>            | Al desplegarlo como miembro de una unidad de combate, se duplica la velocidad para desenfundar el arma principal.   | Muy raro                    | El comandante de las barracas de Wakh Sind en la misión 01  |
|       | <b>Recarga rápida</b>              | Al desplegarlo como miembro de una unidad de combate, la velocidad de recarga de las armas aumenta un 50%.  | Raro                        | Uno de los soldados que transportan al prisionero mudo en la misión 06<br>El comandante de la fuerza Zero Risk Security en la misión 35<br>Voluntario tras completar la misión 46 |





## Especialistas: habilidades de acción (continuación)

| ICBNO | NOMBRE     | DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES   | DISPONIBILIDAD (ALEATORIOS) | DISPONIBILIDAD (ÚNICOS)   |
|-------|------------|--|-----------------------------|---|
|       | Rescatista | Al desplegarlo dentro de una unidad de combate, el índice de éxito de las extracciones con el Fulton aumenta un 20%.           | Común                       | El conductor del camión de transporte en la misión 01<br>El prisionero de la aldea de Wialo en la misión 04<br>Prisionero de la aldea Sakhra Ee en la misión 08 |
|       | Salvaje    | Al desplegarlo como miembro de una unidad de combate, pulsa el botón COC mientras corres para ejecutar un puñetazo devastador. | Raro                        | Objetivo en la misión 07<br>Soldado de escolta del traficante en la misión 26<br>Pasajero del helicóptero de combate en la misión 41                            |
|       | Tipo duro  | Al desplegarlo como miembro de una unidad de combate, la salud máxima aumenta en un 20%.                                       | Común                       | Uno de los soldados que transportan al prisionero mudo en la misión 06<br>Uno de los prisioneros del palacio Lamar Khaate en la misión 10                       |

## Especialistas: habilidades de base

| ICBNO | NOMBRE                           | DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES  | DISPONIBILIDAD (ALEATORIOS) | DISPONIBILIDAD (ÚNICOS)   |
|-------|----------------------------------|---|-----------------------------|---|
|       | Anestesiista                     | Al asignarlo al equipo de I D, permite adaptar dardos tranquilizantes para pistolas y rifles de francotirador.  | No disponible               | El prisionero que hay que extraer en la misión 10   |
|       | Armero (Ametralladoras)          | Al asignarlo al equipo de I D, se reducen en un 3% los PMB necesarios para desarrollar y usar ametralladoras; puede acumularse hasta diez veces para obtener una reducción máxima del 30%. También permite el desarrollo de modelos derivados.          | Común                       | Soldado deambulante en la misión secundaria 56  |
|       | Armero (Escopetas)               | Al asignarlo al equipo de I D, se reducen en un 3% los PMB necesarios para desarrollar y usar escopetas; puede acumularse hasta diez veces para obtener una reducción máxima del 30%. También permite el desarrollo de modelos derivados.               | Raro                        | El prisionero de la aldea de Wialo en la misión 04  |
|       | Armero (Lanzagranadas)           | Al asignarlo al equipo de I D, se reducen en un 3% los PMB necesarios para desarrollar y usar lanzagranadas; puede acumularse hasta diez veces para obtener una reducción máxima del 30%. También permite el desarrollo de modelos derivados.           | Muy raro                    | Soldado deambulante en la misión secundaria 53  |
|       | Armero (Lanzamisiles)            | Al asignarlo al equipo de I D, se reducen en un 3% los PMB necesarios para desarrollar y usar lanzamisiles; puede acumularse hasta diez veces para obtener una reducción máxima del 30%. También permite el desarrollo de modelos derivados.            | Muy raro                    | Soldado deambulante en la misión secundaria 55<br>Voluntario tras completar la misión 31<br>Aparece en la misión secundaria 24  |
|       | Armero (Metralletas)             | Al asignarlo al equipo de I D, se reducen en un 3% los PMB necesarios para desarrollar y usar metralletas; puede acumularse hasta diez veces para obtener una reducción máxima del 30%. También permite el desarrollo de modelos derivados.             | Raro                        | Soldado deambulante en la misión secundaria 59  |
|       | Armero (Pistolas)                | Al asignarlo al equipo de I D, se reducen en un 3% los PMB necesarios para desarrollar y usar pistolas; puede acumularse hasta diez veces para obtener una reducción máxima del 30%. También permite el desarrollo de modelos derivados.                | Común                       | Objetivo en la misión secundaria 107  |
|       | Armero (Rifles de asalto)        | Al asignarlo al equipo de I D, se reducen en un 3% los PMB necesarios para desarrollar y usar rifles de asalto; puede acumularse hasta diez veces para obtener una reducción máxima del 30%. También permite el desarrollo de modelos derivados.        | Común                       | El hombre que da clases a los niños soldados en la misión 13<br>El subordinado del Mayor en la misión 19  |
|       | Armero (Rifles de francotirador) | Al asignarlo al equipo de I D, se reducen en un 3% los PMB necesarios para desarrollar y usar rifles de francotirador; puede acumularse hasta diez veces para obtener una reducción máxima del 30%. También permite el desarrollo de modelos derivados. | Raro                        | Aparece en la misión secundaria 15<br>Soldado deambulante en la misión secundaria 58<br>Voluntario tras completar la misión 46  |
|       | Base Madre X0                    | Las variaciones positivas de moral se duplican para todos los miembros de la unidad/equipo de Miller.   | No disponible               | Miller (misión 01)  |
|       | Cirujano                         | Al asignarlo al equipo médico, aumenta en un 3% la velocidad de recuperación del personal herido; puede acumularse hasta diez veces para obtener un aumento máximo del 30%.   | Común                       | El prisionero fugado al que buscan los cuatro soldados de la misión 09<br>Prisionero en la aldea abandonada de Ditadi en la misión 26<br>Voluntario tras completar la misión 31 |

- INFORMACIÓN
- INTRODUCCIÓN
- RECORDS
- ASIGNACIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REBELDÍA Y SOCIEDAD
- EXTRAS
- NOTAS
- GUIA
- TIEMPOS DE OPERACIONES DE LA BASE MADRE
- INSTALACIONES DE LA BASE
- DESARROLLO
- USUARIOS DE COMANDO
- GESTIÓN DE PERSONAL
- PERSONALIZACIÓN
- POA
- RECURSOS
- EVENTOS DE LA MISIÓN



## Especialistas y habilidades (continuación)

### Especialistas: habilidades de base (continuación)

| ICBNO | NOMBRE                                   | DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES  | DISPONIBILIDAD (ALEATORIOS) | DISPONIBILIDAD (ÚNICOS)  |
|-------|--|---|-----------------------------|--|
|       | Consejero                                | Al asignarlo al equipo médico, aumenta en un 3% la velocidad de recuperación del personal que padece TEPT en la enfermería; puede acumularse hasta diez veces para conseguir un aumento máximo del 30%. | Muy raro                    | Objetivo en la misión 25<br>Soldado deambulante en la misión secundaria 57   |
|       | Desarrollador de armas bípedas           | Al asignarlo al equipo de I D, permite el desarrollo de equipamiento para el D-Walker.  | No disponible               | Emmerich (misión 12)   |
|       | Desarrollador de fármacos                | Al asignarlo al equipo médico, permite el desarrollo del noctocyanin y el aceleramin.   | No disponible               | Uno de los prisioneros en la misión 29   |
|       | Diplomático                              | Reduce en un 1% la probabilidad de heridas/enfermedades/ TEPT; puede acumularse hasta diez veces para conseguir una reducción máxima del 10%.   | Raro                        | Objetivo opcional en la misión 06<br>Conductor del camión de transporte en la misión 17<br>Objetivo en la misión secundaria 112<br>Aparece en la misión secundaria 20<br>Soldado deambulante en la misión secundaria 60                              |
|       | Especialista en biónica                  | Al asignarlo al equipo de I D, permite el desarrollo de brazos protésicos.  | No disponible               | Objetivo principal en la misión 05   |
|       | Especialista en cámaras de seguridad     | Al asignarlo al equipo de I D, permite el desarrollo de dispositivos de seguridad como la cámara de vigilancia y otros equipamientos.   | No disponible               | Prisionero en la aldea abandonada de Ditadi en la misión 26  |
|       | Especialista en cibernética              | Al asignarlo al equipo de I D, permite el desarrollo de la tecnología "Médica" para brazos protésicos.  | No disponible               | Objetivo opcional en la misión 09  |
|       | Especialista en control de cohetes       | Al asignarlo al equipo de I D, permite el desarrollo de brazos protésicos con cohete.   | No disponible               | Prisionero en el palacio Lamar Khaate en la misión 32  |
|       | Especialista en electrohilado            | Al asignarlo al equipo de I D, permite el desarrollo del traje de sigilo con cuchillo para D-Dog y el uniforme de combate para D-Horse.   | No disponible               | El prisionero al que transportan en un 4x4 en la misión 09   |
|       | Especialista en gas adormecedor          | Al asignarlo al equipo de I D, permite el desarrollo de la mina-LLG y la granada adormecedora.  | No disponible               | El prisionero que se escapó durante la misión 25   |
|       | Especialista en ingeniería mecatrónica   | Al asignarlo al equipo de I D, permite el desarrollo de brazos protésicos de precisión y otros equipamientos.   | No disponible               | Prisionero del puesto de avanzada y provisiones Yakho Oboo en la misión 10   |
|       | Especialista en metamateriales           | Al asignarlo al equipo de I D, permite el desarrollo del camuflaje sigiloso PP y otros equipamientos.   | No disponible               | Prisionero del campo de Kiziba en la misión 17   |
|       | Especialista en radares                  | Al asignarlo al equipo de I D, permite el desarrollo del sónar activo y otros equipamientos.  | No disponible               | Uno de los soldados que escoltan al comandante en las barracas de Wakh Sind en la misión 07<br>Voluntario tras completar la misión 12  |
|       | Especialista en redes electromagnéticas  | Al asignarlo al equipo de I D, permite el desarrollo de la mina-EMN.  | No disponible               | El prisionero de la aldea Shago en la misión 32  |
|       | Especialista en supresión de ruido       | Al asignarlo al equipo de I D, permite adaptar silenciadores integrados para pistolas.  | No disponible               | Prisionero en la misión 38   |
|       | Especialista en teledirección de misiles | Al asignarlo al equipo de I D, permite el desarrollo del Killer Boe y otros equipamientos.  | No disponible               | El prisionero de la estación de Munako ya Nioka, puesto de guardia noreste, en la misión 19<br>El traficante de armas de la misión 21  |
|       | Especialista en trampas                  | Al asignarlo al equipo de I D, permite el desarrollo del señuelo aturridor E.   | No disponible               | Uno de los prisioneros de la aldea abandonada de Ditadi durante la misión 15   |
|       | Especialista en transporte               | Al asignarlo al equipo de I D, permite el desarrollo de la mejora Carga 2 del Fulton.   | No disponible               | Uno de los prisioneros del palacio Lamar Khaate en la misión 10<br>Hombre que vigila a los niños soldados en la misión 13<br>Uno de los prisioneros de la aldea abandonada de Ditaofi durante la misión 15<br>Voluntario tras completar la misión 16 |
|       | Ingeniero de materiales                  | Al asignarlo al equipo de I D, permite el desarrollo del uniforme de combate y otros equipamientos.   | No disponible               | Prisionero opcional en la misión 14  |
|       | Instructor de táctica                    | Las variaciones negativas de moral se dividen entre dos para todos los miembros de la unidad/equipo de Ocelot.  | No disponible               | Ocelot (prólogo)   |



## Especialistas: habilidades de base (continuación)

| ICONO | NOMBRE                                      | DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES  | DISPONIBILIDAD (ALEATORIOS) | DISPONIBILIDAD (ÚNICOS)  |
|-------|---|---|-----------------------------|--|
|       | <b>Intérprete (Afrikáans)</b>               | Al asignarlo a la unidad de apoyo, permite la interpretación simultánea de afrikáans.   | No disponible               | El intérprete en la misión 14.<br>Objetivo en la misión secundaria 03  |
|       | <b>Intérprete (Kikongo)</b>                 | Al asignarlo a la unidad de apoyo, permite la interpretación simultánea de kikongo.   | No disponible               | Objetivo en la misión secundaria 04  |
|       | <b>Intérprete (Pashto)</b>                  | Al asignarlo a la unidad de apoyo, permite la interpretación simultánea de pashto.  | No disponible               | Objetivo en la misión secundaria 02  |
|       | <b>Intérprete (ruso)</b>                    | Al asignarlo a la unidad de apoyo, permite la interpretación simultánea de ruso.  | No disponible               | Objetivo en la misión secundaria 01  |
|       | <b>Maestro armero</b>                       | Al asignarlo al equipo de I D, permite la personalización de armas.   | No disponible               | Objetivo en la misión secundaria 110   |
|       | <b>Médico</b>                               | Al asignarlo al equipo médico, aumenta en un 3% la velocidad de recuperación de los pacientes de la enfermería; puede acumularse hasta diez veces para obtener un aumento máximo del 30%.                         | Raro                        | Soldado deambulante en la misión secundaria 54<br>Objetivo en la misión 24<br>Voluntario tras completar la misión 46 |
|       | <b>Parasitólogo</b>                         | Al asignarlo al equipo médico, permite el desarrollo del Traje parásito.  | No disponible               | Code Talker (misión 28)  |
|       | <b>Persona problemática (Acoso)</b>         | Tiene una probabilidad del 1% de causar TEPT a otro miembro de su equipo 6 veces al día; puede acumularse hasta diez veces (probabilidad máxima = 10%); solo puede afectar a tres miembros del personal a la vez. | Extremadamente raro         | Objetivo en la misión 26   |
|       | <b>Persona problemática (Antihigiénico)</b> | Tiene una probabilidad del 1% de enfermar a otro miembro de su equipo 6 veces al día; puede acumularse hasta diez veces (probabilidad máxima = 10%); solo puede afectar a tres trabajadores a la vez.             | Extremadamente raro         | El XO de los militantes en la misión 25  |
|       | <b>Persona problemática (Violencia)</b>     | Tiene una probabilidad del 1% de herir a otro miembro de su equipo 6 veces al día; puede acumularse hasta diez veces (probabilidad máxima = 10%); solo puede afectar a tres trabajadores a la vez.                | Extremadamente raro         | Uno de los dos oficiales de las FPA en la misión 17  |
|       | <b>Zoólogo</b>                              | Al asignarlo al equipo de I D, permite el desarrollo de la botella de carnada.  | No disponible               | Uno de los prisioneros en la misión 14   |

- UNO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- SEGURO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REPERCUISA Y ANÁLISIS
- ESCUAS
- BURGO
- CPA
- CUERPO DE OPERACIONES DE LA BASE MADRE
- INSTRUCCIONES DE LA BASE
- DESARROLLO
- DESPLIEGUE DE COMBATE
- GESTIÓN DE PERSONAL
- PERSONALIZACIÓN
- FOR
- RECURSOS
- EVENTOS DE LA HISTORIA

## Reclutas de Ground Zeroes\*

| NOMBRE                  | CONDICIÓN PARA RECLUTAR                         |   |   |   |   |   |   |
|-------------------------|---|---|---|---|---|---|---|
| <b>Ochre Chameleon</b>  | Completa una de estas misiones: 03, 04 y 05     | E | E | E | E | C | E |
| <b>Grizzly Hedgehog</b> |   | E | E | E | C | E | E |
| <b>Hungry Crocodile</b> |   | E | E | C | E | E | E |
| <b>Wild Harrier</b>     |   | E | D | D | D | D | C |
| <b>Gray Wallaby</b>     |   | E | C | C | C | B | C |
| <b>Blue Chameleon</b>   | Al completar la misión 06                       | E | B | C | C | C | C |
| <b>Midnight Mastiff</b> |   | E | C | C | B | C | C |
| <b>Eye</b>              |   | C | C | C | C | B | C |
| <b>Finger</b>           |   | B | C | C | C | C | C |
| <b>Frigid Mongoose</b>  |   | E | A | D | B | D | B |
| <b>Hunting Stallion</b> | Completa dos de estas misiones: 07, 08, 09 y 10 | D | B | B | A | B | D |
| <b>Assassin Harrier</b> |   | E | D | A | B | D | B |
| <b>Mad Wallaby</b>      |   | B | B | D | B | A | D |
| <b>Wild Stallion</b>    |   | A | B | B | D | B | D |
| <b>Night Tree Frog</b>  |   | B | A | C | C | E | C |
| <b>Pirate Capybara</b>  | Al completar la misión 12                       | E | B | C | A | B | C |
| <b>Roaring Capybara</b> |   | C | C | A | C | C | E |
| <b>Bitter Centipede</b> |   | C | E | C | B | A | C |
| <b>Crying Sturgeon</b>  |   | A | C | B | C | C | E |

\* Estos reclutas se unirán a tu equipo como voluntarios si descargas un archivo guardado apropiado de *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes*.



# PERSONALIZACIÓN



La opción Personalizar del menú de la Base Madre, disponible cuando estés en el CCA, te permite modificar el color y otros elementos de diseño de casi todas tus pertenencias: vehículos, emblemas, tu avatar e incluso la misma Base Madre.

Pero la función más importante de este menú es que te permite crear configuraciones personalizadas para todas las armas con accesorios, una vez que hayas reclutado a un especialista maestro armero (lo conseguirás al completar la misión secundaria 109: consulta la página 232). Es una función muy importante que te supondrá unas ventajas considerables. Por ejemplo, puedes añadir un silenciador a un rifle de francotirador que es potente pero ruidoso, o aumentar la capacidad del cargador de tu arma automática favorita [01].



Los accesorios comenzarán a estar disponibles cuando desarrolles armas nuevas. Si desarrollas un arma de fuego que tiene una culata nueva, dicho componente también estará disponible cuando personalices otros modelos.

Puedes crear hasta tres armas personalizadas por cada categoría de armas de fuego (como las pistolas, los rifles de asalto, etcétera) y usarlas libremente en cualquier operación. El nombre de las armas personalizadas aparece escrito en amarillo en la pantalla de Preparación de salida.

## Resumen de tipo de accesorio

| NOMBRE DE PARTE               | RESUMEN  |
|-------------------------------|--|
| <b>Base</b>                   | El arma básica, a la que se añaden accesorios.   |
| <b>Cañón</b>                  | Aplica modificadores a las especificaciones Velocidad de disparo, Alcance efectivo, Agrupación y Ajuste de puntería automática.  |
| <b>Cargador</b>               | Modifica la capacidad de cada cargador y la cantidad máxima de munición del arma.  |
| <b>Culata</b>                 | Aplica modificadores a la estabilidad del arma cuando apuntas mientras te mueves, y al tiempo de espera antes de poder volver a apuntar a un blanco después de disparar.   |
| <b>Bocacha</b>                | Determina el tipo de accesorios que se le pueden poner a la bocacha.   |
| <b>Accesorio para bocacha</b> | Reduce el temblor (por lo que mejora la agrupación) y permite añadirle un silenciador.   |
| <b>Óptica 1</b>               | Permite añadir una mira o una combinación de pequeñas partes de mira. Así pueden conseguirse miras holográficas o niveles de aumento.  |
| <b>Óptica 2</b>               | Disponible si puede combinarse una segunda parte de mira con la primera.   |
| <b>Linterna</b>               | Mejora la visibilidad nocturna y puede cegar a los enemigos a los que apuntes.   |
| <b>Vista láser</b>            | Mejora la precisión al apuntar.  |
| <b>Cañón inferior</b>         | Permite añadir una empuñadura delantera, que reduce el temblor al disparar mientras te mueves y también la velocidad de apuntado. En el caso de los rifles de asalto y algunos rifles de francotirador, podrás equiparlos con escopetas, lanzagranadas o pistolas en el cañón inferior. Para cambiar entre el arma principal y la montura, mantén <b>[L2]</b> / <b>[R]</b> y pulsa <b>[A]</b> / <b>[X]</b> . |

## Partes de culata

| CATEGORÍA  | NOMBRE             | MODIFICADOR DE ESTABILIDAD | MODIFICADOR DE TIEMPO DE APUNTADO |
|--|--------------------|----------------------------|-----------------------------------|
| <br><b>Metralleta</b>               | Sz.-336 STOCK      | 1                          | 1                                 |
|  | Sz.-336 SLIDESTOCK | 1,35                       | 0,8                               |
|  | ZE-EV STOCK        | 1                          | 1                                 |
|  | ZE-EV RRS-STOCK    | 1,38                       | 0,77                              |
|  | MACHT 37 STOCK     | 1                          | 1                                 |
|  | MACHT 37 AD-STOCK  | 1,4                        | 0,75                              |
| <br><b>Riflo de asalto</b>          | SVG TYPE STOCK     | 1                          | 1                                 |
|  | SVG TYPE SK-STOCK  | 1,04                       | 0,75                              |
|  | SVG TYPE PR-STOCK  | 1,06                       | 0,74                              |
|  | SVG TYPE FS-STOCK  | 1,07                       | 0,73                              |
|  | SVG TYPE F2-STOCK  | 1,1                        | 0,65                              |
|  | MRS TYPE STOCK     | 1                          | 1                                 |
|  | MRS TYPE AD-STOCK  | 1,08                       | 0,72                              |
|  | MRS TYPE FS-STOCK  | 1,09                       | 0,71                              |
|  | ARC TYPE AD-STOCK  | 1                          | 1                                 |
|  | ARC TYPE A2-STOCK  | 1,12                       | 0,64                              |
| <br><b>Escopeta</b>               | ARC TYPE STOCK     | 1                          | 1                                 |
|  | ARC TYPE FS-STOCK  | 1,1                        | 0,7                               |
|  | RASP STOCK         | 1                          | 1                                 |
|  | RASP RECORTADA     | 0,95                       | 1,05                              |
|  | S1000 STOCK        | 1                          | 1                                 |
| <br><b>Lanzagranadas</b>          | S1000 SK-STOCK     | 1,2                        | 0,75                              |
|  | KABB3 STOCK        | 1                          | 1                                 |
|  | FAKEL STOCK        | 1                          | 1                                 |
|  | FAKEL SK-STOCK     | 1,2                        | 0,75                              |
| <br><b>Riflo de francotirador</b> | DGL103 STOCK       | 1                          | 1                                 |
|  | RGL-220 STOCK      | 1                          | 1                                 |
|  | HAIL STOCK         | 1                          | 1                                 |
|  | RENOV STOCK        | 1                          | 1                                 |
|  | RENOV SK-STOCK     | 1,05                       | 0,85                              |
|  | M2000 STOCK        | 1                          | 1                                 |
|  | M2000 AD-STOCK     | 1,1                        | 0,8                               |
|  | BAMBETOV STOCK     | 1                          | 1                                 |
| BAMBETOV AD-STOCK  | 1,15               | 0,75                       |                                   |
| <br><b>Ametralladora</b>          | MRS TYPE STOCK     | 1                          | 1                                 |
|  | MRS TYPE AD-STOCK  | 1,16                       | 0,74                              |
|  | BRENNAN STOCK      | 1,2                        | 0,7                               |
|  | AAM STOCK          | 1                          | 1                                 |
|  | LPG-61 STOCK       | 1                          | 1                                 |



### Cañones

| CATEGORÍA          | NOMBRE             | MODIFICADORES      |                      |                                  |                              |                  |                |             |      |
|--------------------|--------------------|--------------------|----------------------|----------------------------------|------------------------------|------------------|----------------|-------------|------|
|                    |                    | TIEMPO DE APUNTADO | VELOCIDAD DE DISPARO | DISTANCIA DE PUNTERÍA AUTOMÁTICA | RANGO DE PUNTERÍA AUTOMÁTICA | ALCANCE EFECTIVO | ALCANCE MÁXIMO | ESTABILIDAD |      |
| Pistola            | D114 BARREL        | 1                  | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1              | 1           |      |
|                    | D114 HP-BARREL     | 1                  | 1                    | 1                                | 1,3                          | 1                | 1              | 0,75        |      |
|                    | D114 L-BARREL      | 0,95               | 1                    | 1,15                             | 0,8                          | 1,15             | 1,15           | 1           |      |
|                    | S.PISTOL BARREL    | 1                  | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1              | 1           |      |
|                    | S.PISTOL L-BARREL  | 0,95               | 1                    | 1,5                              | 0,8                          | 1,5              | 1,5            | 1           |      |
|                    | BURKOV BARREL      | 1                  | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1              | 1           |      |
|                    | GEIST P3 BARREL    | 1                  | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1              | 1           |      |
|                    | S333 BARREL        | 1                  | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1              | 1           |      |
|                    | S333 R-BARREL      | 0,95               | 1                    | 1                                | 0,9                          | 1                | 1              | 0,95        |      |
|                    | S324LB L-BARREL    | 0,95               | 1                    | 1,15                             | 0,8                          | 1,15             | 1,15           | 1           |      |
|                    | S324LB R-BARREL    | 0,9                | 1                    | 1,15                             | 0,8                          | 1,15             | 1,15           | 0,95        |      |
|                    | S362SB S-BARREL    | 1,05               | 1,25                 | 0,9                              | 1,2                          | 0,9              | 0,9            | 1,1         |      |
|                    | S362SB MF-BARREL   | 1,1                | 1,25                 | 0,9                              | 1,2                          | 0,9              | 0,9            | 1,05        |      |
|                    | URAGAN-5 BARREL    | 1                  | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1              | 1           |      |
|                    | URAGAN-5P L-BARREL | 0,95               | 1                    | 1,2                              | 0,9                          | 1,2              | 1,2            | 1           |      |
|                    | ZORN-KP BARREL     | 1                  | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1              | 1           |      |
|                    | Sz-336 BARREL      | 1                  | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1              | 1           |      |
|                    | ZEEV BARREL        | 1                  | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1              | 1           |      |
|                    | Metralleta         | MACHT 37 BARREL    | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1              | 1           | 1    |
|                    |                    | MACHT 37 L-BARREL  | 0,95                 | 1                                | 1,5                          | 0,8              | 1,5            | 1,5         | 1    |
| MACHT 37 S-BARREL  |                    | 1,05               | 1,3                  | 0,9                              | 1,2                          | 0,9              | 0,9            | 1,1         |      |
| SVG TYPE BARREL    |                    | 0,9                | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1              | 1           |      |
| SVG TYPE R-BARREL  |                    | 0,8                | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1              | 0,95        |      |
| SVG TYPE S-BARREL  |                    | 1                  | 1,15                 | 0,9                              | 1,34                         | 0,9              | 0,9            | 1,1         |      |
| SVG TYPE SR-BARREL |                    | 0,9                | 1,15                 | 0,9                              | 1,34                         | 0,9              | 0,9            | 1,05        |      |
| SVG TYPE SS-BARREL |                    | 1,1                | 1,2                  | 0,88                             | 1,4                          | 0,88             | 0,88           | 1,2         |      |
| SVG TYPE S2-BARREL |                    | 1                  | 1,2                  | 0,88                             | 1,4                          | 0,88             | 0,88           | 1,15        |      |
| SVG TYPE FS-BARREL |                    | 0,9                | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1,05           | 0,82        |      |
| SVG TYPE F2-BARREL |                    | 0,8                | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1,05           | 0,82        |      |
| MRS TYPE BARREL    |                    | 0,9                | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1              | 1           |      |
| MRS TYPE R-BARREL  |                    | 0,8                | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1              | 0,95        |      |
| MRS TYPE SR-BARREL |                    | 0,9                | 1,1                  | 0,92                             | 1,32                         | 0,92             | 0,92           | 1,02        |      |
| MRS TYPE L-BARREL  |                    | 0,8                | 1                    | 1,15                             | 0,9                          | 1,15             | 1,15           | 1           |      |
| MRS TYPE LR-BARREL |                    | 0,7                | 1                    | 1,15                             | 0,9                          | 1,15             | 1,15           | 0,95        |      |
| MRS TYPE FS-BARREL |                    | 0,9                | 1                    | 1                                | 1,05                         | 1                | 1,05           | 0,86        |      |
| MRS TYPE F2-BARREL |                    | 0,8                | 1                    | 1                                | 1,05                         | 1                | 1,05           | 0,86        |      |
| Rifle de asalto    |                    | ARC TYPE L-BARREL  | 0,8                  | 1                                | 1,1                          | 0,95             | 1,1            | 1,1         | 1    |
|                    |                    | ARC TYPE LR-BARREL | 0,7                  | 1                                | 1,1                          | 0,95             | 1,1            | 1,1         | 0,95 |
|                    | ARC TYPE S-BARREL  | 1                  | 1,1                  | 0,95                             | 1,28                         | 0,95             | 0,95           | 1,1         |      |
|                    | ARC TYPE SR-BARREL | 0,9                | 1,1                  | 0,95                             | 1,28                         | 0,95             | 0,95           | 1,05        |      |
|                    | ARC TYPE FS-BARREL | 0,85               | 1                    | 1                                | 0,95                         | 1                | 1,05           | 0,8         |      |
|                    | ARC TYPE F2-BARREL | 0,75               | 1                    | 1                                | 0,95                         | 1                | 1,05           | 0,8         |      |
|                    | G44 TYPE BARREL    | 0,9                | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1              | 1           |      |
|                    | G44 TYPE R-BARREL  | 0,8                | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1              | 0,95        |      |
|                    | G44 TYPE S-BARREL  | 1                  | 1,12                 | 0,92                             | 1,3                          | 0,92             | 0,92           | 1,1         |      |
|                    | G44 TYPE 9-BARREL  | 1                  | 1,15                 | 0,9                              | 1,36                         | 0,9              | 0,9            | 1,2         |      |
|                    | G44 TYPE 9R-BARREL | 0,9                | 1,15                 | 0,9                              | 1,36                         | 0,9              | 0,9            | 1,15        |      |
|                    | G44 TYPE FS-BARREL | 0,95               | 1                    | 1                                | 1,1                          | 1                | 1,05           | 0,84        |      |
|                    | G44 TYPE F2-BARREL | 0,85               | 1                    | 1                                | 1,1                          | 1                | 1,05           | 0,84        |      |

### Cañones [continuación]

| CATEGORÍA              | NOMBRE                | MODIFICADORES      |                      |                                  |                              |                  |                |             |      |
|------------------------|-----------------------|--------------------|----------------------|----------------------------------|------------------------------|------------------|----------------|-------------|------|
|                        |                       | TIEMPO DE APUNTADO | VELOCIDAD DE DISPARO | DISTANCIA DE PUNTERÍA AUTOMÁTICA | RANGO DE PUNTERÍA AUTOMÁTICA | ALCANCE EFECTIVO | ALCANCE MÁXIMO | ESTABILIDAD |      |
| Escopeta               | RASP BARREL           | 1                  | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1              | 1           |      |
|                        | RASP L-BARREL         | 0,9                | 1                    | 1,3                              | 0,8                          | 1,3              | 1,3            | 1           |      |
|                        | RASP LL-BARREL        | 0,8                | 1                    | 1,6                              | 0,6                          | 1,6              | 1,6            | 1           |      |
|                        | RASP S-BARREL         | 1,1                | 1,2                  | 0,95                             | 1,1                          | 0,95             | 0,95           | 1,05        |      |
|                        | RASP SS-BARREL        | 1,2                | 1,4                  | 0,9                              | 1,2                          | 0,9              | 0,9            | 1,1         |      |
|                        | S1000 BARREL          | 1                  | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1              | 1           |      |
|                        | S1000 R-BARREL        | 0,9                | 1                    | 1                                | 0,95                         | 1                | 1              | 0,95        |      |
|                        | S1000 L-BARREL        | 0,9                | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1              | 1           |      |
|                        | S1000 LR-BARREL       | 0,8                | 1                    | 1                                | 0,95                         | 1                | 1              | 0,95        |      |
|                        | S1000 LLR-BARREL      | 0,75               | 1                    | 1                                | 0,95                         | 1                | 1              | 0,95        |      |
|                        | S1000 S-BARREL        | 1,1                | 1,25                 | 0,95                             | 1,1                          | 0,95             | 0,95           | 1,1         |      |
|                        | KAB83 BARREL          | 1                  | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1              | 1           |      |
|                        | KAB83 R-BARREL        | 0,9                | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1              | 0,95        |      |
|                        | BULL-H BARREL         | 1                  | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1              | 1           |      |
|                        | FAKEL BARREL          | 1                  | 1                    | 1,1                              | 1                            | 1,1              | 1,1            | 1           |      |
|                        | Lanzagranados         | DGL103 BARREL      | 1                    | 1                                | 1,1                          | 0,9              | 1,1            | 1,1         | 1    |
| DGL103 L-BARREL        |                       | 0,9                | 1                    | 1,5                              | 0,8                          | 1,5              | 1,5            | 1           |      |
| RGL-220 BARREL         |                       | 1                  | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1              | 1           |      |
| RGL-220 L-BARREL       |                       | 0,95               | 1                    | 1,2                              | 0,8                          | 1,2              | 1,2            | 1           |      |
| RGL-220 LL-BARREL      |                       | 0,9                | 1                    | 1,5                              | 0,8                          | 1,5              | 1,5            | 1           |      |
| HAIL BARREL            |                       | 1                  | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1              | 1           |      |
| HAIL HP-BARREL         |                       | 1                  | 1                    | 1,2                              | 0,8                          | 1,2              | 1,2            | 1           |      |
| RENOV BARREL           |                       | 0,85               | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1,2            | 1           |      |
| RENOV HP-BARREL        |                       | 0,85               | 1                    | 1,02                             | 0,9                          | 1,02             | 1,24           | 0,85        |      |
| RENOV MF-BARREL        |                       | 0,75               | 1                    | 1,05                             | 0,85                         | 1,05             | 1,26           | 0,8         |      |
| M2000 BARREL           |                       | 0,8                | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1,28           | 1           |      |
| M2000 B-BARREL         |                       | 0,8                | 1                    | 1,07                             | 0,8                          | 1,07             | 1,32           | 0,75        |      |
| BAMBETOV BARREL        |                       | 0,85               | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1,15           | 1           |      |
| BAMBETOV R-BARREL      |                       | 0,85               | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1,15           | 0,95        |      |
| MRS SP BARREL          |                       | 0,8                | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1,18           | 1           |      |
| MRS SP MF-BARREL       |                       | 0,7                | 1                    | 1,05                             | 0,85                         | 1,05             | 1,18           | 0,7         |      |
| Rifle de francotirador | BRENNAN BARREL        | 0,6                | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1,35           | 1           |      |
|                        | BRENNAN HP-BARREL     | 0,6                | 1                    | 1,07                             | 0,8                          | 1,07             | 1,38           | 0,9         |      |
|                        | SERVAL BARREL         | 0,6                | 1                    | 1                                | 1                            | 1                | 1,26           | 1           |      |
|                        | Bala de francotirador | ALM 48 BARREL      | 0,5                  | 1                                | 1                            | 1                | 1              | 1           | 1    |
|                        |                       | ALM 48 F-BARREL    | 0,5                  | 1,15                             | 1                            | 1                | 1              | 1           | 1    |
|                        |                       | ALM 48 S-BARREL    | 0,7                  | 1,15                             | 0,9                          | 1,1              | 0,9            | 0,9         | 1,1  |
|                        |                       | AAM BARREL         | 0,6                  | 1                                | 1                            | 1                | 1              | 1           | 1    |
|                        |                       | AAM R-BARREL       | 0,5                  | 1                                | 1                            | 0,95             | 1              | 1           | 0,95 |
|                        |                       | AAM S-BARREL       | 0,8                  | 1,1                              | 0,9                          | 1,1              | 0,9            | 0,9         | 1    |
|                        |                       | LPG-61 BARREL      | 0,5                  | 1                                | 1                            | 1                | 1              | 1           | 1    |
|                        |                       | LPG-61 R-BARREL    | 0,5                  | 1                                | 1                            | 1                | 1              | 1           | 1    |





- INTRO: MAPA
- INTRO: ESCOPETA
- RECORRIDO
- ANIMACIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANALISIS
- EXTRAS
- RGA
- CENTRO DE REPARACIONES DE LA BASE MADRE
- MUESTREOS DE LA BASE
- DESARROLLO
- DESPLIEGUE DE COMBATE
- GESTION DE PERSONAL
- PERSONALIZACIÓN
- RGA
- RECURSOS
- CENTROS DE LA HISTORIA










# PERSONALIZACIÓN [CONTINUACIÓN]

## Cargadores

| TIPO   | NOMBRE   | CAPACIDAD   | MÁXIMO |     |
|--|--|-------------|--------|-----|
| <br>Pistola           | 45 MAG x7  | 7           | 63     |     |
|  | 45 MAG x10   | 10          | 90     |     |
|  | AP 9 MAG x10   | 10          | 90     |     |
|  | AP 9 MAG x7  | 7           | 63     |     |
|  | ANEST.9 MAG x7   | 7           | 21     |     |
|  | ANEST.9 MAG x10  | 10          | 30     |     |
|  | AP ANEST.9 MAG x10   | 10          | 30     |     |
|  | AP ANEST.9 MAG x7  | 7           | 21     |     |
|  | 9 MAG x10  | 10          | 30     |     |
|  | 9 MAG x7   | 7           | 21     |     |
|  | 9 MAG x8   | 9           | 81     |     |
|  | 9 MAG x12  | 12          | 108    |     |
|  | ANEST. 9 MAG x12   | 12          | 48     |     |
|  | ANEST. 9 MAG x9  | 9           | 36     |     |
|  | 9 MAG x17  | 17          | 153    |     |
|  | 9 MAG x30  | 30          | 210    |     |
|  | 9 MAG x42  | 42          | 297    |     |
|  | R-MAGNUM   | 6           | 90     |     |
|  | R-MAGNUM S-LOADER  | 6           | 90     |     |
|  | R-MAGNUM +P  | 6           | 90     |     |
|  | 12GA SHELL   | 5           | 45     |     |
|  | 12GA SHELL(SLUG)   | 5           | 45     |     |
|  | 12A SHELL(AIR-S)   | 5           | 45     |     |
|  | GRANADA  | 1           | 16     |     |
|  | GRANADA (HUMO)   | 1           | 16     |     |
|  | GRANADA (ATURD.)   | 1           | 16     |     |
|  | AGUA   | 20          | 0      |     |
|  | AGUA (HP)  | 20          | 0      |     |
|  | AGUA (UHP)   | 20          | 0      |     |
|  | <br>Metralleta | SMG MAG x20 | 20     | 220 |
|  |  | SMG MAG x30 | 30     | 270 |
|  |  | SMG MAG x20 | 20     | 220 |
|  |  | SMG MAG x30 | 30     | 270 |
| SMG DUAL-MAG x30   |  | 30          | 270    |     |
| SMG LONG-MAG x40   |  | 40          | 320    |     |
| SMG MAG x30  |  | 30          | 270    |     |
| SMG MAG x20 (ATURD.)   |  | 20          | 220    |     |
| SMG MAG x30 (ATURD.)   |  | 30          | 270    |     |
| SMG DUAL-MAG x30 (ATURD.)  |  | 30          | 270    |     |
| SMG LONG-MAG x40 (ATURD.)  |  | 40          | 320    |     |
| 5.56 MAG x30   |  | 30          | 210    |     |
| 5.56 DUAL-MAG x30  |  | 30          | 210    |     |
| 7.62 DUAL-MAG x30  |  | 30          | 210    |     |
| 7.62 MAG x30   |  | 30          | 210    |     |
| <br>Rifle de asalto | 5.56 LONG-MAG x40  | 40          | 280    |     |
|  | 7.62 LONG-MAG x40  | 40          | 280    |     |
|  | 7.62 DRUM-MAG x75  | 75          | 300    |     |
|  | 5.56 MAG x30   | 30          | 210    |     |
|  | 5.56 DUAL-MAG x30  | 30          | 210    |     |
|  | 5.56 LONG-MAG x40  | 40          | 280    |     |
|  | 5.56 DRUM-MAG x100   | 100         | 300    |     |
|  | 7.62 MAG x20   | 20          | 210    |     |
|  | 7.62 DUAL-MAG x20  | 20          | 210    |     |
|  | 7.62 LONG-MAG x30  | 30          | 210    |     |
|  | 7.62 DRUM-MAG x50  | 50          | 300    |     |
|  | 7.62 MAG x20(ATURD.)   | 20          | 120    |     |
|  | 5.56 MAG x30   | 30          | 210    |     |
|  | 5.56 DUAL-MAG x30  | 30          | 210    |     |
|  | 5.56 LONG-MAG x40  | 40          | 280    |     |
| 9 MAG x30  | 30   | 360         |        |     |
| <br>Escopeta        | 12GA SHELL   | 2           | 36     |     |
|  | 12GA SHELL(MAGNUM)   | 2           | 36     |     |
|  | 12GA SHELL(SLUG)   | 2           | 36     |     |
|  | 12GA SHELL(S-SLUG)   | 2           | 36     |     |
|  | 12GA SHELL(AIR-S)  | 2           | 24     |     |
|  | 12GA SHELL   | 4           | 36     |     |

| TIPO  | NOMBRE  | CAPACIDAD | MÁXIMO |
|---|---|-----------|--------|
| <br>Escopeta<br>(continuación) | 12GA S-LOADER   | 4         | 36     |
|   | 12GA SHELL(SLUG)  | 4         | 36     |
|   | 12GA SHELL(AIR-S)   | 4         | 36     |
|   | 12GA SHELL  | 6         | 42     |
|   | 12GA SHELL  | 8         | 48     |
|   | 12GA SHELL  | 3         | 30     |
|   | 12GA MAG x6   | 6         | 36     |
|   | 12GA LONG-MAG x9  | 9         | 42     |
|   | 12GA DRUM-MAG x20   | 20        | 80     |
|   | 12GA SHELL  | 8         | 72     |
|   | 40mmG   | 1         | 14     |
|   | 40mmG (HUMO)  | 1         | 14     |
| <br>Lanzagranadas              | 40mmG (ATURDIR)   | 1         | 14     |
|   | 40mmG (ADORMEC.)  | 1         | 14     |
|   | 40mmG   | 2         | 18     |
|   | 40mmG   | 3         | 22     |
|   | 40mmG   | 1         | 14     |
|   | 40mmG (HUMO)  | 1         | 14     |
|   | 40mmG (ATURDIR)   | 1         | 14     |
|   | 40mmG(R-HE)   | 1         | 22     |
|   | 40mmG   | 6         | 18     |
|   | 40mmG (HUMO)  | 6         | 18     |
|   | 25mmG MAG x6  | 6         | 30     |
|   | 25mmG L-MAG x10   | 10        | 40     |
| <br>Rifle de francotirador     | .308 MAG x5   | 5         | 25     |
|   | .338 MAG x5   | 5         | 25     |
|   | ANEST.308 MAG x5  | 5         | 25     |
|   | .308 MAG x5   | 5         | 25     |
|   | ANEST.308 MAG x5  | 5         | 25     |
|   | .308 MAG x8   | 8         | 42     |
|   | .308 MAG x20  | 20        | 40     |
|   | .223 MAG x20  | 20        | 60     |
|   | ANEST.308 MAG x20   | 20        | 40     |
|   | AP12.7 MAG x5   | 5         | 40     |
|   | AP12.7 LONG-MAG x10   | 10        | 40     |
|   | AP12.7 MAG x5   | 5         | 40     |
| <br>Ametralladora            | 7.62 H-MAG x100   | 100       | 300    |
|   | 7.62 H-MAG x150   | 150       | 450    |
|   | 7.62 H-MAG x200   | 200       | 600    |
|   | 5.56 S-MAG x100   | 100       | 400    |
|   | 5.56 S-MAG x150   | 150       | 600    |
|   | 5.56 S-MAG x200   | 200       | 600    |
|   | 7.62 S-MAG x100   | 100       | 300    |
|   | 7.62 S-MAG x150   | 150       | 450    |
|   | 7.62 R-MAG x100   | 100       | 300    |
|   | 7.62 R-MAG x150   | 150       | 450    |
|   | 7.62 R-MAG x200   | 200       | 600    |
|   | <br>Lanzacohetes | HEAT-I RG | 1      |
| HEAT-II RG  |   | 1         | 8      |
| HEAT-III RG   |   | 1         | 10     |
| MEM-B4  |   | 1         | 8      |
| MEM-B4  |   | 1         | 14     |
| MEM-B4(HE-1)  |   | 1         | 6      |
| MEM-B4(HE-2)  |   | 1         | 6      |
| TCS-M   |   | 1         | 6      |
| TCS-M VER.2   |   | 1         | 6      |
| TCS-M VER.3   |   | 1         | 8      |
| TCS-M VER.4   |   | 1         | 10     |
| CG-M  |   | 1         | 6      |
| CG-M MK.II  | 1   | 6         |        |
| CG-M MK.III   | 1   | 8         |        |



## Accesorios para bocacha

| TIPO            | NOMBRE                 | MODIFICADOR DE ESTABILIDAD | DURABILIDAD DEL SILENCIADOR |    |
|-----------------|------------------------|----------------------------|-----------------------------|----|
| Pistola         | SUP PISTOL(R1)         | 1                          | 15                          |    |
|                 | SUP PISTOL-S(R4)       | 1                          | -1                          |    |
|                 | SUP PISTOL(R1)         | 1                          | 15                          |    |
|                 | SUP PISTOL-D(R2)       | 1                          | 30                          |    |
|                 | MUZZLE-OP D114         | 0,8                        | -                           |    |
|                 | SUP PISTOL-B(R1)       | 1                          | 15                          |    |
| Metralleta      | SUP SMG-Sz(R1)         | 1                          | 15                          |    |
|                 | SUP SMG-Sz(R2)         | 1                          | 30                          |    |
|                 | MUZZLE-OP Sz           | 0,6                        | -                           |    |
|                 | SUP SMG(R1)            | 1                          | 15                          |    |
|                 | SUP SMG-MACHT(R2)      | 1                          | 30                          |    |
|                 | SUP SMG-RIOT(R1)       | 1                          | 15                          |    |
| Rifle de asalto | MUZZLE-OP SVG(A)       | 0,89                       | -                           |    |
|                 | MUZZLE-OP SVG(B)       | 0,82                       | -                           |    |
|                 | MUZZLE-OP PG(B)        | 0,84                       | -                           |    |
|                 | SUP GP-W(R1)           | 1                          | 15                          |    |
|                 | SUP GP-W(R2)           | 1                          | 30                          |    |
|                 | MUZZLE-OP MRS          | 0,76                       | -                           |    |
| Escopeta        | MUZZLE-OP ARC          | 0,78                       | -                           |    |
|                 | SUP AR-ARC(R1)         | 1                          | 15                          |    |
|                 | SUP SG-S1000(R1)       | 1                          | 15                          |    |
|                 | SUP SG-S1000(R2)       | 1                          | 30                          |    |
|                 | Rifle de francotirador | SUP GP-W(R1)               | 1                           | 15 |
|                 |                        | SUP GP-W(R2)               | 1                           | 30 |
| SUP SR-SV(R1)   |                        | 1                          | 15                          |    |
| Ametralladora   | SUP AMR (R1)           | 1                          | 15                          |    |
|                 | MUZZLE-OP ALM          | 0,8                        | -                           |    |

## Bocachas

| TIPO                   | NOMBRE             | MEJORAS                                    |
|------------------------|--------------------|--|
| Rifle de asalto        | SVG TYPE MUZZLE    | Bocacha normal                             |
|                        | SVG TYPE F-HIDER   | Bocacha para cañón corto                   |
|                        | MRS TYPE MUZZLE    | Bocacha normal                             |
|                        | MRS TYPE S-MUZZLE  | Bocacha para cañón corto                   |
|                        | MRS TYPE FS-MUZZLE | Bocacha para cañón de ametralladora ligera |
|                        | ARC TYPE MUZZLE    | Bocacha normal                             |
| Escopeta               | ARC TYPE S-MUZZLE  | Bocacha para cañón corto                   |
|                        | ARC TYPE FS-MUZZLE | Bocacha para cañón de ametralladora ligera |
|                        | ARC TYPE NL-MUZZLE | Bocacha normal                             |
|                        | G44 TYPE MUZZLE    | Bocacha normal                             |
|                        | S1000 C-MUZZLE     | Bocacha normal                             |
|                        | KAB83 C-MUZZLE     | Bocacha normal                             |
| Rifle de francotirador | KAB83 F-HIDER      | Bocacha apagallamas                        |
|                        | BULL-H C-MUZZLE    | Bocacha normal                             |
|                        | RENOV MUZZLE       | Bocacha normal                             |
|                        | M2000 MUZZLE       | Bocacha normal                             |
|                        | M2000 B-MUZZLE     | Bocacha para cañón de alta precisión       |
|                        | BAMBETOV MUZZLE    | Bocacha normal                             |
| Ametralladora          | MRS TYPE MUZZLE    | Bocacha normal                             |
|                        | AMR TYPE MUZZLE    | Bocacha normal                             |
|                        | AMR TYPE HP-MUZZLE | Bocacha para cañón de alta precisión       |
|                        | ALM 48 MUZZLE      | Bocacha normal                             |
|                        | AAM MUZZLE         | Bocacha normal                             |
|                        | AAM S-MUZZLE       | Bocacha para cañón corto                   |
| LPG-61 MUZZLE          | Bocacha normal     |  |

## Linternas y miras láser

| NOMBRE             | MEJORAS                |
|--------------------|------------------------|
| COMPACT F-LIGHT    | Linterna               |
| FLASH-LASER MODULE | Linterna y mira láser  |
| FLASH-LIGHT ST     | Linterna (soviética)   |
| FLASH-LIGHT CB     | Linterna (EE. UU. 1)   |
| FLASH-LIGHT TA     | Linterna (EE. UU. 2)   |
| COMPACT LASER-M 1  | Mira láser 1           |
| COMPACT LASER-M 2  | Mira láser 2           |
| LASER-A-MODULE CB  | Mira láser (EE. UU. 1) |
| LASER-A-MODULE TA  | Mira láser (EE. UU. 2) |

## Óptica

| NOMBRE               | MEJORAS  |
|----------------------|--|
| DOT SIGHT I          | Mira holográfica 1   |
| DOT SIGHT III        | Mira holográfica 3   |
| DOT SIGHT II         | Mira holográfica 2   |
| BOOSTER (2x)         | x2 Intensificador (Aumento)                                  |
| BOOSTER VM (2-4x)    | x4 Intensificador de zoom variable (Aumento/2 etapas)        |
| G44 SCOPE (2x)       | Alcance fijo (2x)  |
| SHORT SCOPE (3x)     | 3x Corto alcance   |
| RANGE-FINDER E (3x)  | 3x Mira con telémetro (Soviética)                            |
| RANGE-FINDER W (3x)  | 3x Mira con telémetro (EE. UU.)                              |
| RANGE-FINDER (2-6x)  | 6x Mira con telémetro (EE. UU./2 pasos)                      |
| RANGE-FINDER SP (3x) | 3x Mira con telémetro  |
| RIFLE SCOPE E (4x)   | 4x Mira de rifle (Soviético 1)                               |
| RIFLE SCOPE (2-8x)   | 8x Mira de rifle de aumento variable 1 (3 pasos)             |
| RIFLE SCOPE W(4x)    | 4x Mira de rifle (EE. UU. 1)                                 |
| RF SCOPE (2-8x)      | 8x Mira de rifle de aumento variable con telémetro (3 pasos) |
| RIFLE SCOPE E2(4x)   | 4x Mira de rifle (Soviético 2)                               |
| RIFLE SCOPE W2(4x)   | 4x Mira de rifle (EE. UU. 2)                                 |
| VM SCOPE (2-6x)      | 6x Mira de rifle de aumento variable (EE. UU./2 pasos)       |
| VM SCOPE (4-8x)      | 8x Mira de rifle de aumento variable 2 (3 pasos)             |

## Cañón inferior

| CATEGORÍA        | NOMBRE  | MEJORAS   |
|------------------|---|---|
| Pistola          | D114 UDBL-CB  | -   |
| Escopeta         | RASP UDBL-SG  | -   |
|                  | RASP UDBL-SG+P  | Conversión a cartuchos de Magnum (Mayor daño)                       |
|                  | S1000 UDBL-SG   | -   |
| Lanzagranadas    | FAKEL UDBL-GL   | -   |
|                  | FAKEL UDBL-GL(SMO)  | Conversión a cargas de humo (Tipo de ataque: no letal)              |
|                  | FAKEL UDBL-GL(STN)  | Conversión a cargas paralizantes (Tipo de ataque: no letal)         |
|                  | FAKEL UDBL-GL(SLE)  | Conversión a cargas de gas incapacitante (Tipo de ataque: no letal) |
|                  | DGL UDBL-GL   | -   |
|                  | DGL UDBL-GL(SMO)  | Conversión a cargas de humo (Tipo de ataque: no letal)              |
| DGL UDBL-GL(STN) | Conversión a cargas paralizantes (Tipo de ataque: no letal) |   |

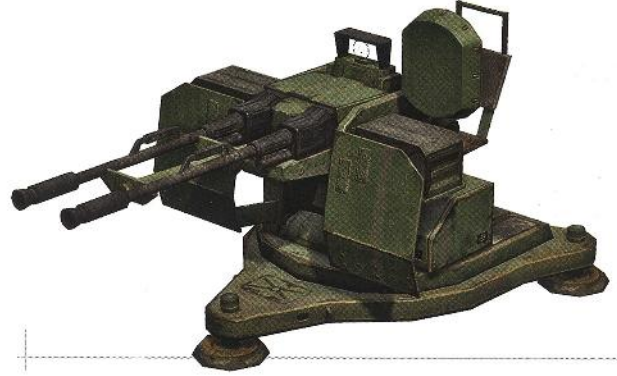


- HERRAMIENTAS
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- DIFERENCIA Y ANALISIS
- CARTAS
- MUSEO
- LOG
- CENTRO DE OPERACIONES DE LA BASE MADRE
- INSTALACIONES DE LA BASE
- DESARROLLO
- DESPLIEGUE DE COMBATE
- GESTIÓN DEL PERSONAL
- PERSONALIZACIÓN
- PBA
- RECURSOS
- ESQUEMAS DE LA HISTORIA



# PUESTOS DE OPERACIONES DE AVANZADA (POA)

NOTA: al tratarse de una función solo en línea de *MGSV* que se irá desarrollando con el tiempo (y con actualizaciones y ajustes posteriores al lanzamiento del juego), es obvio que esta guía, escrita antes de la publicación de *MGSV*, no puede incluir una estrategia completa sobre la gestión y la defensa de los Puestos de Operaciones de Avanzada. Esta sección está pensada como una introducción para jugadores nuevos, que amplía los tutoriales del juego para ofrecerles un poco de ventaja.



## Instalaciones de POA

| BASE  | PLATAFORMA                      | CAPACIDAD DE PERSONAL |                                 |                 |                        |                   |               |                     | REQUISITOS DE DESARROLLO |                            |                                |                |
|-------|---------------------------------|-----------------------|---------------------------------|-----------------|------------------------|-------------------|---------------|---------------------|--------------------------|----------------------------|--------------------------------|----------------|
|       |                                 | Equipo de I D         | Unidad de desarrollo de la Base | Unidad de apoyo | Equipo de inteligencia | Unidad de combate | Equipo médico | Equipo de seguridad | PMB                      | Materiales (1)             | Materiales (2)                 | Tiempo (horas) |
| POA 1 | Comando (Nivel 1)               | 30                    | 30                              | 30              | 30                     | 30                | 30            | 25                  | 400 000                  | Metal menor x2000          | Recursos combustibles x2000    | 0              |
|       | Comando (Nivel 2)               | 5                     | 5                               | 5               | 5                      | 5                 | 5             | 25                  | 900 000                  | Metal menor x9000          | Recursos combustibles x9000    | 4              |
|       | Comando (Nivel 3)               | 5                     | 5                               | 5               | 5                      | 5                 | 5             | 25                  | 1 620 000                | Metal menor x24 200        | Recursos combustibles x24 200  | 7              |
|       | Comando (Nivel 4)               | 5                     | 5                               | 5               | 5                      | 5                 | 5             | 25                  | 2 490 000                | Metal menor x45 600        | Recursos combustibles x45 600  | 23             |
|       | I D (Nivel 1)                   | 10                    | -                               | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 180 000                  | Metal común x5400          | Recursos combustibles x5400    | 1              |
|       | I D (Nivel 2)                   | 15                    | -                               | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 200 000                  | Metal común x12 800        | Recursos combustibles x12 800  | 2              |
|       | I D (Nivel 3)                   | 15                    | -                               | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 220 000                  | Metal común x17 000        | Recursos combustibles x17 000  | 8              |
|       | I D (Nivel 4)                   | 15                    | -                               | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 720 000                  | Metal común x72 000        | Recursos combustibles x72 000  | 16             |
|       | Desarrollo de la base (Nivel 1) | -                     | 10                              | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 180 000                  | Recurso biológico x5400    | Recursos combustibles x5400    | 1              |
|       | Desarrollo de la base (Nivel 2) | -                     | 15                              | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 200 000                  | Recurso biológico x12 800  | Recursos combustibles x12 800  | 2              |
|       | Desarrollo de la base (Nivel 3) | -                     | 15                              | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 220 000                  | Recurso biológico x17 000  | Recursos combustibles x17 000  | 8              |
|       | Desarrollo de la base (Nivel 4) | -                     | 15                              | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 720 000                  | Recurso biológico x72 000  | Recursos combustibles x72 000  | 16             |
|       | Apoyo (Nivel 1)                 | -                     | -                               | 10              | -                      | -                 | -             | -                   | 180 000                  | Metal común x5400          | Recurso biológico x5400        | 1              |
|       | Apoyo (Nivel 2)                 | -                     | -                               | 15              | -                      | -                 | -             | -                   | 200 000                  | Metal común x12 800        | Recurso biológico x12 800      | 2              |
|       | Apoyo (Nivel 3)                 | -                     | -                               | 15              | -                      | -                 | -             | -                   | 220 000                  | Metal común x17 000        | Recurso biológico x17 000      | 8              |
|       | Apoyo (Nivel 4)                 | -                     | -                               | 15              | -                      | -                 | -             | -                   | 720 000                  | Metal común x72 000        | Recurso biológico x72 000      | 16             |
|       | Inteligencia (Nivel 1)          | -                     | -                               | -               | 10                     | -                 | -             | -                   | 180 000                  | Metal común x5400          | Recursos combustibles x5400    | 1              |
|       | Inteligencia (Nivel 2)          | -                     | -                               | -               | 15                     | -                 | -             | -                   | 200 000                  | Metal común x12 800        | Recursos combustibles x12 800  | 2              |
|       | Inteligencia (Nivel 3)          | -                     | -                               | -               | 15                     | -                 | -             | -                   | 220 000                  | Metal común x17 000        | Recursos combustibles x17 000  | 8              |
|       | Inteligencia (Nivel 4)          | -                     | -                               | -               | 15                     | -                 | -             | -                   | 720 000                  | Metal común x72 000        | Recursos combustibles x72 000  | 16             |
|       | Unidad de combate (Nivel 1)     | -                     | -                               | -               | -                      | 10                | -             | -                   | 180 000                  | Metal común x5400          | Recursos combustibles x5400    | 1              |
|       | Unidad de combate (Nivel 2)     | -                     | -                               | -               | -                      | 15                | -             | -                   | 200 000                  | Metal común x12 800        | Recursos combustibles x12 800  | 2              |
|       | Unidad de combate (Nivel 3)     | -                     | -                               | -               | -                      | 15                | -             | -                   | 220 000                  | Metal común x17 000        | Recursos combustibles x17 000  | 8              |
|       | Unidad de combate (Nivel 4)     | -                     | -                               | -               | -                      | 15                | -             | -                   | 720 000                  | Metal común x72 000        | Recursos combustibles x72 000  | 16             |
|       | Médica (Nivel 1)                | -                     | -                               | -               | -                      | -                 | 10            | -                   | 180 000                  | Recurso biológico x5400    | Recursos combustibles x5400    | 1              |
|       | Médica (Nivel 2)                | -                     | -                               | -               | -                      | -                 | 15            | -                   | 200 000                  | Recurso biológico x12 800  | Recursos combustibles x12 800  | 2              |
|       | Médica (Nivel 3)                | -                     | -                               | -               | -                      | -                 | 15            | -                   | 220 000                  | Recurso biológico x17 000  | Recursos combustibles x17 000  | 8              |
|       | Médica (Nivel 4)                | -                     | -                               | -               | -                      | -                 | 15            | -                   | 720 000                  | Recurso biológico x72 000  | Recursos combustibles x72 000  | 16             |
| POA 2 | Comando (Nivel 1)               | 30                    | 30                              | 30              | 30                     | 30                | 30            | 25                  | 2 500 000                | Metal menor x12 500        | Recursos combustibles x12 500  | 0              |
|       | Comando (Nivel 2)               | 5                     | 5                               | 5               | 5                      | 5                 | 5             | 25                  | 3 240 000                | Metal menor x36 000        | Recursos combustibles x36 000  | 72             |
|       | Comando (Nivel 3)               | 5                     | 5                               | 5               | 5                      | 5                 | 5             | 25                  | 4 410 000                | Metal menor x58 800        | Recursos combustibles x58 800  | 96             |
|       | Comando (Nivel 4)               | 5                     | 5                               | 5               | 5                      | 5                 | 5             | 25                  | 4 992 000                | Metal menor x102 400       | Recursos combustibles x102 400 | 120            |
|       | I D (Nivel 1)                   | 10                    | -                               | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 720 000                  | Metal común x6000          | Recursos combustibles x6000    | 6              |
|       | I D (Nivel 2)                   | 15                    | -                               | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 980 000                  | Metal común x22 400        | Recursos combustibles x22 400  | 12             |
|       | I D (Nivel 3)                   | 15                    | -                               | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 1 280 000                | Metal común x64 000        | Recursos combustibles x64 000  | 72             |
|       | I D (Nivel 4)                   | 15                    | -                               | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 1 620 000                | Metal común x108 000       | Recursos combustibles x108 000 | 96             |
|       | Desarrollo de la base (Nivel 1) | -                     | 10                              | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 720 000                  | Recurso biológico x6000    | Recursos combustibles x6000    | 6              |
|       | Desarrollo de la base (Nivel 2) | -                     | 15                              | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 980 000                  | Recurso biológico x22 400  | Recursos combustibles x22 400  | 12             |
|       | Desarrollo de la base (Nivel 3) | -                     | 15                              | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 1 280 000                | Recurso biológico x64 000  | Recursos combustibles x64 000  | 72             |
|       | Desarrollo de la base (Nivel 4) | -                     | 15                              | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 1 620 000                | Recurso biológico x108 000 | Recursos combustibles x108 000 | 96             |
|       | Apoyo (Nivel 1)                 | -                     | -                               | 10              | -                      | -                 | -             | -                   | 720 000                  | Metal común x6000          | Recurso biológico x6000        | 6              |
|       | Apoyo (Nivel 2)                 | -                     | -                               | 15              | -                      | -                 | -             | -                   | 980 000                  | Metal común x22 400        | Recurso biológico x22 400      | 12             |
|       | Apoyo (Nivel 3)                 | -                     | -                               | 15              | -                      | -                 | -             | -                   | 1 280 000                | Metal común x64 000        | Recurso biológico x64 000      | 72             |
|       | Apoyo (Nivel 4)                 | -                     | -                               | 15              | -                      | -                 | -             | -                   | 1 620 000                | Metal común x108 000       | Recurso biológico x108 000     | 96             |
|       | Inteligencia (Nivel 1)          | -                     | -                               | -               | 10                     | -                 | -             | -                   | 720 000                  | Metal común x6000          | Recursos combustibles x6000    | 6              |
|       | Inteligencia (Nivel 2)          | -                     | -                               | -               | 15                     | -                 | -             | -                   | 980 000                  | Metal común x22 400        | Recursos combustibles x22 400  | 12             |
|       | Inteligencia (Nivel 3)          | -                     | -                               | -               | 15                     | -                 | -             | -                   | 1 280 000                | Metal común x64 000        | Recursos combustibles x64 000  | 72             |
|       | Inteligencia (Nivel 4)          | -                     | -                               | -               | 15                     | -                 | -             | -                   | 1 620 000                | Metal común x108 000       | Recursos combustibles x108 000 | 96             |
|       | Unidad de combate (Nivel 1)     | -                     | -                               | -               | -                      | 10                | -             | -                   | 720 000                  | Metal común x6000          | Recursos combustibles x6000    | 6              |
|       | Unidad de combate (Nivel 2)     | -                     | -                               | -               | -                      | 15                | -             | -                   | 980 000                  | Metal común x22 400        | Recursos combustibles x22 400  | 12             |
|       | Unidad de combate (Nivel 3)     | -                     | -                               | -               | -                      | 15                | -             | -                   | 1 280 000                | Metal común x64 000        | Recursos combustibles x64 000  | 72             |
|       | Unidad de combate (Nivel 4)     | -                     | -                               | -               | -                      | 15                | -             | -                   | 1 620 000                | Metal común x108 000       | Recursos combustibles x108 000 | 96             |
|       | Médica (Nivel 1)                | -                     | -                               | -               | -                      | -                 | 10            | -                   | 720 000                  | Recurso biológico x6000    | Recursos combustibles x6000    | 6              |
|       | Médica (Nivel 2)                | -                     | -                               | -               | -                      | -                 | 15            | -                   | 980 000                  | Recurso biológico x22 400  | Recursos combustibles x22 400  | 12             |
|       | Médica (Nivel 3)                | -                     | -                               | -               | -                      | -                 | 15            | -                   | 1 280 000                | Recurso biológico x64 000  | Recursos combustibles x64 000  | 72             |
|       | Médica (Nivel 4)                | -                     | -                               | -               | -                      | -                 | 15            | -                   | 1 620 000                | Recurso biológico x108 000 | Recursos combustibles x108 000 | 96             |





## Principios generales

Los Puestos de Operaciones de Avanzada (POA) son básicamente Bases Madre adicionales que podrás desarrollar para acelerar tus avances en el metajuego de gestión, especialmente para conseguir recursos con mucha más rapidez.

Construir POA requiere que estés conectado. Tu primer POA es gratis. Los POA adicionales se compran con monedas BM, que se consiguen mediante microtransacciones con dinero real.

Por cada POA que poseas, podrás enviar dos pelotones más a asignaciones de despliegue de combate, además de los dos de la Base Madre.

Con cada cubierta de POA que construyas, también podrás aumentar la capacidad de personal de la base entera. Las expansiones de las plataformas de comando aumentan la capacidad de todos los equipos; las expansiones de otras plataformas aumentan la capacidad del equipo establecido en la plataforma en cuestión.

## Instalaciones de POA (continuación)

| BASE  | PLATAFORMA                      | CAPACIDAD DE PERSONAL |                                 |                 |                        |                   |               |                     | REQUISITOS DE DESARROLLO |                            |                                |                |
|-------|---------------------------------|-----------------------|---------------------------------|-----------------|------------------------|-------------------|---------------|---------------------|--------------------------|----------------------------|--------------------------------|----------------|
|       |                                 | Equipo de I D         | Unidad de desarrollo de la base | Unidad de apoyo | Equipo de inteligencia | Unidad de combate | Equipo médico | Equipo de seguridad | PMB                      | Materiales (1)             | Materiales (2)                 | Tiempo (horas) |
| POA 3 | Comando (Nivel 1)               | 30                    | 30                              | 30              | 30                     | 30                | 30            | 25                  | 8 100 000                | Metal menor x40 500        | Recursos combustibles x40 500  | 0              |
|       | Comando (Nivel 2)               | 5                     | 5                               | 5               | 5                      | 5                 | 5             | 25                  | 9 000 000                | Metal menor x100 000       | Recursos combustibles x100 000 | 72             |
|       | Comando (Nivel 3)               | 5                     | 5                               | 5               | 5                      | 5                 | 5             | 25                  | 10 890 000               | Metal menor x145 200       | Recursos combustibles x145 200 | 96             |
|       | Comando (Nivel 4)               | 5                     | 5                               | 5               | 5                      | 5                 | 5             | 25                  | 12 960 000               | Metal menor x230 400       | Recursos combustibles x230 400 | 120            |
|       | I D (Nivel 1)                   | 10                    | -                               | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 1 620 000                | Metal común x9000          | Recursos combustibles x9000    | 6              |
|       | I D (Nivel 2)                   | 15                    | -                               | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 2 000 000                | Metal común x32 000        | Recursos combustibles x32 000  | 12             |
|       | I D (Nivel 3)                   | 15                    | -                               | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 2 420 000                | Metal común x88 000        | Recursos combustibles x88 000  | 72             |
|       | I D (Nivel 4)                   | 15                    | -                               | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 2 880 000                | Metal común x144 000       | Recursos combustibles x144 000 | 96             |
|       | Desarrollo de la base (Nivel 1) | -                     | 10                              | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 1 620 000                | Recurso biológico x9000    | Recursos combustibles x9000    | 6              |
|       | Desarrollo de la base (Nivel 2) | -                     | 15                              | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 2 000 000                | Recurso biológico x32 000  | Recursos combustibles x32 000  | 12             |
|       | Desarrollo de la base (Nivel 3) | -                     | 15                              | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 2 420 000                | Recurso biológico x88 000  | Recursos combustibles x88 000  | 72             |
|       | Desarrollo de la base (Nivel 4) | -                     | 15                              | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 2 880 000                | Recurso biológico x144 000 | Recursos combustibles x144 000 | 96             |
|       | Apoyo (Nivel 1)                 | -                     | -                               | 10              | -                      | -                 | -             | -                   | 1 620 000                | Metal común x9000          | Recurso biológico x9000        | 6              |
|       | Apoyo (Nivel 2)                 | -                     | -                               | 15              | -                      | -                 | -             | -                   | 2 000 000                | Metal común x32 000        | Recurso biológico x32 000      | 12             |
|       | Apoyo (Nivel 3)                 | -                     | -                               | 15              | -                      | -                 | -             | -                   | 2 420 000                | Metal común x88 000        | Recurso biológico x88 000      | 72             |
|       | Apoyo (Nivel 4)                 | -                     | -                               | 15              | -                      | -                 | -             | -                   | 2 880 000                | Metal común x144 000       | Recurso biológico x144 000     | 96             |
|       | Inteligencia (Nivel 1)          | -                     | -                               | -               | 10                     | -                 | -             | -                   | 1 620 000                | Metal común x9000          | Recursos combustibles x9000    | 6              |
|       | Inteligencia (Nivel 2)          | -                     | -                               | -               | 15                     | -                 | -             | -                   | 2 000 000                | Metal común x32 000        | Recursos combustibles x32 000  | 12             |
|       | Inteligencia (Nivel 3)          | -                     | -                               | -               | 15                     | -                 | -             | -                   | 2 420 000                | Metal común x88 000        | Recursos combustibles x88 000  | 72             |
|       | Inteligencia (Nivel 4)          | -                     | -                               | -               | 15                     | -                 | -             | -                   | 2 880 000                | Metal común x144 000       | Recursos combustibles x144 000 | 96             |
|       | Unidad de combate (Nivel 1)     | -                     | -                               | -               | -                      | 10                | -             | -                   | 1 620 000                | Metal común x9000          | Recursos combustibles x9000    | 6              |
|       | Unidad de combate (Nivel 2)     | -                     | -                               | -               | -                      | 15                | -             | -                   | 2 000 000                | Metal común x32 000        | Recursos combustibles x32 000  | 12             |
|       | Unidad de combate (Nivel 3)     | -                     | -                               | -               | -                      | 15                | -             | -                   | 2 420 000                | Metal común x88 000        | Recursos combustibles x88 000  | 72             |
|       | Unidad de combate (Nivel 4)     | -                     | -                               | -               | -                      | 15                | -             | -                   | 2 880 000                | Metal común x144 000       | Recursos combustibles x144 000 | 96             |
|       | Médica (Nivel 1)                | -                     | -                               | -               | -                      | -                 | 10            | -                   | 1 620 000                | Recurso biológico x9000    | Recursos combustibles x9000    | 6              |
|       | Médica (Nivel 2)                | -                     | -                               | -               | -                      | -                 | 15            | -                   | 2 000 000                | Recurso biológico x32 000  | Recursos combustibles x32 000  | 12             |
|       | Médica (Nivel 3)                | -                     | -                               | -               | -                      | -                 | 15            | -                   | 2 420 000                | Recurso biológico x88 000  | Recursos combustibles x88 000  | 72             |
|       | Médica (Nivel 4)                | -                     | -                               | -               | -                      | -                 | 15            | -                   | 2 880 000                | Recurso biológico x144 000 | Recursos combustibles x144 000 | 96             |
| POA 4 | Comando (Nivel 1)               | 30                    | 30                              | 30              | 30                     | 30                | 30            | 25                  | 19 600 000               | Metal menor x98 000        | Recursos combustibles x98 000  | 0              |
|       | Comando (Nivel 2)               | 5                     | 5                               | 5               | 5                      | 5                 | 5             | 25                  | 20 250 000               | Metal menor x225 000       | Recursos combustibles x225 000 | 72             |
|       | Comando (Nivel 3)               | 5                     | 5                               | 5               | 5                      | 5                 | 5             | 25                  | 23 040 000               | Metal menor x307 200       | Recursos combustibles x307 200 | 96             |
|       | Comando (Nivel 4)               | 5                     | 5                               | 5               | 5                      | 5                 | 5             | 25                  | 26 010 000               | Metal menor x462 400       | Recursos combustibles x462 400 | 120            |
|       | I D (Nivel 1)                   | 10                    | -                               | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 2 880 000                | Metal común x12 000        | Recursos combustibles x12 000  | 6              |
|       | I D (Nivel 2)                   | 15                    | -                               | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 3 380 000                | Metal común x41 600        | Recursos combustibles x41 600  | 12             |
|       | I D (Nivel 3)                   | 15                    | -                               | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 3 920 000                | Metal común x112 000       | Recursos combustibles x112 000 | 72             |
|       | I D (Nivel 4)                   | 15                    | -                               | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 4 500 000                | Metal común x180 000       | Recursos combustibles x180 000 | 96             |
|       | Desarrollo de la base (Nivel 1) | -                     | 10                              | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 2 880 000                | Recurso biológico x12 000  | Recursos combustibles x12 000  | 6              |
|       | Desarrollo de la base (Nivel 2) | -                     | 15                              | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 3 380 000                | Recurso biológico x41 600  | Recursos combustibles x41 600  | 12             |
|       | Desarrollo de la base (Nivel 3) | -                     | 15                              | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 3 920 000                | Recurso biológico x112 000 | Recursos combustibles x112 000 | 72             |
|       | Desarrollo de la base (Nivel 4) | -                     | 15                              | -               | -                      | -                 | -             | -                   | 4 500 000                | Recurso biológico x180 000 | Recursos combustibles x180 000 | 96             |
|       | Apoyo (Nivel 1)                 | -                     | -                               | 10              | -                      | -                 | -             | -                   | 2 880 000                | Metal común x12 000        | Recurso biológico x12 000      | 6              |
|       | Apoyo (Nivel 2)                 | -                     | -                               | 15              | -                      | -                 | -             | -                   | 3 380 000                | Metal común x41 600        | Recurso biológico x41 600      | 12             |
|       | Apoyo (Nivel 3)                 | -                     | -                               | 15              | -                      | -                 | -             | -                   | 3 920 000                | Metal común x112 000       | Recurso biológico x112 000     | 72             |
|       | Apoyo (Nivel 4)                 | -                     | -                               | 15              | -                      | -                 | -             | -                   | 4 500 000                | Metal común x180 000       | Recurso biológico x180 000     | 96             |
|       | Inteligencia (Nivel 1)          | -                     | -                               | -               | 10                     | -                 | -             | -                   | 2 880 000                | Metal común x12 000        | Recursos combustibles x12 000  | 6              |
|       | Inteligencia (Nivel 2)          | -                     | -                               | -               | 15                     | -                 | -             | -                   | 3 380 000                | Metal común x41 600        | Recursos combustibles x41 600  | 12             |
|       | Inteligencia (Nivel 3)          | -                     | -                               | -               | 15                     | -                 | -             | -                   | 3 920 000                | Metal común x112 000       | Recursos combustibles x112 000 | 72             |
|       | Inteligencia (Nivel 4)          | -                     | -                               | -               | 15                     | -                 | -             | -                   | 4 500 000                | Metal común x180 000       | Recursos combustibles x180 000 | 96             |
|       | Unidad de combate (Nivel 1)     | -                     | -                               | -               | -                      | 10                | -             | -                   | 2 880 000                | Metal común x12 000        | Recursos combustibles x12 000  | 6              |
|       | Unidad de combate (Nivel 2)     | -                     | -                               | -               | -                      | 15                | -             | -                   | 3 380 000                | Metal común x41 600        | Recursos combustibles x41 600  | 12             |
|       | Unidad de combate (Nivel 3)     | -                     | -                               | -               | -                      | 15                | -             | -                   | 3 920 000                | Metal común x112 000       | Recursos combustibles x112 000 | 72             |
|       | Unidad de combate (Nivel 4)     | -                     | -                               | -               | -                      | 15                | -             | -                   | 4 500 000                | Metal común x180 000       | Recursos combustibles x180 000 | 96             |
|       | Médica (Nivel 1)                | -                     | -                               | -               | -                      | -                 | 10            | -                   | 2 880 000                | Recurso biológico x12 000  | Recursos combustibles x12 000  | 6              |
|       | Médica (Nivel 2)                | -                     | -                               | -               | -                      | -                 | 15            | -                   | 3 380 000                | Recurso biológico x41 600  | Recursos combustibles x41 600  | 12             |
|       | Médica (Nivel 3)                | -                     | -                               | -               | -                      | -                 | 15            | -                   | 3 920 000                | Recurso biológico x112 000 | Recursos combustibles x112 000 | 72             |
|       | Médica (Nivel 4)                | -                     | -                               | -               | -                      | -                 | 15            | -                   | 4 500 000                | Recurso biológico x180 000 | Recursos combustibles x180 000 | 96             |

- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANALISIS
- EXTRAS
- BRIDGE
- LCA
- CENTRO DE OPERACIONES DE LA BASE MADRE
- INSTALACIONES DE LA BASE
- DESARROLLO
- DESPLIEGUE DE COMBATE
- GESTION DE PERSONAL
- PERSONALIZACION
- POA
- REQUISITOS
- ESPECIOS DE LA TIPOLOGIA



## Infiltración y defensa de POA

En cuanto crees un Puesto de Operaciones de Avanzada, tendrás la opción de infiltrarte en los POA de otros jugadores ("rivales"); pero ellos también podrán hacer lo propio e invadir las tuyas con aviesas intenciones.

El proceso de infiltrarte en la base de otro jugador es similar a la misión 22. La diferencia principal es que no completarás la misión neutralizando a un objetivo, sino llegando hasta el núcleo de la plataforma, que aparece con un marcador de ruta.

Siempre debes favorecer el sigilo por encima de cualquier otra táctica. En cuanto te detecten, toda la base entrará en alerta máxima, y los guardias de la zona (controlados por la IA) irán a buscarte, usando todas las defensas de la instalación. Peor aún: el dueño del POA recibirá una notificación de tu ataque, y podrá unirse a sus tropas para ayudar a defender la plataforma.

Las infiltraciones pueden terminar de tres formas distintas:

- **Éxito:** el infiltrador gana si llega al núcleo de la plataforma. Parte del personal de la plataforma será capturado, y también podrás quedarte con los soldados y contenedores que hayas extraído por el camino. En otras palabras: todo lo que hayas robado será tuyo.
- **Fracaso:** el infiltrador fracasa si lo eliminan o extraen con el Fulton. Conservará a todos los soldados y recursos que haya extraído durante el saqueo.
- **Abortar:** si el infiltrador aborta la misión, perderá todo lo que haya conseguido.

Cuando juegues como **infiltrador**, debes dedicar tiempo a estudiar la configuración de seguridad de la plataforma antes de elegir un punto de descenso. Después de desplegar, camina agachado lentamente. Dependiendo del grado de avance de tu rival y de los sistemas de seguridad que tenga instalados, podrán detectarte muchas amenazas (soldados, como es lógico, pero también cámaras y drones). Si te descubren, la misión será mucho más complicada; así que procura no correr riesgos ni dejarte llevar por la avaricia. Además, si te detectan durante una infiltración, tu víctima descubrirá tu identidad y es posible que intente vengarse atacando tu base.

Cuando juegues como **defensor**, tu objetivo será detener al infiltrador. Si quieres tener más probabilidades de conseguirlo, aumenta el nivel del personal de tu equipo de seguridad y desarrolla nuevos dispositivos de seguridad. Incluso puedes elegir las zonas de una plataforma que quieras proteger más. Cambiar este ajuste alterará las patrullas de ruta de tus guardias, así que intenta adivinar las rutas que usarán los intrusos a la hora de elegir las zonas de seguridad clave.

Puedes familiarizarte con estas misiones si juegas en sus versiones de "prueba", disponibles en el menú del iDroid.



## ARMAS NUCLEARES

Cuando completes la misión 31, podrás desarrollar un arma nuclear en el menú de recursos (desde la pestaña de la Base Madre, en la interfaz del iDroid). Esta arma nuclear no desempeñará un papel directo en la partida de un jugador, pero sí será importante cuando hayas creado un Puesto de Operaciones de Avanzada.

Al desarrollar un arma disuasoria nuclear, impedirás que tus rivales se infiltren en tus POA. De la misma forma, durante los primeros días de tu imperio militar privado no podrás infiltrarte en los POA de tus rivales que posean armas nucleares. Pero hay una excepción fundamental a esta guerra: los jugadores que desbloqueen el galardón "Héroe" (y su correspondiente trofeo/logro) al completar la misión 31 y acumular más de 150 000 puntos de heroísmo serán inmunes a la amenaza nuclear y podrán infiltrarse en esos POA.

Desarrollar un arma nuclear, además de resultar extremadamente caro (PMB: 750 000; recursos combustibles: 75 000; metal menor: 50 000), puede tener repercusiones muy graves. Cuando el proceso de fabricación se complete, perderás 50 000 puntos de heroísmo al instante. También acumularás un gran número de puntos de "demonio" ocultos (ver página 300), algo que tendrá un efecto inmediato y profundo en Big Boss. Incluso deshacerte de un arma nuclear te costará 100 000 PMB. Por este motivo, te recomendamos que no tomes a la ligera esta decisión.

## CLASIFICACIÓN DE FP

La clasificación de tu fuerza privada sirve para comparar la potencia de tus Diamond Dogs con las fuerzas del resto de jugadores que estén en línea. Esta clasificación se compone de 29 niveles, desde AAA, el más alto, a E, el más bajo. La clasificación de la FP cambia constantemente según los resultados de las batallas de las ligas virtuales entre los jugadores del mismo nivel. Los jugadores que terminen en la posición más alta subirán un nivel, mientras que los que terminen en las posiciones más bajas bajarán un nivel. Las batallas de ligas virtuales se realizan automáticamente y de forma regular. Sin embargo, dado que son batallas simuladas, los Diamond Dogs no pierden ningún activo.

## Ajustes de seguridad

| NOMBRE                | GRADO | REQUISITOS DE DESARROLLO |   |                         |                               |                  |
|-----------------------|-------|--------------------------|---|-------------------------|-------------------------------|------------------|
|                       |       | PMB                      | ESPECIALISTA/PLANO                            | NIVEL DEL EQUIPO DE I D | NIVEL DEL EQUIPO DE SEGURIDAD | RECURSOS         |
| Sensor IR             | 3     | 100 000                  | -   | 18                      | 18                            | -                |
| Dispositivo antirrobo | 3     | 150 000                  | -   | 20                      | 20                            | -                |
| Cámara de vigilancia  | 3     | 200 000                  | -   | 22                      | 22                            | -                |
| Dron UA               | 3     | 300 000                  | -   | 24                      | 24                            | -                |
| DRON UA (HUMO)        | 4     | 400 000                  | Armero (Lanzagranadas);<br>Plano de [DRON UA] | 30                      | 30                            | Metal común x400 |






# RECURSOS

Como ya sabrás a estas alturas, la Base Madre necesita muchos recursos para funcionar y evolucionar adecuadamente. A comienzos de la historia, procura abastecerte de todo lo que encuentres (sobre todo materiales y plantas medicinales), ya que son fundamentales para investigar equipamiento y expandir la base. Pero en una fase avanzada del juego, una vez completadas todas las cubiertas de la Base Madre, es probable que alcances el límite de almacenamiento de algunos recursos, sobre todo el de 200 000 de materiales y 3000 de plantas medicinales. Para no desperdiciar estos recursos, conviene vender parte de ellos con antelación y usar los PMB que obtengas (que también tienen un límite de 5 000 000) para financiar los proyectos más caros de I D.

Puedes revisar tus niveles de suministro desde la opción Recursos de la pestaña Base Madre, en la interfaz del iDroid.

## Resumen de recursos

| CATEGORÍA  | NOMBRE                              | CONTENIDO                                   | PRECIO DE VENTA (PMB) | NOTAS   |  |
|--|-------------------------------------|---|-----------------------|---|--|
| <br><b>Materiales (no procesados)</b> | Contenedor de metal común           | Blanco: 750<br>Amarillo: 1500<br>Rojo: 7500 | No disponible         | Podrás conseguir contenedores de materiales no procesados si los extraes con el Fulton, cuando hayas investigado la mejora Carga 2 del Fulton.  |  |
|  | Contenedor de metal menor           | Blanco: 400<br>Amarillo: 800<br>Rojo: 4000  | No disponible         |   |  |
|  | Contenedor de metal precioso        | Blanco: 50<br>Amarillo: 100<br>Rojo: 500    | No disponible         |   |  |
|  | Contenedor de recursos combustibles | Blanco: 750<br>Amarillo: 1500<br>Rojo: 7500 | No disponible         |   |  |
|  | Contenedor de recurso biológico     | Blanco: 750<br>Amarillo: 1500<br>Rojo: 7500 | No disponible         |   |  |
| <br><b>Materiales (procesados)</b>    | Metal común                         | 100   | 100                   | Se consiguen recogiéndolos en el campo de batalla o como recompensas de asignaciones de despliegue de combate, y también los genera la unidad de desarrollo de la base.                     |  |
|  | Metal menor                         | 50  | 200                   |   |  |
|  | Metal precioso                      | 10  | 1 000                 |   |  |
|  | Recursos combustibles               | 100   | 100                   |   |  |
|  | Recurso biológico                   | 100   | 100                   |   |  |
| <br><b>Plantas medicinales</b>      | Opio dorado                         | -   | 500                   | Se consiguen recogiéndolas en el campo de batalla o como recompensas de misiones de despliegue de combate.  |  |
|  | Latifolia                           | -   | 1 000                 |   |  |
|  | Digitalis (Púrpura)                 | -   | 1 000                 |   |  |
|  | Digitalis (Amarilla)                | -   | 5 000                 |   |  |
|  | Zanahoria negra                     | -   | 1 000                 |   |  |
|  | Ajenjo                              | -   | 500                   |   |  |
|  | Estragón                            | -   | 1 000                 |   |  |
|  | Haoma                               | -   | 5 000                 |   |  |
|  | ZaAZ SB4/4W (vehículo 4x4)          | -   | 20 000                |   | Se consigue con extracciones del Fulton cuando hayas investigado la mejora Carga 2 del Fulton. Volver a jugar la misión 09 es una forma estupenda de abastecerte de vehículos, aunque existen varias más. Recuerda que cada extracción del Fulton cuesta 10 000 PMB. |
|  | APE T-41LV (vehículo 4x4)           | -   | 20 000                |   |  |
| ZI-GRA 6T (camión)   | -                                   | 30 000                                      |                       |   |  |
| BDAR-53CT (camión)   | -                                   | 30 000                                      |                       |   |  |
| ZHUK BR-3 (vehículo blindado)  | -                                   | 50 000                                      |                       |   |  |
| STOUT IFV-SC (vehículo blindado)   | -                                   | 50 000                                      |                       |   |  |
| ZHUK RS-ZO (vehículo blindado)   | -                                   | 70 000                                      |                       |   |  |
| STOUT IFV-FS (vehículo blindado)   | -                                   | 70 000                                      |                       |   |  |
| TT77 NOSDROG (tanque)  | -                                   | 100 000                                     |                       |   |  |
| M84A MAGLOADER (tanque)  | -                                   | 100 000                                     |                       |   |  |
| <br><b>Walker Gear</b>              | WG PP                               | -   | 50 000                | Se consigue con extracciones del Fulton cuando hayas investigado la mejora Carga 2 del Fulton. Volver a jugar la misión 15 es una forma estupenda de abastecerte de Walker Gears.           |  |
|  | CCCP-WG TYPE-C                      | -   | 50 000                |   |  |
|  | CCCP-WG TYPE-A                      | -   | 50 000                |   |  |
|  | CFA-WG TYPE-C                       | -   | 50 000                |   |  |
|  | CFA-WG TYPE-A                       | -   | 50 000                |   |  |
| <br><b>Nuclear</b>                  | Arma nuclear                        | -   | -                     | Puedes desarrollar un arma nuclear cuando completes la misión 31 (ver recuadro en la página anterior). Puedes usar la opción Desechos radiactivos si quieres deshacerte de un arma nuclear. |  |
|  | Desechos radiactivos                | -   | -                     |   |  |
| <br><b>Parásito</b>                 | Parásitos tipo niebla               | -   | 10                    | Se consiguen al extraer con el Fulton a los Cráneos durante las misiones 01 y 06 (solo es posible tras haber completado la misión 29).  |  |
|  | Parásitos tipo camuflaje            | -   | 10                    | Se consiguen al extraer con el Fulton a los Cráneos durante las misiones 28 y 48 (solo es posible tras haber completado la misión 29).  |  |
|  | Parásitos tipo armadura             | -   | 10                    | Se consiguen al extraer con el Fulton a los Cráneos durante las misiones 16, 29, 37 y 42 (solo es posible tras haber completado la misión 29).  |  |
| <br><b>Arma emplazada</b>           | VOL-GA K12 (torreta)                | -   | 12 000                | Puede conseguirse con extracciones del Fulton cuando consigas la mejora Carga 1.  |  |
|  | HMG-3 WINGATE (torreta)             | -   | 12 000                |   |  |
|  | M2A-304 MORTAR (mortero)            | -   | 9 000                 |   |  |
|  | ZHIZDRA-45 (cañón antiaéreo)        | -   | 20 000                |   |  |
|  | M276 AA G-GUN (cañón antiaéreo)     | -   | 20 000                |   | Puede conseguirse con extracciones del Fulton cuando consigas la mejora Carga 2.   |

- GUION BÁSICO
- INTRODUCCIÓN
- RECURSOS
- OBJETIVOS SECUNDARIOS
- BASE MADRE
- REFINANCIAMIENTO Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- FINCE
- BGA
- CENTRO DE OPERACIONES DE LA BASE MADRE
- INSTALACIONES DE LA BASE
- DESARROLLO
- DESPLIEGUE DE COMBATE
- DESTINO DE PERSONAL
- PERSONALIZACIÓN
- PQA
- RECURSOS
- INVENTOS DE LA HISTORIA



## EVENTOS DE LA HISTORIA

### Quiet

Si reclutas a Quiet al completar la misión 11 (ver más información en la página 90) y decides no matarla durante el vídeo final de la misión, la francotiradora será trasladada a la primera cubierta de la plataforma médica. Puedes visitar su celda en cualquier momento [01].

Si le haces una visita opcional (como parte de la misión secundaria 111; ver página 232) cuando Ocelot te invite a hacerlo tras la misión 14, Quiet empezará a estar disponible como compañera en tus misiones. Te explicamos todos los detalles sobre las condiciones de reclutamiento de Quiet, sus habilidades como compañera y su historia personal en la página 304 del capítulo Referencia y análisis.

### Paz

Al igual que Quiet, Paz está en la primera cubierta de la plataforma médica, tras una puerta en una pasarela elevada del centro de la cubierta [02]. Podrás visitarla en cuanto construyas la primera parte de la plataforma médica, activando así una historia opcional en la que tendrás que llevarle fotos de recuerdo a Paz.

Tienes que encontrar diez fotos, que obtendrás completando misiones secundarias "Saca a los soldados deambulantes de la Base Madre" (misiones 51-60, ver página 218). Cada vez que completes una de estas misiones secundarias, procura visitar a Paz en tu siguiente viaje a la Base Madre para que la historia avance. Solo podrás activar un vídeo por visita, así que no podrás ver todas las secuencias seguidas; tendrás que abandonar la Base Madre y volver al CCA para activar la siguiente conversación, aunque tengas en tu poder varias fotos de recuerdo. Cada foto que le muestres se añadirá a la pared de su cuarto.

Cuando recuperes las diez fotos completando las misiones y hayas visto las escenas desbloqueadas, tendrás que hacerle una última visita a Paz para ver la conclusión de la historia: busca y coge el cuadro de la mariposa que está en la pared exterior de su cuarto. Esto se premia con partes de emblema.

### Emmerich

El doctor Emmerich será trasladado a la plataforma de ID en cuanto lo extraigas del campamento de la base central de Afganistán al finalizar la misión 12 (ver página 94). Lo encontrarás en su laboratorio, en la primera cubierta de la plataforma de ID. La entrada está en un nivel inferior, en el extremo norte del piso [03].

Tras un vídeo en el que Emmerich te propone desarrollar una nueva arma para los Diamond Dogs, podrás hacerle tres visitas opcionales a su laboratorio para ver el Battle Gear en distintas fases de su desarrollo. En el vídeo final, el Battle Gear se desbloqueará para que lo uses en las cinco misiones de envío especiales que requieren su presencia (ver página 267).

Otro elemento de interés relacionado con Emmerich aparece en la plataforma de ID cuando se cumplan los requisitos correspondientes: la cápsula de IA del Incidente de Peace Walker [04]. Lo encontrarás en el tejado de la plataforma tras completar la misión secundaria 143 (ver página 240). Si disparas a la cápsula de IA con la mejora que atraviesa cristal de tu pistola tranquilizante Windurger (que conseguirás en una fase avanzada del juego), activarás un elemento sorpresa: un conjunto de nuevas secuencias de audio.

### Vídeos

En varias plataformas de la Base Madre podrás ver distintos vídeos. Muchos se activan automáticamente al llegar a puntos concretos de la historia principal, normalmente al completar una misión. Cada vez que vuelvas automáticamente a la Base Madre, es que estás a punto de ver un nuevo vídeo.

Pero también hay muchos vídeos opcionales que solo podrás ver si regresas voluntariamente a la Base Madre, una vez que se hayan cumplido sus requisitos. Son pequeñas pero valiosas aportaciones a la extensa y compleja narrativa del juego.

**¡Advertencia, detalles de la trama!** Si todavía te queda mucha aventura por delante en la historia principal, estas dos páginas (sobre todo la tabla "Vídeos") podrían revelarte información y situaciones que quizás prefieras descubrir por tu cuenta. Si te resistes a que te desvelen detalles de la trama, te garantizamos que, siempre que te desplaces con frecuencia a la Base Madre (más o menos una vez por cada tres misiones), no te perderás nada importante si omites estas páginas hasta que completes la misión 45.



En la siguiente tabla incluimos todos los vídeos opcionales, el momento concreto en que pueden desbloquearse e información sobre cuándo pueden activarse. Como es lógico, esta tabla está a rebosar de **detalles importantes de la trama**, y solo deberías consultarla una vez completadas todas las misiones principales de la historia.



## Orden de desbloqueo de misiones y vídeos con condiciones

| NOMBRE                | CONDICIÓN DE DESBLOQUEO  | VÍDEOS CON CONDICIONES DE LA BASE MADRE   |
|-----------------------|--|---|
| Misión 01             | Completa el prólogo.   | -   |
| Misión 02             | Completa la misión 01.   | -   |
| Misión 03             |  | Llegada de D-Dog a la Base Madre (cuando hayas extraído al cachorro en el punto de despliegue de las misiones 03, 04 o 05).   |
| Misión 04             | Completa la misión 02.   | Bienvenida de D-Dog (después de ver el vídeo de la llegada de D-Dog y completar dos misiones).  |
| Misión 05             |  | Big Boss necesita ducharse (si has pasado cinco días del juego seguidos sin ducharte; versión de Ocelot).   |
| Misión 06             | Completa dos de estas misiones: 03, 04 y 05.   | Big Boss y Ocelot (al asignar tres reclutas a la Base Madre).   |
| Misión 07             |  | -   |
| Misión 08             |  | Primer vídeo de Paz (visítala en la plataforma médica con una foto de recuerdo).  |
| Misión 09             | Completa la misión 06.   | D-Dog está listo para desplegarse (después de haber visto el vídeo de su llegada y haber completado seis misiones, de las que al menos tres tienen que estar entre las siguientes: 07, 08, 09 y 10).  |
| Misión 10             |  | -   |
| Misión 11             | Completa una de estas misiones: 07, 08, 09 y 10, y construye la plataforma médica.   | -   |
| Misión secundaria 82  | Completa tres de estas misiones: 07, 08, 09 y 10.  | -   |
| Misión 12             | Completa la misión secundaria 82.  | -   |
| Misión 13             | Completa la misión 12.   | -   |
| Misión 14             | Completa la misión 13.   | Quiet se despliega con Big Boss (al abandonar la Base Madre después de completar la misión secundaria 111).<br>Big Boss necesita ducharse (si has pasado cinco días seguidos sin ducharte y tu vínculo con Quiet es del 60% o superior; versión de Quiet).  |
| Misión 15             | Completa la misión 14.   | -   |
| Misión 16             | Completa la misión 15.   | -   |
| Misión 17             | Completa la misión 16.   | -   |
| Misión 18             | Completa la misión 17.   | -   |
| Misión 19             |  | Desarrollo del Battle Gear: paso 1.   |
| Misión 20             | Completa las misiones 18 y 19.   | -   |
| Misión 21             | Completa la misión 20.   | Desarrollo del Battle Gear: paso 2.   |
| Misión 22             | Mientras juegas la misión 21.  | -   |
| Misión 23             | Completa las misiones 21 y 22.   | Un rival ataca el POA (hay dos versiones, dependiendo de si el infiltrador ha sido identificado o no).  |
| Misión 24             |  | Desarrollo del Battle Gear: paso 3 (visita a Emmerich).   |
| Misión 25             | Completa la misión 23.   | Eli y el chico.<br>Quiet ataca a un soldado.  |
| Misión 26             | Completa las misiones 24 y 25.   | -   |
| Misión 27             | Completa la misión 26.   | -   |
| Misión secundaria 113 | Completa la misión 26 y construye el segundo piso de la plataforma de I D (nivel 2/4).   | -   |
| Misión 28             | Completa la misión 27.   | -   |
| Misión 29             | Completa la misión 28.   | -   |
| Misión 30             | Completa la misión 29.   | Desarrollo del Battle Gear: paso 4 (visita a Emmerich).   |
| Misión 31             | Completa la misión 30.   | Quiet consigue el collar de Shabani para los niños (antes tienes que construir la segunda cubierta de la plataforma de I D).<br>Quiet bajo la lluvia (cuanto tu vínculo con ella es del 80% o superior y está en el CCA cuando regresas a la Base Madre).<br>Segundo y tercer vídeo de Paz (después de escuchar las cassetes 3 y 5, respectivamente, del "Diario de Paz").<br>Code Talker medita. |
| Misión 32             | Completa la misión 31.   | El Battle Gear está listo para su despliegue (tras completar la misión 32 y cualquier otra misión principal o secundaria).<br>Eli y Big Boss (completa la misión 32 o cualquier otra misión principal o secundaria posterior a la misión 31).   |
| Misión 33             |  | -   |
| Misión 34             |  | -   |
| Misión secundaria 143 | Completa la misión 32 y cualquier otra misión principal (incluidas repeticiones) o secundaria.   | Interrogatorio de Quiet.  |
| Misión secundaria 144 | Completa la misión secundaria 143.   | -   |
| Misión 35             |  | -   |
| Misión 36             | Completa la misión secundaria 144.   | -   |
| Misión 37             |  | -   |
| Misión secundaria 145 |  | -   |
| Misión secundaria 146 | Completa la misión 35, la misión secundaria 113 y cualquier otra misión adicional (incluidas repeticiones) o secundaria. Para desbloquear la misión 40, Quiet tiene que estar disponible como compañera.           | -   |
| Misión 38             |  | -   |
| Misión 39             |  | -   |
| Misión 40             |  | -   |
| Misión secundaria 147 |  | -   |
| Misión secundaria 148 | Completa las misiones secundarias 145 y 146.   | -   |
| Misión secundaria 149 |  | -   |
| Misión 41             | Completa la misión 38 y las misiones secundarias 147, 148 y 149.   | Eli escapa.   |
| Misión 42             | Completa la misión 41.   | Segunda pandemia.   |
| Misión 43             | Completa la misión 41 y cualquier otra misión principal (incluidas repeticiones) o tres misiones secundarias; también necesitas contar con al menos 49 trabajadores (de los que 41 como mínimo deben ser hombres). | -   |
| Misión 44             | Completa la misión 43.   | -   |
| Misión 47             | Completa la misión 43 y después completa una misión principal (incluidas repeticiones) o tres misiones secundarias.  | Exilio de Emmerich (desbloquea la misión 47 y completa una misión principal, incluidas repeticiones, o tres misiones secundarias).  |
| Misión secundaria 150 | Ver el vídeo del exilio de Emmerich y tener a Quiet como compañera con vínculo máximo (100%); esta misión secundaria estará bloqueada si tienes equipada la parte del emblema "Mariposa" (frente).                 | -   |
| Misión 45             | Completa la misión secundaria 150.   | -   |
| Misión 46             | Misión secreta (ver página 324).   | -   |
| Misión 48             |  | -   |
| Misión 49             | Desbloquea la misión 47, completa una misión principal (incluidas repeticiones) o tres misiones secundarias y mira el vídeo del exilio de Emmerich.  | -   |
| Misión 50             |  | -   |

- 1 VIDEO RAPIDO
- 2 INTRODUCCION
- 3 RECORRIDO
- 4 MISIONES SECUNDARIAS
- 5 BASE MADRE
- 6 REFERENCIA Y ANALISIS
- 7 EXTRAS
- 8 INDICE
- 9 CCA
- 10 CONTROL DE OPERACIONES DE LA BASE MADRE
- 11 INSTALACIONES DE LA BASE
- 12 DESARROLLO
- 13 DESPLIEGUE DE EQUIPATE
- 14 GESTION DE PERSONAL
- 15 PERSONALIZACION
- 16 POA
- 17 RECURSOS
- 18 EVENTOS DE LA HISTORIA

## Vídeos de la Base Madre opcionales y repetibles

| VÍDEO                   | CONDICIÓN   |
|-------------------------|---|
| Cumpleaños              | En la fecha de cumpleaños que elegiste al crear tu avatar. Dos versiones: una antes de que Quiet esté disponible como compañera, y otra después.  |
| Cuánto tiempo, D-Dog    | Cuando pasas cinco días seguidos sin jugar. Cuatro variaciones: una con el cachorro y tres con D-Dog cuando esté disponible como compañero, en función de tu vínculo (< 25%, < 75%, > 75%). |
| Cuánto tiempo, personal | Cuando pasas cinco días seguidos sin jugar y D-Dog no está disponible como compañero.   |
| Moral baja              | Cuando tu saldo de PMB es negativo.   |

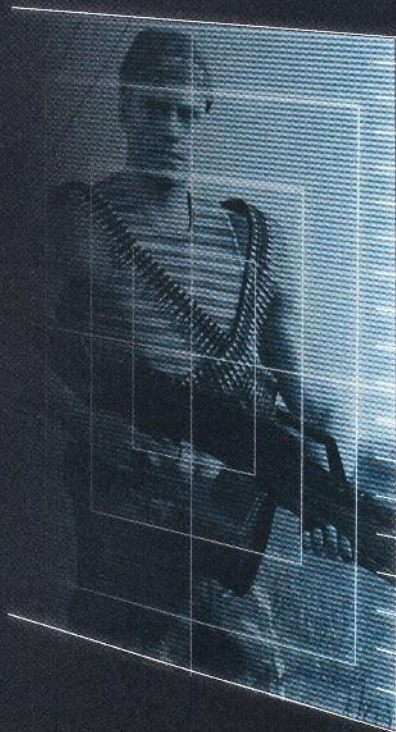


ESTA COPIA SE HA ELABORADO CON LA INTENCIÓN EXPRESA DE AYUDAR, ORIENTAR Y COMPLETAR A LA COMUNIDAD DE **MSY**, DE QUIÉN LA LEA Y/O PARA DE CUALQUIER OTRO USO DE CARÁCTER INSTRUCTIVO Y SIN  
ÁNIMO DE LUCRO. ESPERAMOS DE TODO CORAZÓN CON ESTE PRESENTE AYUDAROS PARA QUE TENGAIS UNA MÁS COMPLETA EXPERIENCIA EN ESTE FANTÁSTICO JUEGO. ATENTAMENTE BLOODY SOULS.



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

# REFERENCIA Y ANÁLISIS



Este capítulo, repleto de datos, cifras y consejos de expertos, analiza en detalle los sistemas que yacen bajo la superficie de *Metal Gear Solid V*. Si todavía no has completado la historia principal, recuerda que las siguientes páginas **desvelan detalles de la trama**. Por eso mismo, te recomendamos que completes al menos la misión 31 antes de seguir leyendo.



# EL SISTEMA DE RESPUESTA

Ciertos aspectos del nivel de dificultad de **MGSV** se ajustan de forma dinámica según tu estilo de juego. Este sistema de "respuesta" es un proceso muy gradual que genera adaptaciones naturales y totalmente plausibles en el equipamiento y el comportamiento del enemigo. En esencia, es una forma de garantizar que no uses los mismos trucos una y otra vez, y diversifiques así tus tácticas y seas más creativo.

El sistema de respuesta consta de cuatro niveles visibles que se representan con iconos en el lado derecho de la pantalla del mapa. Cuanto más rojo se vuelva un icono, mayor será la respuesta generada para penalizar tu estilo de juego.

| ICONOS | NIVEL DE RESPUESTA |
|--------|--------------------|
|        | 0 (sin respuesta)  |
|        | 1                  |
|        | 2                  |
|        | 3                  |

El sistema de respuesta incide en casi todas las áreas de la experiencia de juego, desde el equipamiento que usan los enemigos hasta el tiempo que permanecen incapacitados cuando los neutralizas con técnicas no letales. Todos los parámetros que se indican en este capítulo (y en la guía en general) para los atributos enemigos son valores básicos, pero el juego puede ajustarlos en tiempo real en función de tus acciones y tu progreso. Esta es la razón por la que los enemigos a los que te enfrentas la primera

vez que completas una misión pueden ser mucho más duros y estar mejor equipados cuando la repites más adelante.

La mayoría de los cambios serán evidentes al instante: advertirás que los enemigos despiertan antes si los dejas inconscientes, o encontrarás minas terrestres plantadas en tus rutas de infiltración favoritas. Y si antes los guardias observaban con desconcierto a sus compañeros cuando salían volando con un dispositivo Fulton, ahora dispararán a los globos sin dudar.

Si el sistema de respuesta te complica las cosas a un nivel incontrolable, puedes completar unas misiones de despliegue de combate llamadas "misiones de envío de respuesta" (ver página 269) para privar temporalmente de ciertos recursos a tus enemigos. Por ejemplo, si las fuerzas enemigas dotan de cascos a casi todos sus hombres para contrarrestar tu tendencia a disparar a la cabeza, podrás completar la misión de envío "Destrucción de almacén (Cascos)" para desabastecerlas temporalmente de protección.

Los efectos de estas misiones de envío de respuesta se mantendrán durante las tres misiones siguientes, pero solo en tropas estándar. Es decir, los efectos no se aplicarán a personajes programados para llevar equipamiento específico. Una vez completadas las tres misiones, los efectos desaparecen, ya que las líneas de suministro se restablecen.

Otro método consiste en renunciar por completo a una técnica concreta durante un tiempo, para reducir la respuesta del enemigo a esta. Para obtener resultados más deprisa, completa o aborta una misión mientras llevas el sombrero de pollo. Así se reducirá inmediatamente el sistema de respuesta.

## Resumen del sistema de respuesta

| ICONO | TIPO                                     | ACTIVACIÓN   | RESPUESTA DE BAJO NIVEL  | RESPUESTA DE ALTO NIVEL  |
|-------|--|--|--|--|
|       | <b>Respuesta de combate</b>              | Neutralizas al enemigo o capturas puestos de avanzada o puestos de guardia durante el estado de alerta o el estado de combate.             | Los soldados están equipados con armas (escopetas, ametralladoras, escudos) y blindaje corporal para resistir mejor tus ataques. | Los soldados desplegados son más rápidos y disponen de mejor equipamiento (armas mejoradas y un blindaje corporal mejor). Disparan con más precisión y usan granadas con más frecuencia. Tienen más salud, recargan y se mueven más deprisa, aparecen más refuerzos y es posible pedir vehículos y helicópteros de combate también como refuerzos. |
|       | <b>Respuesta de francotirador</b>        | Disparas al enemigo a gran distancia (independientemente del arma usada).  | Se despliegan francotiradores con rifles de mecanismo de cerrojo.  | Se despliegan francotiradores con rifles semiautomáticos.  |
|       | <b>Respuesta de vehículo</b>             | Eliminas al enemigo con vehículos, Walker Gears o tu helicóptero de apoyo.   | Se despliegan vehículos enemigos armados con cohetes.  | Se despliegan vehículos enemigos armados con misiles teledirigidos.  |
|       | <b>Respuesta de gas</b>                  | Neutralizas al enemigo con humo o gas adormecedor, o el enemigo percibe con frecuencia nubes de humo o gas.                                | Algunos enemigos están equipados con máscaras de gas.  | Más enemigos están equipados con máscaras de gas.  |
|       | <b>Respuesta de disparos a la cabeza</b> | Realizas disparos a la cabeza.   | Algunos soldados están equipados con cascos.   | Más soldados están equipados con cascos.   |
|       | <b>Respuesta nocturna</b>                | Neutralizas a los enemigos o te detectan durante la noche.   | Algunos soldados están equipados con linternas y lentes de visión nocturna.  | Más soldados están equipados con linternas y lentes de visión nocturna.  |
|       | <b>Respuesta Fulton</b>                  | Un enemigo detecta una de tus extracciones con el Fulton.  | Tras una breve demora, los soldados intentan reventar los globos Fulton.   | Los soldados intentan reventar los globos Fulton al instante.  |
|       | <b>Respuesta de acciones a cubierto</b>  | Neutralizas al enemigo o capturas puestos de avanzada o puestos de guardia sin que te detecten (sin estado de alerta o estado de combate). | Los soldados se equipan mejor contra las tácticas de sigilo. En los puestos de avanzada enemigos hay minas, señuelos y cámaras.  | Los soldados incapacitados despiertan antes. Se mueven más rápido y buscan de forma más efectiva. Los enemigos retenidos pueden atacar por sorpresa. Los señuelos y cámaras pueden ser reemplazados por señuelos activos y cámaras de armas.   |

## Equipamiento específico de respuesta

| NOMBRE                    | EFEECTO   |
|---------------------------|---|
| Casco ligero              | Anula un disparo a la cabeza de arma letal (aunque las armas con un valor de penetración elevado atravesarán el casco). Detiene todos los disparos no letales (salvo los dardos tranquilizantes de Quiet, que hacen caer el casco). |
| Lentes de visión nocturna | Los soldados equipados con LVN tienen los mismos valores de alcance de visión de noche y de día.  |
| Máscara de gas            | Los soldados no sufren los efectos físicos del humo (aunque su visibilidad se ve limitada). Son inmunes al gas adormecedor.   |
| Blindaje corporal         | Chalaco antibalas que aumenta el valor de defensa del torso a 600.  |
| Linterna                  | Te ciegan cuando el portador apunta en tu dirección.  |

### Respuesta nocturna

| NIVEL | POSIB. DE LVN | POSIB. DE LINTERNA |
|-------|---------------|--------------------|
| 0     | 0%            | 0%                 |
| 1     | 25%           |                    |
| 2     | 50%           | 75%                |
| 3     | 75%           |                    |

### Respuesta de vehículo

| NIVEL | VEHICULOS/HELICÓPTEROS             |
|-------|------------------------------------|
| 0     | No                                 |
| 1     | Equipado con lanzacohetes x2       |
| 2     | Equipado con misil teledirigido x2 |
| 3     | Equipado con misil teledirigido x4 |

### Respuesta Fulton

| NIVEL | REACCIÓN                             |
|-------|--------------------------------------|
| 0     | Ninguna                              |
| 1     | Ninguna                              |
| 2     | Dispara a los globos tras una demora |
| 3     | Dispara a los globos al instante     |



### Respuesta de combate

| Nivel     | Possibilidad de blindaje corporal | Traje antimatán | Escudo | Escopeta o ametralladora | Grabo del arma | Refuerzos (soldados) | Refuerzos (vehículo o helicóptero) | Precisión | Velocidad de recarga |
|-----------|-----------------------------------|-----------------|--------|--------------------------|----------------|----------------------|------------------------------------|-----------|----------------------|
| 0         | 0                                 | 0               | 0      | 0                        | Normal         | 1                    | No                                 | 80%       | 80%                  |
| 1 (bajo)  | 25%                               | 0               | 0      | x2                       | Normal         | 1                    | No                                 | 100%      | 100%                 |
| 1 (medio) | 50%                               | 0               | x1     | x2                       | Normal         | 1                    | No                                 | 100%      | 100%                 |
| 1 (alto)  | 75%                               | x1              | x1     | x2                       | Mejorado       | 1                    | Si                                 | 120%      | 120%                 |
| 2         | 100%                              | x2              | x2     | x4                       | Mejorado       | 2                    | Si                                 | 120%      | 120%                 |
| 3         | 100%                              | x4              | x4     | x4                       | Mejorado       | 3                    | Si                                 | 150%      | 150%                 |

### Respuesta de gas

| NIVEL | MÁSCARAS DE GAS |
|-------|-----------------|
| 0     | 0%              |
| 1     | 25%             |
| 2     | 50%             |
| 3     | 75%             |

### Respuesta de disparos a la cabeza

| NIVEL        | POSIB. DE CASCO |
|--------------|-----------------|
| 0            | 0%              |
| 1 (bajo)     | 10%             |
| 1 (medio)    | 20%             |
| 1 (alto)     | 30%             |
| 1 (muy alto) | 40%             |
| 2 (bajo)     | 50%             |
| 2 (alto)     | 60%             |
| 3            | 70%             |

### Respuesta de francotirador

| NIVEL | FRANCOTIRADORES     |
|-------|---------------------|
| 0     | No                  |
| 1-2   | x2 (cerrojo)        |
| 3     | x2 (semiautomático) |

### Respuesta de acción a cubierto

| NIVEL     | USO DE |          |                     | CONDUCTA DE SOSPECHA  | TIEMPO RECUPERACIÓN INCAPACITACIÓN | POSIB. ANULAR RETENCIÓN |
|-----------|--------|----------|---------------------|---|------------------------------------|-------------------------|
|           | MIRAS  | SEÑUELOS | CAMARAS             |   |                                    |                         |
| 0         | No     | No       | No                  | Al oír un ruido, los guardias se acercan a la fuente. Solo activan el estado de alerta tras ver dos veces a un compañero neutralizado. Solo contactan al PC por radio tras ver tres veces a un compañero en el suelo. | 150%                               | 0%                      |
| 1 (bajo)  | Si     | No       | Si                  |   | 100%                               | 0%                      |
| 1 (medio) |        |          | Si                  | 100%  | 20%                                |                         |
| 1 (alto)  |        | Si       | Si                  | 75%   | 20%                                |                         |
| 2         | Si     | Si       | Si (Señuelo activo) | 75%   | 50%                                |                         |
| 3         |        | 50%      |                     | 50%   |                                    |                         |

## PUNTOS DE CONTROL

Los puntos de control son momentos clave en los que se guardan tus progresos, tanto para registrar tu actividad reciente (incluida la gestión de la Base Madre) como para permitirte reiniciar desde ese punto si provocas una situación que te haga perder la partida o cierras el juego. Este sistema es más evidente en las misiones largas, pues los puntos de control permiten dividir la mayoría de las operaciones en secciones manejables. Verás un círculo amarillo rotatorio ( ) en la esquina superior derecha de la pantalla cuando se grabe un punto de control.

Aunque no resulte evidente, los puntos de control suelen aparecer siempre que cruzas una frontera invisible. Prácticamente todos los puestos de avanzada y de guardia de **MGSV** están rodeados por un círculo oculto que corresponde, a grandes rasgos, al perímetro del área. Siempre que cruces esta línea se activará un punto de control de forma automática. Los círculos del diagrama de la derecha corresponden a la aldea Shago que visitas al inicio de la aventura y el pequeño puesto de guardia situado al norte.

Para explotar estos puntos de control ocultos, abandona el perímetro de un puesto de avanzada o de guardia y guarda tus progresos. Por ejemplo, si decides despejar la aldea Shago de tropas durante la misión 03, puedes abandonar sus límites para forzar un punto de control cada vez que elimines a un puñado de guardias. De esta forma, si te detectan y mueres, regresarás al último punto de control creado. También puedes acceder al menú de Pausa y seleccionar la opción "Punto de control" para regresar a una posición guardada manualmente cuando los enemigos entraron en modo de combate.

Este truco puede resultarte muy útil en las misiones difíciles, pues permite dividir las en una sucesión de pequeños retos y experimentar sin que haya consecuencias. Las únicas limitaciones tienen lugar en ciertas misiones (o secciones de estas) que no permiten acceder a fronteras que activan puntos de control, o que presentan condiciones específicas que te impedirán "gestionar" tu progreso, como por ejemplo la misión 09, que carece de puntos de control.



- INDICE PAGOS
- INTRODUCCIÓN
- RECRUTOS
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANALISIS
- ENTRAS
- FINDEC

- SISTEMA DE RESPUESTA
- PUNTOS DE CONTROL
- ENEMIGOS
- VEHICULOS
- SEFES
- SISTEMA DE FUERTES
- HEROES
- COMPAÑEROS
- OBJETOS PARA RECIBIR
- ARMAS
- COMANDOS EN COMANDO
- COMUNICACION
- TROFEO/LOGROS



# ENEMIGOS

Todos los soldados enemigos de *Metal Gear Solid V* utilizan distintas piezas de equipamiento que modifican sus atributos y su comportamiento. El sistema de "respuesta" hace que cualquier soldado de un puesto de guardia o de avanzada pueda cambiar de equipamiento en cualquier momento de la partida.

La siguiente tabla muestra las posibles configuraciones de equipamiento que puedes encontrarte en cada facción enemiga:



## Variaciones del enemigo

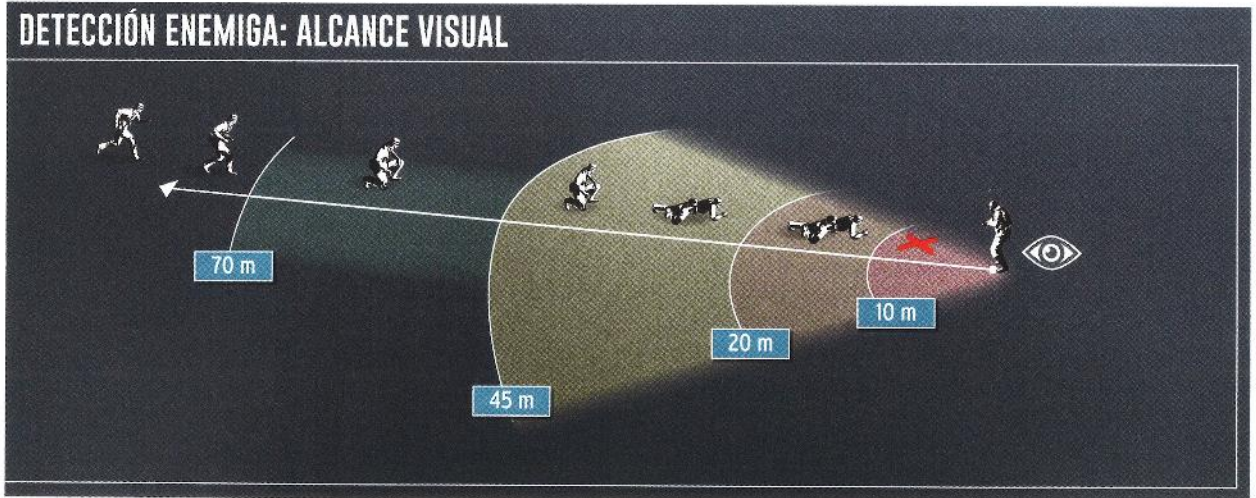
| NOMBRE            | UBICACIÓN  |        | EQUIPAMIENTO POSIBLE |          |                        |               |              |         |            |        |                |     |       |                   |                 |  |
|-------------------|------------|--------|----------------------|----------|------------------------|---------------|--------------|---------|------------|--------|----------------|-----|-------|-------------------|-----------------|--|
|                   | Argenistán | África | Rifle de asalto      | Escopeta | Rifle de francotirador | Ametralladora | Lanzacohetes | Pistola | Metralleta | Escudo | Máscara de gas | LVN | Casco | Blindeje corporal | Traje antimotín |  |
| Soldado soviético | ✓          | -      | ✓                    | ✓        | ✓                      | ✓             | ✓            | ✓       | ✓          | ✓      | ✓              | ✓   | ✓     | ✓                 | ✓               |  |
| Soldado de FPA    | -          | ✓      | ✓                    | ✓        | ✓                      | ✓             | ✓            | ✓       | ✓          | ✓      | ✓              | ✓   | ✓     | ✓                 | ✓               |  |
| Soldado B Coyote  | -          | ✓      | ✓                    | ✓        | ✓                      | ✓             | ✓            | ✓       | ✓          | ✓      | ✓              | ✓   | ✓     | ✓                 | ✓               |  |
| Soldado de ZRS    | -          | ✓      | ✓                    | ✓        | ✓                      | ✓             | ✓            | ✓       | ✓          | ✓      | ✓              | ✓   | ✓     | ✓                 | ✓               |  |
| Soldado de KOF    | ✓          | -      | ✓                    | ✓        | ✓                      | ✓             | ✓            | ✓       | ✓          | ✓      | -              | -   | ✓     | ✓                 | -               |  |
| Niño soldado      | -          | ✓      | ✓                    | -        | -                      | -             | -            | ✓       | -          | -      | -              | -   | -     | -                 | -               |  |

## Detección enemiga

Los enemigos pueden detectarte de forma visual y auditiva. Si no quieres que te detecten, tendrás que agacharte y reducir tu velocidad de movimiento a medida que te aproximes a tus rivales.

Puedes entrar en el campo visual de un enemigo sin ser detectado si adaptas tu postura según la distancia que te separa de él, tal como se indica en el diagrama y la tabla a continuación. En ciertos casos se aplicarán valores especiales:

- Los francotiradores y los soldados con binoculares pueden verte a 200 metros de distancia.
- Los guardias que mantienen una conversación solo te verán a 10 metros de distancia.
- Si hay niebla o una tormenta de arena, los enemigos solo podrán verte en un radio de 10 metros.



## Detección enemiga: alcance visual

| ALCANCE                         | POSTURA SEGURA   |
|---------------------------------|--|
| > 70 m y fuera del campo visual | Cualquiera.  |
| 70 m (solo en línea recta)      | Caminar agachado.  |
| 45 m (40 m de noche)            | Arrastrarse (el enemigo reaccionará si caminas agachado, pero no te identificará al instante). |
| 20 m (15 m de noche)            | Ninguna (el enemigo reaccionará si te arrastras, pero no te identificará al instante).         |
| 10 m                            | Ninguna (detección instantánea en cualquier postura).  |

El enemigo podrá detectar ruidos en función de la distancia a la que se encuentre de la fuente del sonido. Siempre que haya un guardia cerca, ten mucho cuidado y evita tocar o derribar objetos que puedan hacer ruido. Recuerda que el alcance de detección de los pasos se divide por dos cuando llueve y se anula por completo durante las tormentas de arena.

## Detección enemiga: alcance auditivo

| ALCANCE | TIPO DE RUIDO   |
|---------|---|
| 160 m   | Disparos y explosiones.   |
| 60 m    | Ladridos de D-Dog, extracción con el Fulton.  |
| 30 m    | D-Horse galopando, Big Boss esprintando/corriendo.  |
| 15 m    | Cargador o señuelo al golpear el suelo o una pared.                                       |
| 9 m     | Big Boss corriendo.   |
| 4,5 m   | Big Boss caminando agachado a toda velocidad (no hará ruido si camina agachado despacio). |

## Partes del cuerpo

La efectividad de las armas letales y no letales varía según la parte del cuerpo impactada y el tipo de equipamiento que lleve el adversario.

### DEFENSA

Además del atributo de salud general de un soldado, cada parte del cuerpo distinta a la cabeza tiene un valor de "defensa" predeterminado de 300 puntos. Si este valor es superior a la "fuerza de impacto" (ver página 256) causada por un disparo, se aplicará un modificador de reducción de daño. Cuanto mayor sea la diferencia, mayor será dicha reducción. El valor de defensa aumenta cuando un soldado lleva equipamiento tal como un chaleco antibalas o un traje antimotín, y suele ser muy elevado en objetos metálicos tales como escudos, Walker Gears y vehículos.

## Soldados con traje antimotín

Los soldados con traje antimotín aparecen en ciertas misiones avanzadas y, según tu estilo de juego, en muchas otras áreas y misiones, debido a los efectos del sistema de respuesta.

Derrotar a estos rivales en situaciones de combate es especialmente difícil, puesto que su blindaje corporal completo es muy resistente. Aunque dispongas de explosivos o armas de fuego mejoradas, necesitarás varios impactos para neutralizarlos. Para evitar confrontaciones peligrosas, lo mejor es dejarlos inconscientes con movimientos CQC y luego extraerlos con el Fulton antes de que despierten. Esta solución silenciosa elimina por completo la ventaja que ofrece el blindaje corporal. Si es necesario, usa distracciones tales como señuelos para alejarlos de sus compañeros, antes de caminar agachado para agarrarlos por la espalda [01].



Otra opción efectiva consiste en neutralizarlos con granadas adormecedoras o, mejor aún, con minas de gas adormecedor. Estas últimas pueden ser muy efectivas contra soldados que patrullan en pareja [02].

El aspecto de los soldados provistos de trajes antimotín varía en función de la "facción" a la que pertenecen (soldados soviéticos, fuerzas privadas como la FPA, etc.), pero sus estadísticas son idénticas.



## Partes del cuerpo

| PARTE DEL CUERPO  | SALUD | DEFENSA | NOTAS  |
|-------------------|-------|---------|--|
| Cabeza            | 0     | 0       | Los disparos a la cabeza son los más potentes: siempre son letales (incluso con armas relativamente débiles) y tienen una efectividad instantánea cuando se usan armas no letales. Si el soldado lleva casco, deberás disparar a la zona desprotegida de la cara.  |
| Salud total/Torso | 2600  | 300     | Los disparos al torso infligen un daño que se sustrae del valor de salud total del enemigo. Si este valor es inferior a 500, el enemigo caerá al suelo y se retorcera de dolor durante un tiempo variable antes de morir. Si el valor se reduce a 0, el enemigo morirá al instante.  |
| Brazo izquierdo   | 1500  | 300     | Los disparos a las extremidades causan un daño que se sustrae del valor de salud total del enemigo y del valor individual de la extremidad. Por ejemplo, si inhabilitas por completo dos extremidades (2 x 1500 = 3000), el enemigo morirá porque su salud total caerá por debajo de 0. Sin embargo, si solo alcanzas una extremidad, el enemigo caerá al suelo y se retorcera de dolor. Esto es algo de lo que puedes aprovechar: en cuanto un soldado caiga al suelo, extráelo antes de que muera para evitar penalizaciones en la puntuación por el uso de fuerza letal. El soldado llegará a la Base Madre, y conseguirás un nuevo recluta, o bien si desaparecerá durante el proceso de extracción. Sin embargo, las bajas que se produzcan durante una extracción con el Fulton no afectan a la puntuación extra por Sin muertes, pues el ataque se considera no letal si el enemigo está vivo cuando se eleva en el aire. |
| Brazo derecho     | 1500  | 300     |  |
| Pierna izquierda  | 1500  | 300     |  |
| Pierna derecha    | 1500  | 300     |  |
| Energía           | 3000  | 300     | La munición tranquilizante y las balas de goma reducen el valor de energía, independientemente de la zona del cuerpo afectada (sin importar el blindaje corporal).   |

## Índices de extracción con el Fulton

| ESTADO DEL OBJETIVO | CONDICIÓN  | ÍNDICE DE ÉXITO BÁSICO |
|---------------------|--|------------------------|
| Incapacitado        | La energía se reduce a 0 con ataques ATU o ZZZ.  | Alto                   |
| Retenido            | Retienes a un enemigo a quemarropa.  | Medio                  |
| Herido de gravedad  | El valor de salud de una parte del cuerpo se reduce a 0 o el valor de salud total se reduce a 500 o menos. | Bajo                   |
| Muerto              | La salud total se reduce a 0.  | Extracción imposible   |



## Piezas de blindaje corporal

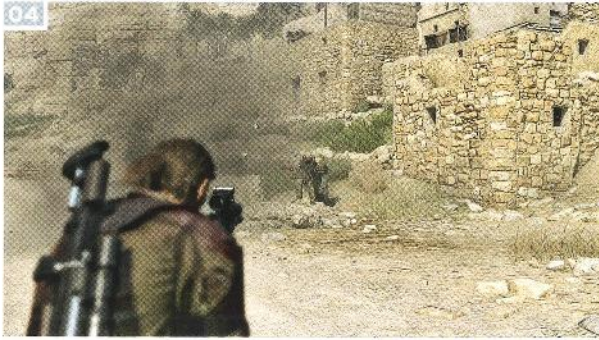
| PARTE DEL CUERPO              | RESISTENCIA DE BLINDAJE CORPORAL | DEFENSA | NOTAS   |
|-------------------------------|----------------------------------|---------|---|
| Blindaje corporal torso       | ∞                                | 1200    | El blindaje corporal del torso es indestructible, de modo que el valor de defensa será efectivo independientemente del número de impactos.  |
| Casco                         | 2200                             | 1200    | Estas piezas de blindaje corporal se destruirán cuando su resistencia se reduzca a 0. Entonces, la pieza se romperá y el valor de defensa volverá a su valor predeterminado de 300 (0 para la cabeza). Las balas no letales son inefectivas contra las piezas de blindaje corporal. |
| Blindaje corporal brazo izq.  | 2200                             | 1200    |   |
| Blindaje corporal brazo der.  | 2200                             | 1200    |   |
| Blindaje corporal pierna izq. | 2200                             | 1200    |   |
| Blindaje corporal pierna der. | 2200                             | 1200    |   |

- INICIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- ACCORRIDO
- MISIONES SELECCIONADAS
- SINDE MADRE
- REFERENCIA Y ANALISIS
- EXTIENDE
- ÍNDICE
- SISTEMA DE RESPUESTA
- PROYECTO DE FULTON
- ENEMIGOS
- VIBRANTES
- JEFE
- SISTEMA DE PUNTUACIÓN
- TRABAJAS
- COMPAÑEROS
- OBJETOS PARA RECOGER
- ANIMALES
- ASOMOS EN COMBO
- FUELLAS
- CAMUFLAJE
- TRÓFEO LOGROS



## Soldados con escudo

Los soldados equipados con un escudo balístico personal aparecen en ciertas misiones avanzadas del juego, pero también se despliegan mediante el sistema de respuesta.



Resulta extremadamente difícil deshacerse de estos enemigos en situaciones de conflicto abierto, pues las balas rebotarán contra el escudo sin frenar al portador, que te perseguirá y te atacará a corto alcance.

La mejor forma de deshacerse de estos enemigos consiste en silenciarlos sin que te detecten. Si no disparas al escudo (que suelen llevar a la espalda cuando no hay una alerta activa), podrás neutralizarlos con cualquier arma. Usar CQC será siempre una opción válida si tienes la oportunidad de aproximarte por la espalda.

Si te enfrentas a uno de estos enemigos durante el estado de combate, estas tácticas son las mejores para derrotarlo:

- Apunta con armas de fuego estándar a cualquier parte desprotegida de su cuerpo: a las piernas mientras camina o a la cabeza a través del agujero central [03]. En función de la cobertura disponible, podrás flanquearlo para garantizar un disparo sin obstáculos.
- Provoca una explosión (con una granada, un lanzagranadas o un brazo explosivo) y elimínalo mientras esté aturdido [04].
- Elimínalo con un lanzacohetes o con el rifle antimaterial BRENNAN LRS-46.

## Soldados títeres

Los soldados títeres aparecen en todos los combates de jefes contra los Cráneos, y en ciertas misiones secundarias. Son soldados locales, pero sus mentes están controladas por las tropas de élite de Skull Face.

Sus movimientos son pesados y lentos, y solo atacan a corta distancia con ataques cuerpo a cuerpo: un puñetazo relativamente débil o un ataque de agarre especial en el que intentarán morderte. Si te atrapan, pulsa **R2**/**RT** repetidas veces para escapar.

Lo que los hace peligrosos es que suelen encontrarse en grandes grupos y disponen de unos índices de reducción de daño muy elevados.

Índices de reducción de daños

| TIPO DE DAÑO        | REDUCCIÓN |
|---------------------|-----------|
| Letal <b>DNO</b>    | 30%       |
| No letal <b>ZZZ</b> | 70%       |
| No letal <b>ATU</b> | 90%       |

La mejor forma de silenciar a los soldados títeres son los disparos a la cabeza. Cualquier arma los eliminará al instante si aciertas en la cabeza y este será el único método válido si usas munición tranquilizante, pues las demás partes de su cuerpo tienen una resistencia muy elevada al efecto soporífero. Si quieres extraer a un soldado títere, las granadas aturdiradoras y las adormecedoras te permitirán incapacitar a múltiples objetivos a la vez, pero recuerda que debes evitar el uso de CQC (y las distancias cortas, en general).

Los "soldados deambulantes de la Base Madre" que aparecen en las misiones secundarias 51-60 pertenecen a esta categoría, de modo que los rifles de francotirador con munición tranquilizante serán ideales para neutralizarlos antes de extraerlos con el Fulton.

## [!] VEHÍCULOS

Al igual que los soldados, los vehículos tienen una estadística de durabilidad (equivalente a la salud) y una de defensa. Puedes destruirlos con las armas adecuadas, pero lo mejor es extraerlos con el Fulton (tras investigar la mejora Carga 2) y dejarlos en poder de la Base Madre.

### Vehículos 4x4



Hay dos tipos de vehículos 4x4: el ZaAZ-S84/4W y el APE T-41LV. Un 4x4 solo podrá herirte si te embiste, ataque que tiene un valor de daño básico de 2300.

Partes del vehículo 4x4

| PARTES           | DURABILIDAD | DEFENSA | NOTAS  |
|------------------|-------------|---------|--|
| Cuerpo principal | 2300        | 300     | Explota en cuanto la durabilidad se reduce a 0.  |
| Neumáticos (x4)  | 1600        | 300     | Si destruyes un neumático, el vehículo irá más despacio. Si destruyes dos, se detendrá por completo. |

### Camiones



Al igual que los 4x4, también hay dos tipos de camiones: el Zi-GRA 6T y el BOAR-53CT. Si un camión te embiste, te infligirá 2300 puntos de daño.

Partes del camión

| PARTES           | DURABILIDAD | DEFENSA | NOTAS  |
|------------------|-------------|---------|--|
| Cuerpo principal | 2300        | 2500    | Explota en cuanto la durabilidad se reduce a 0.  |
| Neumáticos (x4)  | 2000        | 600     | Si destruyes un neumático, el vehículo irá más despacio. Si destruyes dos, se detendrá por completo. |



ZaAZ-S84/4W



APE T-41LV



Zi-GRA 6T



BOAR-53CT

## Vehículos blindados



Hay cuatro tipos principales de vehículos blindados (ZHUK BR-3, ZHUK RS-ZO, STOUT IFV-SC y STOUT IFV-FS), cada uno con tres versiones posibles: un modelo predeterminado común y dos modelos, negro o rojo, que solo aparecen en misiones principales de gran dificultad o en misiones secundarias avanzadas del juego.

### Partes del vehículo blindado

| PARTES           | DURABILIDAD | DEFENSA   | NOTAS  |
|------------------|-------------|---|--|
| Cuerpo principal | 2800        | Frontal y laterales: 9000<br>Posterior, superior e inferior: 6000 | Explota en cuanto la durabilidad se reduce a 0. Los elevados valores de defensa reducen en gran medida el daño que infliges. Se recomienda el uso de lanzacohetes, C4 y rifles antimaterial. |
| Neumáticos (x8)  | 2800        | 4500  | Si destruyes dos o tres neumáticos, el vehículo irá más despacio. Si destruyes cuatro, se detendrá por completo.   |

### Ataques de vehículo blindado

| NOMBRE                  | DAÑO BÁSICO | NOTAS  |
|-------------------------|-------------|--|
| Embestida               | 2300        | Todos los vehículos blindados.                     |
| Cañón pequeño           | 1200        | Todos los vehículos blindados, salvo STOUT IFV-FS. |
| Cañón grande            | 3900        | Solo STOUT IFV-FS.                                 |
| Ametralladora           | 1100        | Solo STOUT IFV-FS.                                 |
| Lanzacohetes multicañón | 3900        | Solo ZHUK RS-ZO.                                   |

## Tanques



Hay dos tipos de tanque: el TT77 NOSOROG y el M84A MAGLOADER. Al igual que ocurre con los vehículos blindados, existen tres posibles versiones: un modelo predeterminado común y dos modelos de colores (negro o rojo) que solo aparecen en misiones principales de gran dificultad o en misiones secundarias avanzadas del juego.

Debido a su elevada resistencia al daño, los tanques pueden suponer todo un reto en situaciones de conflicto abierto. Siempre que tengas la oportunidad, intenta aproximarte para recuperarlos con el Fulton, incluso en pleno combate.

### Ataques de tanque

| NOMBRE        | DAÑO BÁSICO |
|---------------|-------------|
| Embestida     | 2300        |
| Cañón         | 3900        |
| Ametralladora | 1100        |

### Partes del tanque

| PARTES           | DURABILIDAD | DEFENSA  | NOTAS  |
|------------------|-------------|--|--|
| Cuerpo principal | 4500        | Frontal: 15 000<br>Laterales: 12 000<br>Posterior, superior e inferior: 9000 | Explota en cuanto la durabilidad se reduce a 0. Los elevados valores de defensa reducen en gran medida el daño que infliges. Se recomienda el uso de lanzacohetes, C4 y rifles antimaterial. |
| Orugas (x2)      | 4500        | 9000   | Si destruyes una de las dos, el tanque se detendrá por completo.   |

## Helicópteros de combate



Hay dos tipos de helicópteros de combate: el HP-48 KROKODIL y el UTH-66 BLACKFOOT. Al igual que ocurre con los vehículos blindados y los tanques, existen tres posibles versiones: un modelo predeterminado y dos modelos de color negro o rojo que solo aparecen en misiones principales de gran dificultad o en misiones secundarias avanzadas del juego. Los modelos de colores tienen estadísticas mejoradas, lo que los convierte en una fuerza a tener en cuenta.

Estos helicópteros no solo son peligrosos en escenarios de combate, sino también durante las infiltraciones con sigilo. Durante el día pueden detectarte en un radio razonablemente grande, pero de noche solo lo harán si te iluminan con sus luces de vigilancia. Arrástrate en todo momento y escóndete detrás o debajo de obstáculos sólidos, si levantas sospecha, para evitar el estado de combate. Para derribarlos, usa tu lanzacohetes más poderoso (el CGM 25 es especialmente efectivo contra los modelos rojos y negros), aunque también te sorprenderá la eficacia de un rifle antimaterial mejorado al máximo.

### Ataques de helicóptero de combate

| NOMBRE        | DAÑO BÁSICO |
|---------------|-------------|
| Ametralladora | 700         |
| Misil         | 2300        |

### Partes del helicóptero de combate

| MODELO   | PARTES           | DURABILIDAD | DEFENSA | NOTAS   |
|----------|------------------|-------------|---------|---|
| Estándar | Cuerpo principal | 2800        | 4500    | Explota en cuanto la durabilidad se reduce a 0. |
|          | Cubierta         | 2800        | 2200    |   |
| Negro    | Cuerpo principal | 2800        | 4500    |   |
|          | Cubierta         | 2800        | 2000    |   |
| Rojo     | Cuerpo principal | 2800        | 6500    |   |
|          | Cubierta         | 2800        | 4200    |   |



ZHUK BR-3



ZHUK RS-ZO



STOUT IFV-SC



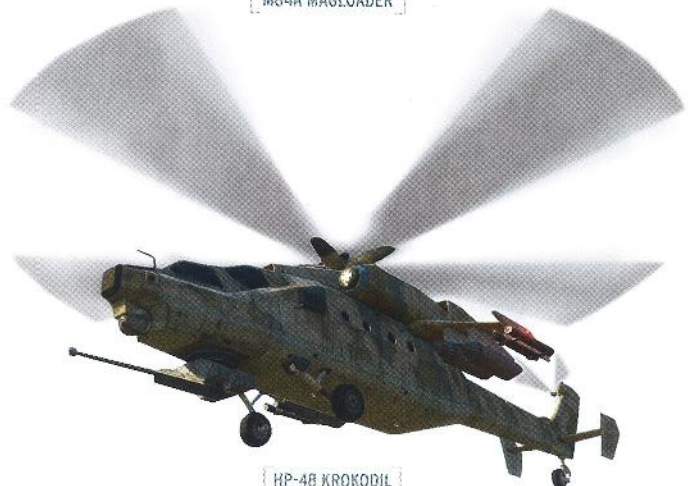
STOUT IFV-FS



TT77 NOSOROG



M84A MAGLOADER



HP-48 KROKODIL

- INTRO
- INFORMACIÓN
- RECIBIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MASERA
- REFERENCIA Y ANALISIS
- ESTIMAS
- INDICE
- SISTEMA DE RECLUTA
- PUNOS DE COMBATE
- ENEMIGOS
- VEHICULOS
- ARMAS
- SISTEMA DE PLANTACION
- MARCO
- COMPAÑEROS
- OBJETOS PARA RECUPERAR
- ARMAS
- NUMEROS EN COMBATE
- EMBLEMAS
- CAMUFLAJE
- TANTOVALORES



# [!] JEFES

## Los Cráneos (versión niebla)

Te encontrarás dos veces con los Cráneos de la variedad niebla: la primera, durante la misión 01, y la segunda, durante la misión 06. En ambas, enfrentarte a ellos será totalmente opcional.

- Puedes destruir ciertas partes del cuerpo de los Cráneos. Cada vez que destruyas una se aplicará un modificador de daño que te permitirá reducir más deprisa su medidor de estado de salud o de energía. Por ejemplo, "destruir" la cabeza te concederá un modificador de daño de x2,25 en los siguientes disparos a la cabeza.
- Si destruyes una segunda parte del cuerpo, la primera se restablecerá al instante, de modo que tendrás que ser preciso y constante.
- Todos los Cráneos recuperan salud lentamente. Por eso mismo, deberás eliminarlos de uno en uno y concentrar el fuego en un único objetivo hasta que caiga, y solo entonces pasar al siguiente.
- Cada vez que extraigas un Cráneo de este tipo con el Fulton (podrás hacerlo tras completar la misión 29), recibirás los recursos "parásitos" necesarios para crear un objeto que dispersa la niebla durante un tiempo determinado cuando llevas el Traje parásito.
- Si usas la función de modificación del clima para que llueva mientras te enfrentas a los Cráneos —de cualquier tipo— podrás distraerlos durante unos segundos y crear una oportunidad de ataque, aunque esto limitará tu puntuación, como máximo, a rango A. Por lo tanto, se trata más de un truco que de una estrategia válida.

### Estadísticas generales

| SALUD | DEFENSA | ENERGÍA |
|-------|---------|---------|
| 2800  | 2000    | 2800    |

### Partes del cuerpo

| NOMBRE           | SALUD | INDICE CURACIÓN | MODIFICADOR DAÑO (PERMANENTE) | MODIFICADOR DAÑO (PARTE DEL CUERPO DESTRUIDA) |
|------------------|-------|-----------------|-------------------------------|---|
| Cabeza           | 700   | 10/s            | x1,5                          | x1,5  |
| Cuerpo           | 700   | 10/s            | x1                            | x1,5  |
| Brazo derecho    | 700   | 10/s            | x1                            | x1,5  |
| Brazo izquierdo  | 700   | 10/s            | x1                            | x1,5  |
| Pierna derecha   | 700   | 10/s            | x1                            | x1,5  |
| Pierna izquierda | 700   | 10/s            | x1                            | x1,5  |

### Ataques de los Cráneos

| NOMBRE          | DAÑO BÁSICO |
|-----------------|-------------|
| Rifle de asalto | 500         |
| Metrallata      | 450         |
| Machete         | 2000        |



## Los Cráneos (versión armadura)

Te enfrentarás a los Cráneos en su versión armadura dos veces en misiones estándar (16 y 29) y de nuevo durante las repeticiones del modo Extremo (37 y 42); en las páginas 116, 160, 176 y 188 encontrarás las estrategias recomendadas. Todos los principios generales de la versión niebla se aplican en la versión armadura. Cada vez que extraigas con el Fulton a un Cráneo de este tipo, recibirás los recursos "parásitos" necesarios para crear objetos que potencian la funcionalidad del blindaje aumentado del Traje parásito.

### Estadísticas generales

| SALUD | DEFENSA | ENERGÍA |
|-------|---------|---------|
| 4800  | 4000    | 4800    |

### Partes del cuerpo

| NOMBRE            | SALUD | INDICE CURACIÓN  | MODIFICADOR DAÑO (PERMANENTE) | MODIFICADOR DAÑO (PARTE DEL CUERPO DESTRUIDA) |
|-------------------|-------|--|-------------------------------|---|
| Cabeza            | 700   | 10/s   | x1,5                          | x1,5  |
| Cuerpo            | 700   | 10/s   | x1                            | x1,5  |
| Brazo derecho     | 700   | 10/s   | x1                            | x1,5  |
| Brazo izquierdo   | 700   | 10/s   | x1                            | x1,5  |
| Pierna derecha    | 700   | 10/s   | x1                            | x1,5  |
| Pierna izquierda  | 700   | 10/s   | x1                            | x1,5  |
| Armadura completa | 880   | Cura todas las partes del cuerpo destruidas y recibe daño en su lugar. |                               |   |

### Ataques de los Cráneos

| NOMBRE                    | DAÑO BÁSICO |
|---------------------------|-------------|
| Rifle de asalto           | 500         |
| Machete                   | 2000        |
| Lanzamiento pedruscos     | 2300        |
| Explosión roca puntisguda | 5000        |

## Los Cráneos (versión camuflaje)

Te enfrentarás a los Cráneos en su versión camuflaje dos veces: una durante la misión 28 y otra durante la misión 48. Encontrarás estrategias y consejos generales para estos combates en las páginas 156 y 196. Cada vez que extraigas a un Cráneo de este tipo con el Fulton recibirás los recursos "parásitos" necesarios para crear un objeto que, con el Traje parásito equipado, te hará invisible durante 30 segundos.

- Estos Cráneos no tienen partes del cuerpo que se puedan destruir y no recuperan salud.
- Los disparos a la cabeza tienen un modificador de daño de x2, lo que los convierte en la forma más efectiva de eliminar a estos objetivos.
- Estos oponentes no ven reducida su visibilidad durante la noche y tienen el oído diez veces más agudizado que los soldados normales, de modo que podrán detectarte si oyes tus movimientos.
- Si escuchas con atención, podrás oírles respirar cuando estén en posición de disparo, aunque se trata de un sonido menos audible que el tarareo de Quiet.

### Radio de detección



### Estadísticas generales

| MISIÓN    | SALUD  | DEFENSA | ENERGÍA |
|-----------|--------|---------|---------|
| Misión 28 | 6000   | 800     | 3000    |
| Misión 48 | 15 000 | 800     | 7500    |

### Ataques de los Cráneos

| NOMBRE                 | DAÑO BÁSICO |
|------------------------|-------------|
| Rifle de francotirador | 4500        |
| Machete                | 4000        |
| Granada                | 2600        |

## Quiet

Te enfrentarás a Quiet en un duelo de francotiradores durante la misión 11, así como en la repetición del encuentro cuando llegues a la misión 40 (pero esta vez en el modo Extremo, lo que lo hará mucho más difícil). En las páginas 92 y 182 encontrarás estrategias para librar ambos combates. En esta sección simplemente se presentan estadísticas y detalles adicionales que no son visibles en el juego.

- El oído de Quiet es 10 veces más sensible que el de los soldados estándar. Te oírás correr desde cualquier distancia, salvo durante las tormentas de arena. Por lo tanto, si pretendes atacarla por sorpresa, tendrás que moverte muy despacio y con suma cautela.
- Quiet ve tan bien durante la noche como durante el día.
- Cuando activa la mira láser, sus disparos son letales al instante. Este modo solo dura 20 segundos, así que lo más prudente es ocultarse hasta que termine.
- Puedes hacer que llueva (mediante la opción de modificación del clima, a la que se accede desde el menú Fuego de apoyo) para obligarla a realizar su "ritual" de hidratación. A diferencia de cuando lo realiza voluntariamente (solo durante el día), en esta ocasión Quiet no se curará y podrás aprovechar para ejecutar un ataque sorpresa. Recuerda que usar la función de modificación del clima limitará tu puntuación final, como máximo, a rango A. Por lo tanto, se trata más de una curiosidad que de una verdadera táctica.

### Radio de detección



### Estadísticas generales

| MISIÓN    | SALUD  | DEFENSA | ENERGÍA |
|-----------|--------|---------|---------|
| Misión 11 | 6400   | 800     | 3000    |
| Misión 40 | 16 000 | 800     | 7500    |

### Daño

| TIPO                  | MISIONES 11 Y 40 |
|-----------------------|------------------|
| Daño recibido         | Cabeza: x2       |
| Cuerpo: x1            | 5200             |
| Daño infligido: rifle | 5200             |

## El Hombre de Fuego

Aparte del Prólogo, el único encuentro real con el Hombre de Fuego tiene lugar durante la misión 20. En la página 135 encontrarás una guía completa para combatirlo.

### Estadísticas generales

| SALUD | DEFENSA | ENERGÍA |
|-------|---------|---------|
| ∞     | ∞       | ∞       |

### Partes del cuerpo

| PARTE  | EFEECTO                           |
|--------|-----------------------------------|
| Cabeza |                                   |
| Cuerpo | Absorbo todas las formas de daño. |

### Ataques del Hombre de Fuego

| NOMBRE                   | DAÑO BÁSICO        |
|--------------------------|--------------------|
| Bola de fuego            | 2200               |
| Columna de fuego         | 2700               |
| Contraataque (explosión) | 3000               |
| Contraataque (proyectil) | 3500               |
| Agarre                   | Muerte instantánea |
| Quemaduras estornina     | 250                |

## Eli

Te enfrentarás a Eli durante la misión 23, y de nuevo en un breve encuentro que tendrá lugar durante la misión secundaria 113. Encontrarás información detallada sobre este combate contra jefes en la página 142. Aquí te ofrecemos estadísticas y detalles adicionales que no son visibles en el juego.

### Estadísticas generales

| SALUD | DEFENSA | ENERGÍA |
|-------|---------|---------|
| -     | -       | 25 000  |

### Partes del cuerpo

| PARTE  | EFEECTO |
|--------|---------|
| Cabeza | x2,3    |
| Cuerpo | x0,5    |

### Ataques de Eli

| NOMBRE               | DAÑO BÁSICO |
|----------------------|-------------|
| Puñalada             | 2700        |
| Ataque con salto     | 2900        |
| Combo 1 (oscilación) | 1200        |
| Combo 2 (golpe)      | 1500        |
| Lanzar arma          | 2700        |
| Lanzar botella       | 1000        |
| Molotov              | 2500        |
| Patada               | 1000        |

## Sahelanthropus

Tras un breve encuentro al final de la misión 12, te enfrentarás dos veces al Sahelanthropus: durante la misión 31 y en la repetición en modo Extremo de la misión 50. Encontrarás estrategias detalladas en las páginas 164 y 200, pero las siguientes tablas ofrecen estadísticas y datos adicionales.

### Estadísticas generales

| MISIÓN    | DURABILIDAD | DEFENSA                         | ENERGÍA |
|-----------|-------------|---------------------------------|---------|
| Misión 12 | 25 000      | Punto débil: 20 000             | -       |
| Misión 31 | 34 500      | Demás partes del cuerpo: 60 000 | -       |
| Misión 50 | 44 880      |                                 | -       |

### Partes del cuerpo

| PARTE               | DURABILIDAD (ESTÁNDAR) | DURABILIDAD (EXTREMO) | NOTAS  |
|---------------------|------------------------|-----------------------|--|
| Cabeza              | 3000                   | 3500                  | Al destruirla se completa una tarea de misión en las misiones 31 y 50.   |
| Cuerpo              | 12 000                 | 12 000                | -  |
| Punto débil         | -                      | -                     | El daño infligido en el punto débil se multiplica por tres; el Sahelanthropus gritará, atacará con el sable látigo y lanzará misiles al helicóptero. |
| Brazo izquierdo     | 840                    | 900                   | Destruir los brazos aumenta el tiempo de preparación del ataque con el sable látigo.   |
| Brazo derecho       | 840                    | 900                   |  |
| Muslo izquierdo     | 840                    | 900                   | Destruir los muslos reduce la cantidad de misiles disparados.  |
| Muslo derecho       | 840                    | 900                   |  |
| Espinilla izquierda | 840                    | 900                   |  |
| Espinilla derecha   | 840                    | 900                   |  |
| Cañón de riel       | 1200                   | 1400                  | Destruirlo reduce el poder del ataque con láser.   |
| Radomo              | 840                    | 900                   | Destruirlo reduce en gran medida la precisión de los misiles teledirigidos.  |
| Lanzallamas         | 840                    | 900                   | Destruirlo impide el ataque con lanzallamas.   |
| Espalda             | 840                    | 900                   | Destruirla reduce el número de misiles disparados desde la espalda.  |
| Compresores (x4)    | 96                     | 96                    | Destruirlos causa graves daños al Sahelanthropus.  |

### Ataques del Sahelanthropus

| NOMBRE           | DAÑO BÁSICO | NOMBRE                       | DAÑO BÁSICO |
|------------------|-------------|------------------------------|-------------|
| Apistamiento     | 3000        | Lanzallamas                  | 400         |
| Ataque con salto | 3500        | Láser                        | 6000        |
| Ametralladora    | 250         | Sable látigo                 | 3000        |
| Puñetazo         | 2800        | Roca puntiaguda              | 3500        |
| Misil (muslo)    | 1000        | Explosión de roca            | 1600        |
| Misil (espalda)  | 1500        | Colapso torre de transmisión | 3500        |
| Granada          | 3500        |                              |             |

- INICIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- PERSONAJES
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE (MAPA)
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- NOTAS
- ESTADÍSTICAS DE RESERVA
- PUNTO DE CONTROL
- ARMAS
- VEHÍCULOS
- JEFES
- ESTADÍSTICA DE PUNTAJES
- HERIDOS
- ENFERMOS
- VEHÍCULOS
- JEFES
- ESTADÍSTICA DE PUNTAJES
- HERIDOS
- ENFERMOS
- VEHÍCULOS PARA RESERVA
- ARMAS
- VEHÍCULOS EN EJECUCIÓN
- ENFERMOS
- VEHÍCULOS
- TRUQUES/SECRETOS

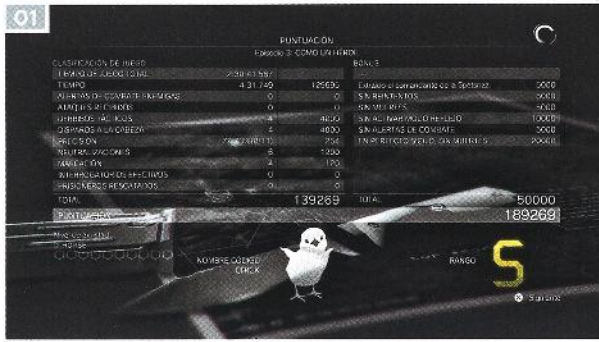


# [🏆] SISTEMA DE PUNTUACIÓN

## Cálculo de puntuación

Salvo en las misiones 02, 22 y 43, al final de cada episodio de la historia principal obtendrás una puntuación que, a grandes rasgos, evaluará tu actuación. No te desanimes si tus puntuaciones son relativamente bajas durante la toma de contacto inicial de cada misión. Este sistema es más generoso cuando combinas velocidad con sigilo, algo que pocas veces conseguirás a la primera. Sin embargo, más adelante descubrirás que también hay otras formas de hacerlo bien.

La pantalla de puntuación que aparece tras completar una misión desglosa tu puntuación en más de veinte categorías distintas, otorgando un "rango" que depende de la cifra total [01]. El rango obtenido está determinado por umbrales de puntos fijos, como se muestra en la tabla a continuación.



## Rangos

| PUNTUACIÓN | RANGO | BONIFICACIÓN DE PMB |
|------------|-------|---------------------|
| 130 000+   | S     | 20%                 |
| 100 000+   | A     | 18%                 |
| 80 000+    | B     | 20%                 |
| 30 000+    | C     | 30%                 |
| 10 000+    | D     | 45%                 |
| <10 000    | E     | 100%                |

Obtener puntuaciones elevadas otorga pagos en PMB, que son un porcentaje de los puntos totales. Por ejemplo, si consigues 130 000 puntos en cualquier misión obtendrás 26 000 PMB extra (el 20% de 130 000), que se añadirán a la recompensa básica por completar la misión. Encontrarás más detalles en la sección Balance de pagos.

Tu puntuación total es la suma de los puntos obtenidos con la clasificación de juego y las distintas bonificaciones, según se detalla en las tablas correspondientes.

## Clasificación de juego

| CRITERIO                    | VALOR DE PUNTUACIÓN | NOTAS   |
|-----------------------------|---------------------|---|
| Tiempo                      | Variable            | Cada misión concede una serie de puntos en función del tiempo que tardes en completarla. Cuanto más rápido seas, más puntos conseguirás.  |
| Alertas de combate enemigas | -5000               | Esta penalización se aplica cada vez que activas el estado de combate.  |
| Ataques recibidos           | -100                | Esta penalización se aplica cada vez que recibes un impacto (bala, explosión, colisión, etc.).  |
| Derrribos tácticos          | +1000               | Esta bonificación se aplica cada vez que neutralizas a un objetivo con alguno de estos métodos: <ul style="list-style-type: none"> <li>☐ CQC (asfixia incluida).</li> <li>☐ Brazo protésico (brazo biónico, brazo cohete, brazo aturdidor).</li> <li>☐ Retención.</li> <li>☐ Primer intento de tiro a la cabeza realizado fuera del alcance efectivo de un arma.</li> </ul>   |
| Disparos a la cabeza        | +1000               | Esta bonificación se aplica cada vez que neutralizas a un objetivo de un tiro a la cabeza.  |
| Precisión                   | Exponencial         | Esta bonificación se determina en función de los disparos efectuados respecto de los que dan en el blanco. Cuantos más disparos aciertes y mayor sea tu precisión, más puntos recibirás. Los valores de precisión superiores al 100% (obtenidos al golpear a múltiples objetivos de un simple disparo, por ejemplo cuando un rifle de francotirador atraviesa a un soldado y hiere a otro situado detrás) conceden bonificaciones sustanciales. |
| Neutralizaciones            | +200                | Esta bonificación se aplica por cada objetivo neutralizado mediante cualquier método. Los objetivos posibles incluyen soldados estándar, soldados títeres, niños soldado, jefes, vehículos enemigos, Walker Gears, helicópteros de combate, cámaras y VANT.   |
| Marcación                   | +30                 | Esta bonificación se aplica por cada soldado y prisionero marcado (las marcas temporales efectuadas por los compañeros no cuentan).   |
| Interrogatorios efectivos   | +150                | Esta bonificación se aplica por cada información obtenida al interrogar a un enemigo.   |
| Prisioneros rescatados      | +5000               | Esta bonificación se aplica por cada prisionero extraído.   |

## Bonificaciones

| CRITERIO                        | VALOR DE PUNTUACIÓN | NOTAS  |
|---------------------------------|---------------------|--|
| Bonificación de tarea de misión | Por misión          | Cada misión presenta dos tareas de misión opcionales que, una vez completadas, proporcionan una bonificación de puntuación.  |
| Sin reintentos*                 | +5000               | Esta bonificación se aplica cuando completas una misión sin regresar a ningún punto de control.  |
| Sin muertes                     | +5000               | Esta bonificación se aplica cuando completas una misión sin matar a ningún enemigo. Las extracciones con el Fulton fallidas (incluidas las de enemigos heridos de gravedad) no computan como muertes.  |
| Sin activar Modo Reflejo        | +10 000             | Esta bonificación se aplica cuando completas una misión sin activar el Modo Reflejo.   |
| Sin alertas de combate*         | +5000               | Esta bonificación se aplica cuando completas una misión sin activar el estado de combate.  |
| Perfecto sigilo, sin muertes*   | +20 000             | Esta bonificación se aplica cuando completas una misión cumpliendo las siguientes condiciones: <ul style="list-style-type: none"> <li>☐ Sin muertes (las extracciones fallidas de objetivos gravemente heridos no computan como muertes).</li> <li>☐ Sin estado de combate (no pasa nada si activas el estado de alerta).</li> <li>☐ Sin Modo Reflejo.</li> </ul>  |
| Sin dejar rastro*               | +100 000            | Esta exigente bonificación de "sigilo ejemplar" se concede si cumples las siguientes condiciones al completar una misión: <ul style="list-style-type: none"> <li>☐ Sin muertes.</li> <li>☐ Sin estado de alerta (no pasa nada si el enemigo sospecha).</li> <li>☐ Sin Modo Reflejo.</li> <li>☐ Sin pulsar el gatillo de arma alguna (se aplica a armas principales, secundarias y de apoyo). No pasa nada si apuntas con el arma, pero no puedes abrir fuego.</li> <li>☐ Sin CQC (se aplica a combos, lanzamientos y sujeciones).</li> <li>☐ Sin patadas.</li> <li>☐ Sin atacar mientras controlas un vehículo o Walker Gear.</li> <li>☐ Sin ataques de compañero.</li> <li>☐ Sin solicitar envíos de suministros.</li> <li>☐ Sin volver a aparecer si usas una caja de cartón.</li> <li>☐ Sin técnicas que limiten la puntuación (ver tabla "Acciones que restringen el rango").</li> </ul> |

\* Estas bonificaciones se multiplican por un "factor de duración de la misión" oculto que revelamos en la página siguiente. Por ejemplo, completar la misión 01 con la bonificación Sin reintentos otorga la bonificación básica de 5000 multiplicada por 1,2 (5000 x 1,2 = 6000).





### Acciones que restringen el rango\*

| CATEGORÍA              | OBJETO/FUNCIÓN                        |
|------------------------|---------------------------------------|
| Objeto                 | Camuflaje para sigilo                 |
| Uniforme               | Traje parásito (camuflaje)            |
|                        | Pañoleta Infinity                     |
| Apoyo de la Base Madre | Fuego de apoyo (todos los tipos)      |
|                        | Helicóptero de apoyo (modo de ataque) |
| D-Walker               | Balista de extracción Fulton          |
| Especial               | Sombrero de pollo                     |

\* Usar cualquiera de estas características y funciones restringe el nivel, como máximo, a rango A para la misión en curso

- INICIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORDARIO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANALISIS
- EXTRAS
- UNICE
- SISTEMA DE RESPUESTA
- PUNTOS DE CONTROL
- ENEMIGOS
- VEHICULOS
- JEFS
- SISTEMA DE Puntuación
- HEREDASMO
- COMPROBAMOS
- OBJETOS PARA RECOGER
- ANIMALES
- NOMBRES EN CODIGO
- EMBLIMAS
- CANTIDAD DE
- PROFESIONALES

## Balance de pagos

La pantalla a la que llegas justo después de la página de puntuación muestra tu balanza de pagos o, lo que es lo mismo, tus pérdidas o ganancias netas de PMB. Este balance corresponde a la diferencia entre ingresos y gastos de la misión, como se detalla en la siguiente tabla.

### Balance de pagos

| CATEGORÍA | CRITERIO                       | NOTAS  |
|-----------|--------------------------------|--|
| Ingresos  | Premio por completar la misión | La recompensa básica de PMB que se ofrece la primera vez que realizas una misión (ver página siguiente). Este valor se divide por dos cada vez que repites una misión.   |
|           | Bonus por rendimiento          | Esta recompensa adicional de PMB es un porcentaje de tu puntuación, determinado por tu rango final. Cuanto mayor sea el rango, más ganarás, de modo que repetir ciertas misiones puede ser una forma eficiente de acumular fondos. |
|           | Diamantes en bruto             | El valor total de los diamantes en bruto recogidos durante la misión.  |
|           | Animales rescatados            | El valor conjunto de los animales extraídos durante la misión.   |
|           | Energía de la batería          | El valor total de energía de la batería que queda al completar la misión.  |
| Gastos    | Costos de despliegue           | El valor total del equipamiento con el que te despliegas.  |
|           | Costos de apoyo                | El valor total de tus gastos durante la misión (extracciones con el Fulton, envíos de suministros, etc.).  |

Cuando completes una misión por primera vez, tu principal fuente de ingresos serán los "premios por completar la misión". Cada vez que repitas una misión completada, esta cantidad se dividirá por dos, de modo que este método no te permitirá ganar dinero de forma indefinida. Hay misiones que podrás completar rápidamente con el rango S, así que repetirías varias veces te dará sumas considerables gracias a los bonus por rendimiento.

## Misiones de acumulación de fondos

| MISIÓN | RECOMPENSA BÁSICA DE PMB | NOTAS   | DETALLES   |
|--------|--------------------------|---|------------|
| 08     | 120 000                  | Desde el punto de inicio del cesto, corre hasta una casa vacía para activar la salida del convoy. Cuando el primer tanque pase por tu lado, abandona corriendo tu escondite y extráelo con el Fulton. Haz lo mismo con el camión y con el segundo tanque y abandona la zona de conflicto. Te recomendamos usar el Fulton, pues el dispositivo de agujero de gusano te complicará las cosas. | Página 198 |
| 04     | 100 000                  | Una vez destruida la antena de radar antiáereo, podrás elegir una zona de aterrizaje del interior de la base antes de iniciar la misión. Destruye las tres antenas con la minigun del helicóptero para completar la misión fácilmente.  | Página 66  |
| 11     | 130 000                  | Con el rango S, podrás derrotar a Quiet en un par de minutos si, después de marcarla, solicitas un envío de suministros que caiga sobre su cabeza.  | Página 90  |
| 14     | 150 000                  | Corre a la posición de inicio del Vizconde, extráelo con el Fulton y corre hasta el borde de la zona de conflicto al norte.   | Página 108 |
| 15     | 150 000                  | Tras destruir la antena de radar antiáereo, selecciona la zona de aterrizaje de la aldea abandonada de Ditadi y destruye los cuatro Walker Gears con la minigun del helicóptero.  | Página 110 |
| 21     | 170 000                  |   |            |
| 47     | 680 000                  | Corre hacia la entrada del perímetro norte, dispara a distancia al oficial de las FPA a través de la ventana y abandona la zona.  | Página 194 |

Más adelante en el juego, cuando hayas desarrollado armas y equipamiento avanzados, los costos de despliegue y apoyo serán considerables, ya que solo se reembolsarán los consumibles no utilizados después de cada salida. Todos los objetos no consumibles que llesves (armas de fuego incluidas) y todos los envíos de suministros generan una pérdida neta. De hecho, es posible que completes las misiones con un balance de pagos negativo o, dicho de otro modo, que pierdas dinero por completarlas. Para evitar gastos innecesarios, intenta ser todo lo eficaz que puedas en la pantalla de preparación de salida y elige solo las armas y objetos que vayas a necesitar *de verdad* sobre el terreno.



## Conseguir rangos S

Hay varias formas de asegurarse rangos S en todas las misiones del juego. Los enfoques más fiables son los siguientes:

- **Velocidad:** completar las misiones con rapidez suele ser la forma más sencilla de conseguir rangos S. Como regla general, te resultará más sencillo conseguir una puntuación elevada si te concentras en las tareas de misión obligatorias e ignoras los retos opcionales. La tabla "Rangos basados en el tiempo" indica en cuánto tiempo debes completar la misión para conseguir el rango S centrándote solo en la velocidad.
- **Tareas de misión:** cada misión incluye dos tareas que, una vez completadas, conceden bonificaciones de puntuación. Aunque no suelen ser elevadas, hay ciertos casos (sobre todo, los encuentros con los Cráneos y las tareas en las que debes ocuparte de múltiples vehículos) en los que puedes conseguir recompensas de puntuación importantes. Esto reducirá la presión de tener que completarlas con rapidez. Encontrarás los detalles en la tabla "Bonificaciones de las tareas de misión".
- **Puro sigilo (avanzado):** si consigues la bonificación "Perfecto sigilo, sin muertes", obtendrás automáticamente las bonificaciones asociadas ("Sin alertas de combate", "Sin activar Modo Reflejo", "Sin muertes"). Estas bonificaciones te permitirán conseguir el rango S si completas la misión con relativa rapidez. La difícil bonificación "Sin dejar rastro" (que solo consiguen los jugadores expertos que se saben de memoria las misiones) garantiza una puntuación final de 130 000.
- **Precisión (avanzado):** si neutralizas a unas decenas de tropas con disparos a la cabeza y mantienes una precisión del 100% en todo momento (o superior, usando el rifle de francotirador para disparar a más de un objetivo a la vez), conseguirás una bonificación de puntuación enorme.



## Rangos basados en el tiempo

| MISIÓN | TIEMPO (MIN:S) |       |       |        |        |        | RECOMPENSA BÁSICA DE PMB | FACTOR DE DURACION |
|--------|----------------|-------|-------|--------|--------|--------|--------------------------|--------------------|
|        | S              | A     | B     | C      | D      | E      |                          |                    |
| 00     | 30:00          | 75:00 | 90:00 | 173:00 | 245:00 | 339:00 | -                        | x3,00              |
| 01     | 12:00          | 23:00 | 39:30 | 98:48  | 130:36 | 195:54 | 80 000                   | x1,20              |
| 02     | -              | -     | -     | -      | -      | -      | -                        | x1,00              |
| 03     | 10:00          | 11:00 | 12:30 | 26:00  | 37:00  | 55:30  | 90 000                   | x1,00              |
| 04     | 8:00           | 9:36  | 12:00 | 27:24  | 38:48  | 58:12  | 100 000                  | x1,00              |
| 05     | 16:00          | 16:48 | 18:00 | 33:00  | 46:00  | 69:00  | 100 000                  | x1,60              |
| 06     | 28:40          | 32:30 | 37:30 | 42:12  | 51:24  | 77:06  | 110 000                  | x2,87              |
| 07     | 16:00          | 16:36 | 17:30 | 31:36  | 44:12  | 66:18  | 110 000                  | x1,60              |
| 08     | 10:00          | 13:00 | 17:30 | 40:00  | 55:00  | 82:30  | 120 000                  | x1,00              |
| 09     | 12:00          | 16:00 | 22:00 | 49:48  | 67:36  | 101:24 | 120 000                  | x1,20              |
| 10     | 20:00          | 21:00 | 23:00 | 25:00  | 27:30  | 30:00  | 130 000                  | x2,00              |
| 11     | 10:00          | 14:24 | 21:00 | 49:48  | 67:36  | 101:24 | 130 000                  | x1,00              |
| 12     | 22:00          | 22:36 | 23:30 | 40:00  | 55:00  | 82:30  | 130 000                  | x2,20              |
| 13     | 16:00          | 22:48 | 33:00 | 75:00  | 100:00 | 150:00 | 150 000                  | x1,60              |
| 14     | 8:00           | 11:12 | 16:00 | 38:36  | 53:12  | 79:48  | 150 000                  | x1,00              |
| 15     | 12:00          | 13:12 | 15:00 | 30:12  | 42:24  | 63:36  | 150 000                  | x1,20              |
| 16     | 16:00          | 17:00 | 18:30 | 34:24  | 47:48  | 71:42  | 170 000                  | x1,60              |
| 17     | 10:00          | 10:48 | 12:00 | 24:36  | 35:12  | 52:48  | 170 000                  | x1,00              |
| 18     | 10:00          | 10:24 | 11:00 | 21:48  | 31:36  | 47:24  | 170 000                  | x1,00              |
| 19     | 15:00          | 30:00 | 49:00 | 125:24 | 164:48 | 247:12 | 170 000                  | x1,50              |
| 20     | 14:00          | 15:48 | 18:30 | 37:12  | 51:24  | 77:06  | 170 000                  | x1,40              |
| 21     | 10:00          | 13:00 | 17:30 | 40:00  | 55:00  | 82:30  | 170 000                  | x1,00              |
| 22     | -              | -     | -     | -      | -      | -      | 190 000                  | x1,00              |
| 23     | 14:00          | 14:24 | 15:00 | 27:24  | 38:48  | 58:12  | 190 000                  | x1,40              |
| 24     | 10:00          | 12:12 | 15:30 | 34:24  | 47:48  | 71:42  | 190 000                  | x1,00              |
| 25     | 6:00           | 7:12  | 9:00  | 21:48  | 31:36  | 47:24  | 190 000                  | x1,00              |
| 26     | 8:00           | 11:24 | 16:30 | 40:00  | 55:00  | 82:30  | 190 000                  | x1,00              |
| 27     | 8:00           | 8:36  | 9:30  | 20:24  | 29:48  | 44:42  | 190 000                  | x1,00              |
| 28     | 25:00          | 27:30 | 30:00 | 35:00  | 40:00  | 50:00  | 210 000                  | x2,50              |
| 29     | 9:00           | 10:00 | 11:30 | 13:00  | 15:00  | 30:00  | 210 000                  | x1,00              |
| 30     | 12:00          | 12:24 | 13:00 | 24:36  | 35:12  | 52:48  | 210 000                  | x1,20              |
| 31     | 10:00          | 12:00 | 15:00 | 33:00  | 46:00  | 69:00  | 210 000                  | x1,00              |
| 32     | 10:00          | 13:12 | 18:00 | 41:24  | 56:48  | 85:12  | 210 000                  | x1,00              |
| 33     | 20:00          | 25:00 | 32:30 | 68:00  | 91:00  | 136:30 | 300 000                  | x2,00              |
| 34     | 20:00          | 21:00 | 23:00 | 25:00  | 27:30  | 30:00  | 420 000                  | x2,00              |
| 35     | 10:00          | 11:24 | 13:30 | 28:48  | 40:36  | 60:54  | 250 000                  | x1,00              |
| 36     | 12:00          | 13:12 | 15:00 | 30:12  | 42:24  | 63:36  | 500 000                  | x1,20              |
| 37     | 16:00          | 17:00 | 18:30 | 34:24  | 47:48  | 71:42  | 500 000                  | x1,60              |
| 38     | 6:00           | 6:24  | 7:00  | 16:12  | 24:24  | 36:36  | 260 000                  | x1,00              |
| 39     | 16:00          | 16:08 | 18:00 | 33:00  | 46:00  | 69:00  | 400 000                  | x1,60              |
| 40     | 10:00          | 14:24 | 21:00 | 49:48  | 67:36  | 101:24 | 530 000                  | x1,00              |
| 41     | 16:00          | 16:36 | 17:30 | 31:24  | 44:12  | 66:18  | 280 000                  | x1,60              |
| 42     | 14:00          | 13:20 | 14:20 | 16:20  | 18:20  | 33:20  | 600 000                  | x1,40              |
| 43     | 12:00          | 13:24 | 15:30 | 31:36  | 44:12  | 66:18  | 300 000                  | x1,20              |
| 44     | 16:00          | 22:48 | 33:00 | 75:00  | 100:00 | 150:00 | 600 000                  | x1,60              |
| 45     | 20:00          | 20:12 | 20:30 | 34:24  | 47:48  | 71:42  | 600 000                  | x2,00              |
| 46     | 28:00          | 31:24 | 36:30 | 68:00  | 91:00  | 136:30 | -                        | x2,80              |
| 47     | 10:00          | 13:00 | 17:30 | 40:00  | 55:00  | 82:30  | 680 000                  | x1,00              |
| 48     | 25:00          | 27:30 | 30:00 | 51:30  | 94:00  | 136:30 | 680 000                  | x2,50              |
| 49     | 10:00          | 13:00 | 17:30 | 40:00  | 55:00  | 82:30  | 680 000                  | x1,00              |
| 50     | 10:00          | 12:00 | 15:00 | 33:00  | 46:00  | 69:00  | 820 000                  | x1,00              |





# [ ! ] VALORES DE HEROÍSMO Y DEMONIACO

Como ya habrás deducido, tu puntuación de heroísmo aumenta cuando realizas hazañas notables. Completar misiones (sobre todo con puntuaciones elevadas), rescatar prisioneros y enviar animales a la plataforma de protección son acciones que incrementan el heroísmo, aunque existen muchas más formas de conseguir estos puntos. Si tu actuación no alcanza los estándares que cabría esperar del legendario Big Boss, tu heroísmo se reducirá. El total de heroísmo actual se indica en la esquina inferior derecha de cualquier pantalla del iDroid.

Lo que quizás *no* sabes es que existe un valor "demoníaco" oculto que puntúa tus acciones más crueles y desmedidas. Aunque el total actual no se revela nunca en forma de cifra, superar una cantidad de puntos concreta hará que Big Boss sufra transformaciones físicas perturbadoras.

## Puntos de heroísmo y condición de "Héroe"

Una vez superada la marca de heroísmo de 150 000, tu personaje se convertirá en un "Héroe". Esto te concederá, entre otras recompensas, un trofeo/logro si también completaste la misión 31 (que será lo más probable). Además, te permitirá infiltrarte en todas los POA rivales, incluidas las de aquellos jugadores que hayan desarrollado un arma disuasoria nuclear. No olvides que perderás la condición de Héroe si tu puntuación de heroísmo cae por debajo de los 100 000 puntos.

## Puntos demoníacos y condición de "Demon Snake"

La longitud de la metralla en forma de cuerno que sobresale de la frente de Big Boss la determina el valor demoníaco oculto. Hay tres tamaños posibles, y cada uno corresponde a un umbral demoníaco específico.

### Umbrales del cuerno

| UMBRAL         | CUERNO CORTO | CUERNO MEDIANO | CUERNO LARGO (DEMON SNAKE) |
|----------------|--------------|----------------|----------------------------|
| Normal         | <25 000      | 25 000-50 000  | >50 000                    |
| 1.º cambio     | <40 000      | 40 000-80 000  | >80 000                    |
| 2.º cambio     | <55 000      | 55 000-110 000 | >110 000                   |
| 3.º cambio     | <70 000      | 70 000-140 000 | >140 000                   |
| 4.º y superior | <85 000      | 85 000-170 000 | >170 000                   |

Cuando alcances el umbral del "cuerno largo", Big Boss se convertirá en "Demon Snake". En ese momento, su uniforme quedará cubierto de sangre de forma permanente y no podrás eliminarla aunque te duches o te bañes en ríos o piscinas. Ni siquiera cambiarte de ropa eliminará estas manchas (la única excepción son los trajes especiales de Solid Snake, Cyborg Ninja y Raiden, que podrás conseguir como desbloques, más adelante en el juego).

Para perder la condición de Demon Snake debes realizar acciones que comporten reducciones de puntos demoníacos, para así retroceder a la categoría de "Cuerno mediano". Siempre que pases de un nivel a otro —de mediano a corto o de largo a mediano—, todos los umbrales aumentarán, como muestra la tabla de la derecha.

## Armas nucleares

De todas las acciones que inciden en los valores de heroísmo y demoníaco, desarrollar un arma nuclear es, posiblemente, la que tiene consecuencias más profundas. En cuanto el proceso de fabricación se complete, tu puntuación de heroísmo se reducirá en 50 000 puntos y tu valor demoníaco aumentará en 50 000. Para muchos jugadores, esta penalización transformará al instante a Big Boss en Demon Snake. Por lo tanto, piénsatelo muy, muy bien antes de investigar un arma nuclear.

## Variaciones en los valores de heroísmo y demoníaco

| ACCIÓN  | TIPO             | VALOR DE HEROÍSMO | VALOR DEMONIACO |
|---|------------------|-------------------|-----------------|
| Desbloquea el trofeo/logro "Cumplido".                          | Solo una vez     | +10 000           | -               |
| Desbloquea el trofeo/logro "Ejecutado".                         | Solo una vez     | +30 000           | -               |
| Desbloquea el trofeo/logro "Élite".                             | Solo una vez     | +50 000           | -               |
| Desbloquea el trofeo/logro "Despejado".                         | Solo una vez     | +5 000            | -5000           |
| Desbloquea el trofeo/logro "Conseguido".                        | Solo una vez     | +30 000           | -               |
| Desbloquea el trofeo/logro "Despliegue".                        | Solo una vez     | +30 000           | -               |
| Desbloquea el trofeo/logro "Sembrar el caos".                   | Solo una vez     | +1000             | -1000           |
| Desbloquea el trofeo/logro "Sin palabras".                      | Solo una vez     | +1000             | -1000           |
| Desbloquea el trofeo/logro "Fiel corcel".                       | Solo una vez     | +5000             | -5000           |
| Desbloquea el trofeo/logro "Mejor amigo del hombre".            | Solo una vez     | +5000             | -5000           |
| Desbloquea el trofeo/logro "Compañero de guerra".               | Solo una vez     | +5000             | -5000           |
| Desbloquea el trofeo/logro "Ejército".                          | Solo una vez     | +50 000           | -               |
| Desbloquea el trofeo/logro "Listo para atacar".                 | Solo una vez     | +50 000           | -               |
| Desbloquea el trofeo/logro "Arquitecto".                        | Solo una vez     | +5000             | -               |
| Desbloquea el trofeo/logro "Conservación".                      | Solo una vez     | +10 000           | -10 000         |
| Desbloquea el trofeo/logro "Coleccionista".                     | Solo una vez     | +30 000           | -               |
| Desbloquea el trofeo/logro "Recuerdo".                          | Solo una vez     | +5000             | -5000           |
| Desbloquea el trofeo/logro "Héroe".                             | Solo una vez     | +30 000           | -               |
| Completa una misión con rango S.                                | Se puede repetir | +1600             | -               |
| Completa una misión con rango A.                                | Se puede repetir | +800              | -               |
| Completa una misión con rango B.                                | Se puede repetir | +400              | -               |
| Completa una misión con rango C.                                | Se puede repetir | +200              | -               |
| Completa una misión con rango D.                                | Se puede repetir | +100              | -               |
| Completa una misión con rango E.                                | Se puede repetir | +50               | -               |
| Aborta una misión.  | Se puede repetir | -50               | -               |
| Completa una misión secundaria (dependiendo de su dificultad).  | Se puede repetir | +100 a 500        | -               |
| Completa una misión de envío contra enemigos de rango S/S+/S++. | Se puede repetir | +500              | -               |
| Completa una misión de envío contra enemigos de rango A++.      | Se puede repetir | +400              | -               |
| Completa una misión de envío contra enemigos de rango A/A++.    | Se puede repetir | +300              | -               |
| Completa una misión de envío contra enemigos de rango C/B.      | Se puede repetir | +200              | -               |
| Completa una misión de envío contra enemigos de rango E/D.      | Se puede repetir | +100              | -               |
| Falla una misión de envío.                                      | Se puede repetir | -30               | -               |
| Construye una plataforma de comando.                            | Se puede repetir | +500              | -               |
| Construye una plataforma de cualquier tipo distinto a comando.  | Se puede repetir | +300              | -               |
| Construye tu primer POA.  | Solo una vez     | +1000             | -               |
| Construye tu segundo POA.                                       | Solo una vez     | +2000             | -               |
| Construye todas las plataformas de POA.                         | Se puede repetir | +5000             | -               |





Variaciones en los valores de heroísmo y demoníaco (continuación)

| ACCIÓN   | TIPO                         | VALOR DE HEROÍSMO | VALOR DEMONIACO | ACCIÓN  | TIPO             | VALOR DE HEROÍSMO | VALOR DEMONIACO |
|--|------------------------------|-------------------|-----------------|---|------------------|-------------------|-----------------|
| Alcanza el nivel 99 con un equipo o unidad (una vez por equipo o unidad).  | Solo una vez                 | +3000             | -               | Interroga a un enemigo.   | Se puede repetir | +5                | -               |
| Desarrolla todas las armas de una categoría: pistolas, metralletas, rifles de asalto, escopetas, lanzagranadas, rifles de francotirador, ametralladoras, lanzacohetes, armas de apoyo. | Solo una vez (por categoría) | +5000             | -               | Sufre una herida grave.   | Se puede repetir | -10               | -               |
| Desarrolla todos los objetos.  | Solo una vez                 | +5000             | -               | Activa un estado de combate.  | Se puede repetir | -10               | -               |
| Desarrolla todas las herramientas.   | Solo una vez                 | +5000             | -               | Un enemigo o animal te agarra.  | Se puede repetir | 5                 | -               |
| Desarrolla todos los brazos prostéticos.   | Solo una vez                 | +5000             | -               | Recoge una mina colocada por un enemigo.  | Se puede repetir | +30               | -               |
| Desarrolla todos los uniformes.  | Solo una vez                 | +5000             | -               | Extrae a un miembro de los Diamond Dogs con un helicóptero (es posible durante las misiones 17, 22 y 27). | Se puede repetir | +120              | -120            |
| Desarrolla todo el armamento de helicóptero de apoyo.  | Solo una vez                 | +5000             | -               | Extrae con el Fulton a un miembro de los Diamond Dogs (es posible durante las misiones 17, 22 y 27).      | Se puede repetir | +60               | -60             |
| Desarrolla todo el equipamiento para Quiet.  | Solo una vez                 | +5000             | -               | Extrae a un VIP (Miller, Emmerich, Code Talker) o a un prisionero con el helicóptero.                     | Se puede repetir | +120              | -120            |
| Desarrolla todo el equipamiento para D-Dog.  | Solo una vez                 | +5000             | -               | Extrae con el Fulton a un prisionero.   | Se puede repetir | +60               | -60             |
| Desarrolla todo el equipamiento para D-Horse.  | Solo una vez                 | +5000             | -               | Extrae a un niño con el helicóptero (incluido Eli).   | Se puede repetir | +240              | -240            |
| Desarrolla todo el armamento para D-Walker.  | Solo una vez                 | +5000             | -               | Extrae con el Fulton a un niño.   | Se puede repetir | +120              | -120            |
| Desarrolla todos los dispositivos de seguridad.  | Solo una vez                 | +5000             | -               | Extrae a un soldado títere (incluidos los soldados deambulantes de la Base Madre) en helicóptero.         | Se puede repetir | +60               | -60             |
| Desarrolla un arma nuclear.  | Se puede repetir             | -50 000           | +50 000         | Extrae con el Fulton a un soldado títere (incluidos los soldados deambulantes de la Base Madre).          | Se puede repetir | +30               | -30             |
| Desecha un arma nuclear.   | Se puede repetir             | +1000             | -1000           | Extrae a un soldado enemigo en helicóptero.   | Se puede repetir | -                 | -30             |
| Desecha diez armas nucleares.  | Se puede repetir             | +30 000           | -30 000         | Extrae a un soldado enemigo herido de gravedad en helicóptero.  | Se puede repetir | +60               | -60             |
| Un miembro de los Diamond Dog muere.   | Se puede repetir             | -30               | -               | Extrae con el Fulton a un soldado enemigo herido de gravedad.   | Se puede repetir | +30               | -30             |
| Un miembro de los Diamond Dog se va.   | Se puede repetir             | -10               | -               | Extrae a Quiet en helicóptero (misiones 11 y 40).   | Se puede repetir | +60               | -60             |
| Gana una misión de infiltración de POA.  | Se puede repetir             | +500              | -               | Extrae con el Fulton a un Cráneo.   | Se puede repetir | +30               | -30             |
| Pierde una misión de infiltración de POA.  | Se puede repetir             | -50               | -               | Extrae con el Fulton un animal muy raro o extremadamente raro.  | Se puede repetir | +120              | -120            |
| Sé detectado durante una misión de infiltración de POA.  | Se puede repetir             | -10               | -               | Extrae con el Fulton un animal raro.  | Se puede repetir | +60               | -60             |
| Sé detectado como héroe durante una misión de infiltración de POA.   | Se puede repetir             | -100              | -               | Extrae con el Fulton un animal común.   | Se puede repetir | +30               | -30             |
| Pierde una misión de infiltración de POA y sé extraído en Fulton por tu rival.   | Se puede repetir             | -500              | -               | Atrapa a un animal muy raro o extremadamente raro con una jaula de captura.                               | Se puede repetir | +80               | -               |
| Gana una misión de defensa de POA.   | Se puede repetir             | +300              | -               | Atrapa a un animal raro con una jaula de captura.   | Se puede repetir | +40               | -               |
| Gana una misión de defensa de POA haciendo que el infiltrado aborte.   | Se puede repetir             | +100              | -               | Atrapa a un animal común con una jaula de captura.  | Se puede repetir | +20               | -               |
| Pierde una misión de defensa de POA.   | Se puede repetir             | -30               | -               | Visita la plataforma de protección de animales.   | Se puede repetir | -                 | -300            |
| Detecta al infiltrado durante una misión de defensa de POA.  | Se puede repetir             | +10               | -               | Destruye una mina colocada por un enemigo.  | Se puede repetir | +30               | -               |
| Gana una misión de defensa de POA y extrae con el Fulton al infiltrado.  | Se puede repetir             | +50               | -50             | Destruye un señuelo colocado por un enemigo.  | Se puede repetir | +5                | -               |
| Gana una misión de defensa de POA matando al infiltrado.   | Se puede repetir             | -                 | +60             | Destruye un helicóptero de apoyo.   | Se puede repetir | -60               | +150            |
| Gana una misión de infiltración de POA (entrenamiento).  | Se puede repetir             | +50               | -               | Hiere de gravedad a D-Horse, D-Dog o Quiet.   | Se puede repetir | -60               | +150            |
| Gana una misión de defensa de POA (entrenamiento) eliminando al infiltrado.  | Se puede repetir             | +30               | -               | Destruye a D-Walker.  | Se puede repetir | -30               | +75             |
| Gana una misión de defensa de POA (entrenamiento) haciendo que el infiltrado aborte.   | Se puede repetir             | +10               | -               | Mata a un miembro de los Diamond Dogs.  | Se puede repetir | -60               | +180            |
| Gana una misión de infiltración de POA en la que te vengues de un rival que se haya infiltrado en la base de un amigo al que apoyabas.   | Se puede repetir             | +500              | -               | Mata a un miembro de los Diamond Dogs retenido como rehén (posible durante la misión 22).                 | Se puede repetir | -60               | +90             |
| Gana una misión de defensa de POA en la que proporciones refuerzos a un amigo.   | Se puede repetir             | +300              | -               | Mata a un prisionero.   | Se puede repetir | -60               | +100            |
| Gana una misión de infiltración de POA y recupera lo que te robaron.   | Se puede repetir             | +60               | -               | Mata a un soldado enemigo (soldados títeres incluidos).   | Se puede repetir | -                 | +60             |
| Mata a un miembro del personal enemigo durante una misión de infiltración de POA.  | Se puede repetir             | -20               | +60             | Mata a un soldado herido de gravedad.   | Se puede repetir | -                 | +120            |
| Mata a un miembro del personal enemigo con daño de fuego durante una misión de infiltración de POA.  | Se puede repetir             | -40               | +120            | Falla la extracción en Fulton de un soldado enemigo.  | Se puede repetir | -                 | +60             |
| El enemigo te incapacita durante una misión de infiltración de POA.  | Se puede repetir             | -50               | -               | Falla la extracción en Fulton de un prisionero.   | Se puede repetir | -30               | -               |
| Extrae con el Fulton a un miembro del personal herido de gravedad.   | Se puede repetir             | +60               | -60             | Falla la extracción en Fulton de un animal.   | Se puede repetir | -                 | +20             |
| Visita el POA de un usuario al que hayas apoyado, y roba o destruye una plataforma de armas o un mortero.  | Se puede repetir             | -10               | +10             | Hiere de gravedad a un soldado enemigo (soldados títeres incluidos).                                      | Se puede repetir | -                 | +30             |
| Visita el POA de un usuario al que hayas apoyado, y roba o destruye un cañón anti-aéreo.   | Se puede repetir             | -30               | +30             | Derrota a un Cráneo.  | Se puede repetir | -60               | -               |
| Visita el POA de un usuario al que hayas apoyado, y roba o mata a un miembro del personal.   | Se puede repetir             | -60               | +60             | Mata a un animal.   | Se puede repetir | -                 | +20             |
| Visita el POA de un usuario al que hayas ayudado, y roba un contenedor.  | Se puede repetir             | -30               | -30             | Mata a uno de tus Diamond Dogs con daño de fuego.   | Se puede repetir | -90               | -               |
| Un jugador al que ayudaste descubre que has robado/destruido/matado recursos o personal.   | Se puede repetir             | -500              | -               | Mata a uno de tus Diamond Dogs retenido como rehén con daño de fuego (posible durante la misión 22).      | Se puede repetir | -90               | +180            |
| Captura un puesto de avanzada.   | Se puede repetir             | +300              | -               | Mata a un prisionero con daño de fuego.   | Se puede repetir | -90               | +200            |
| Captura un puesto de guardia.  | Se puede repetir             | +30               | -               | Mata a un soldado enemigo (soldados títeres incluidos) con daño de fuego.                                 | Se puede repetir | -                 | +120            |
| Retén a un enemigo.  | Se puede repetir             | +5                | -               | Mata a un animal con daño de fuego.   | Se puede repetir | -                 | +40             |
|  |                              |                   |                 | Tu helicóptero de apoyo es destruido.   | Se puede repetir | -30               | -               |
|  |                              |                   |                 | D-Horse, D-Dog o Quiet resultan heridos de gravedad.  | Se puede repetir | -30               | -               |
|  |                              |                   |                 | D-Walker es destruido.  | Se puede repetir | -15               | -               |
|  |                              |                   |                 | Muere un prisionero o miembro de los Diamond Dogs.  | Se puede repetir | -30               | -               |
|  |                              |                   |                 | Por cada rehén del equipo que pierdas si abortas la misión 22.  | Se puede repetir | -30               | +60             |

- 1 INICIO RÁPIDO
- 2 INTRODUCCIÓN
- 3 RECURSOS
- 4 MISIONES SECUNDARIAS
- 5 BASE MADRE
- 6 REFERENCIA Y ANALISIS
- 7 EXTRAS
- 8 INDICE
- 9 SISTEMA DE RESPUESTA
- 10 PUESTOS DE SUBFUELO
- 11 ENTRENOS
- 12 VEHICULOS
- 13 JETTER
- 14 SISTEMA DE PROTECCION
- 15 HEROISMO
- 16 DISPARADORES
- 17 OBJETOS PARA RESCUE
- 18 ANIMALES
- 19 MORTEROS EN CUADRO
- 20 ENLEMANOS
- 21 CAMUFLAJE
- 22 TENDIDOS/LOGROS



# COMPAÑEROS Y HELICÓPTERO

A medida que prograses en la historia principal desbloquearás cuatro compañeros. Podrás llevarte a uno contigo cuando te despliegues por Afganistán o África, aunque también podrás cambiarlos entre misiones si así lo deseas.

La relación que mantienes con tus compañeros (salvo con D-Walker) se denomina "vínculo" y tiene un impacto directo en su capacidad táctica y en el equipamiento disponible.

## Vínculo

El valor del vínculo mide tu relación con cada compañero en un momento concreto. Este valor es un porcentaje y se representa con un indicador que podrás ver cuando selecciones a un compañero en la pantalla de preparación de salida del Centro de comando aéreo [O1].

Cada segmento del indicador corresponde a un 10%. Si hay tres segmentos llenos, significará que el vínculo que mantienes con ese compañero está al 30%. Si los diez segmentos están llenos, el vínculo estará al 100% (y se desbloqueará la opción que permite personalizar la apariencia de D-Horse y D-Dog).

Hay una serie de acciones y eventos que pueden hacer que tu vínculo con un compañero cambie en tiempo real, tal y como se muestra en la tabla de abajo a la derecha.



## Variaciones en los vínculos (continuación)

| COMPAÑERO   | ACCIÓN   | VARIACIÓN (%) |
|---|--|---------------|
| D-Dog   | Ves un vídeo en la Base Madre relacionado con D-Dog.   | +2            |
|   | Visita a D-Dog (una vez por estancia en Base Madre).   | +0,5          |
|   | Conviertes un marcador provisional de D-Dog en un marcador permanente (hasta diez veces por misión/secuencia de juego libre).                                    | +0,3          |
|   | Retiras una mina detectada por D-Dog (hasta diez veces por misión/secuencia de juego libre).   | +0,3          |
|   | Recoges una planta medicinal detectada por D-Dog (hasta diez veces por misión/secuencia de juego libre).   | +0,3          |
|   | Silbas para llamar a D-Dog o decirle que espere (hasta cinco veces por misión/secuencia de juego libre).   | +0,3          |
|   | Usas la orden "Mantenios ocupados" (hasta cinco veces por misión/secuencia de juego libre).  | +0,3          |
|   | Haces que D-Dog mate a un enemigo con la orden "Hazlo (matar al enemigo)" (hasta cinco veces por misión/secuencia de juego libre).                               | +0,3          |
|   | Haces que D-Dog incapacite a un enemigo con la orden "Hazlo (dejar inconsciente al enemigo)" (hasta cinco veces por misión/secuencia de juego libre).            | +0,3          |
|   | Haces que D-Dog hiera de gravedad a un enemigo con la orden "Hazlo (herir al enemigo)" (hasta cinco veces por misión/secuencia de juego libre).                  | +0,3          |
|   | Haces que D-Dog extraiga a un soldado o animal con la orden "Agárralo" (hasta cinco veces por misión/secuencia de juego libre).                                  | +0,3          |
|   | Haces que D-Dog ladre (hasta cinco veces por misión/secuencia de juego libre).   | +0,3          |
|   | Usas la orden "DD" y D-Dog reacciona (hasta cinco veces por misión/secuencia de juego libre).  | +0,3          |
|   | Acaricias a D-Dog (hasta cinco veces por misión/secuencia de juego libre).   | +0,3          |
|   | D-Dog resulta herido de gravedad.  | -2            |
| Miras a D-Dog con la vista en primera persona durante al menos cinco segundos en el CCA (una vez por visita). | +0,5   |               |
| Quiet   | Derrotas a Quiet con armas no letales durante la misión 11 (solo la primera vez).  | -2            |
|   | Visita a Quiet en su celda (una vez por estancia en Base Madre).   | +0,5          |
|   | Quiet resulta herida de gravedad.  | -2            |
|   | Recuperas un envío de suministros solicitada por Quiet (hasta diez veces por misión/secuencia de juego libre).   | +0,5          |
|   | Quiet inflige daño a un enemigo que está a punto de detectarte durante el Modo Reflejo o que te dispara (hasta cinco veces por misión/secuencia de juego libre). | +0,5          |
|   | Quiet dispara siguiendo la orden "Dispara" o "Apunta" (hasta diez veces por misión/secuencia de juego libre).  | +0,5          |
|   | Usas las órdenes "Cúbreme"/"Deja de cubrirme" (hasta cinco veces por misión/secuencia de juego libre).   | +0,5          |
|   | Usas la orden "Quiet" y Quiet reacciona (hasta cinco veces por misión/secuencia de juego libre).   | +0,5          |
|   | Quiet completa el reconocimiento de un puesto de avanzada (hasta tres veces por misión/secuencia de juego libre).  | +1            |
|   | Quiet completa el reconocimiento de un puesto de guardia (hasta tres veces por misión/secuencia de juego libre).   | +0,5          |
|   | Miras a Quiet con la vista en primera persona durante al menos cinco segundos en el CCA (una vez por visita).  | +0,5          |

## Variaciones en los vínculos

| COMPAÑERO | ACCIÓN   | VARIACIÓN (%) |
|-----------|--|---------------|
| Todos     | Una de tus armas arrojadas (cargador, granada, etc.) golpea a un compañero.  | -0,5          |
|           | Infliges daño no letal a un compañero.                                       | -1            |
|           | Infliges daño letal a un compañero.  | -1,5          |
|           | Infliges daño letal a un compañero con una explosión.                        | -2            |
|           | Llevas contigo a un compañero durante un despliegue.                         | +2            |
|           | Despides o reemplazas a un compañero.  | -0,5          |
|           | Infliges daño fatal a un compañero.  | -10           |
|           | Salas de una misión en helicóptero con tu compañero (imposible con D-Horse). | +1            |
|           | Desarrollas una pieza de equipamiento para un compañero.                     | +2            |
| D-Horse   | Montas en D-Horse.   | +1 cada 36 s  |

## Salud y energía

La mayoría de los compañeros tienen puntos de salud y de energía. Estos no se representan con indicadores, de modo que resulta difícil controlarlos o estimarlos de forma precisa. Sin embargo, estos valores existen y se ajustan en tiempo real.

Cada vez que un compañero reciba daño letal, el valor de salud se reducirá; si recibe daño no letal, se reducirá el valor de energía. Si alguno de los valores llega a cero, ese compañero será extraído de forma automática y no estará disponible hasta que se recupere.

## Puntos de salud y energía

| COMPAÑERO   | SALUD                                | ENERGÍA |
|-------------|--------------------------------------|---------|
| D-Horse     | 12 000                               | 6000    |
| D-Dog       | 10 000                               | 10 000  |
| Quiet       | 20 000                               | 5000    |
| D-Walker    | 3800-7250 (según el chasis)          | -       |
| Helicóptero | 30 000 (+ bonificación con blindaje) | -       |

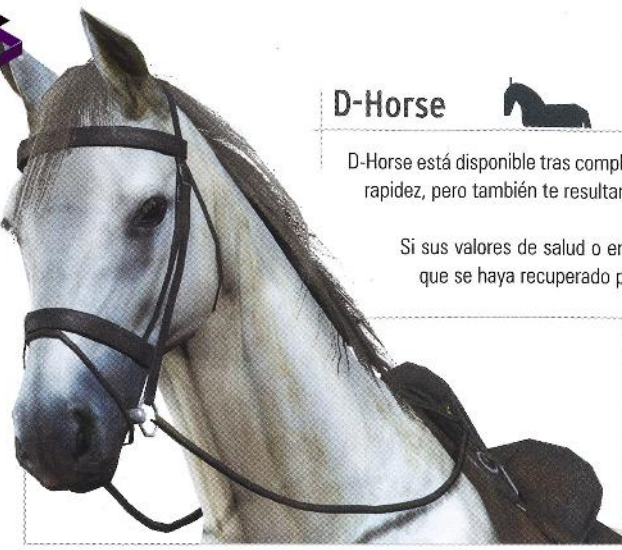


## D-Horse



D-Horse está disponible tras completar el prólogo inicial. Lo usarás principalmente para recorrer largas distancias con rapidez, pero también te resultará útil como distracción cuando necesites detener vehículos enemigos.

Si sus valores de salud o energía caen por debajo del 50%, D-Horse permanecerá tendido en el suelo hasta que se haya recuperado por completo. No podrás montarlo durante ese tiempo.



### Habilidades de D-Horse

| NOMBRE          | REQUISITOS   | EFEECTO   |
|-----------------|--------------|---|
| Atrás           | -            | D-Horse se aleja de tu posición actual.   |
| Silbar          | -            | D-Horse acude a tu posición actual.   |
| Hazlo (defecar) | Vínculo: 50% | D-Horse defeca en tu posición actual, lo que puede provocar que los vehículos ligeros resbalen. |

## D-Dog



D-Dog, también conocido como DD, se unirá a ti en las primeras fases del juego si sigues estos pasos:

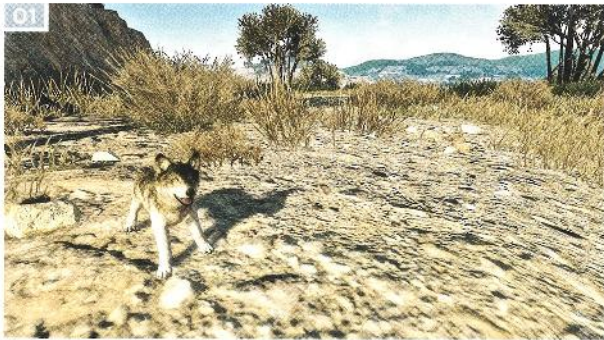
- Tras completar la misión 02 aparecerá un cachorro cerca de los puntos de despliegue de las misiones 03, 04 y 05 [01]. Si te mueves libremente por el mapa, el cachorro aparecerá aproximadamente en las mismas posiciones: cerca de la aldea Shago, el puesto de comunicaciones del este y las barracas de Wakh Sind. Neutraliza al cachorro y extráelo con el Fulton en cuanto lo encuentres.
- Vuelve a la Base Madre y observa el vídeo con Ocelot y el cachorro.
- Tras el vídeo, tendrás que completar seis misiones (las repeticiones también cuentan), incluidas al menos tres de las siguientes: 07, 08, 09 y 10.
- Vuelve a la Base Madre una vez más y luego márchate para activar un segundo vídeo con Ocelot y DD.

La habilidad principal de DD es detectar puntos de interés en el campo de batalla. Pondrá un marcador provisional en todos los soldados, prisioneros, animales, armas y vehículos situados en un amplio radio. También marcará las minas y las plantas medicinales en tu mapa del iDroid. En las misiones de infiltración, especialmente en las de localización y extracción, DD será un recurso formidable.



### Habilidades de D-Dog

| NOMBRE                                | REQUISITOS                        | EFEECTO  |
|---------------------------------------|-----------------------------------|--|
| Espera                                | -                                 | D-Dog espera en la posición actual. Cuanto más fuerte sea el vínculo, más lejos podrás ir antes de que empiece a seguirte de nuevo.  |
| Silbar                                | -                                 | Llamas a D-Dog a tu posición actual (solo disponible cuando está lejos).   |
| DD                                    | -                                 | Llamas a D-Dog a tu posición actual (nunca está disponible a la vez que "Ladra").  |
| Ladra                                 | Vínculo: 25%                      | D-Dog ladra para llamar la atención de un enemigo (nunca está disponible a la vez que "DD").   |
| Manténlos ocupados                    | Equipamiento: desnudo             | D-Dog ataca al enemigo en el centro de la pantalla y lo mantiene ocupado durante el rato suficiente para que puedas intervenir. Si no incapacitas al objetivo, este logrará ahuyentar a D-Dog y dará la voz de alarma. |
| Hazlo (matar al enemigo)              | Equipamiento: sigilo (cuchillo)   | D-Dog ataca al enemigo en el centro de la pantalla para matarlo.   |
| Hazlo (dejar inconsciente al enemigo) | Equipamiento: sigilo (atardir)    | D-Dog ataca al enemigo en el centro de la pantalla para atardirlo.   |
| Hazlo (herir al enemigo)              | Equipamiento: uniforme de combate | D-Dog ataca al enemigo en el centro de la pantalla para dejarlo herido de gravedad.  |
| Agárralo                              | Equipamiento: táctica (Fulton)    | D-Dog extrae con el Fulton al ser humano o animal más próximo que pueda ser extraído, usando el mismo tipo de Fulton que el modelo que tienes equipado.  |



### Distancias de exploración de D-Dog

| REQUISITOS DE VÍNCULO | DISTANCIA EXPLORACIÓN |
|-----------------------|-----------------------|
| <25%                  | 60 m                  |
| 25% - 50%             | 80 m                  |
| 50% - 75%             | 100 m                 |
| >75%                  | 120 m                 |

- GUÍA RÁPIDA
- HISTORIA DEL JUEGO
- MECÁNICA
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- FINES
- SISTEMA DE RESPUESTA
- PUNTOS DE INTERÉS
- ENEMIGOS
- VEHÍCULOS
- EFECTOS
- SISTEMA DE FUERTES
- HERIDAS
- COMPAÑEROS
- OBJETOS PARA RECOGER
- ANIMALES
- HERRAMIENTAS DE COMBATE
- ENIGMAS
- MAPAS
- TROPICANAS



## Quiet



Quiet se unirá a ti después de seguir estos pasos:

1. En primer lugar, activa la misión 11 durante el rescate de Emmerich de la misión secundaria 82, o dirigiéndote previamente a la aldea de Aabe Shifap. La misión 11 se desbloqueará cuando hayas completado una misión (07, 08, 09 o 10) y hayas construido la plataforma médica en la Base Madre.
2. Derrota a Quiet durante la misión 11 (ver página 90) y, cuando tengas la oportunidad de asestarle el golpe de gracia, déjala vivir y llévala al helicóptero. Si optas por matarla, puedes repetir la misión 11 y dejarla con vida para reiniciar el proceso.
3. Completa la misión 14. La misión secundaria "Visita a Quiet" (ver página 232) se desbloqueará automáticamente. Vuelve a la Base Madre para completarla. Para ello, ve a la celda del francotirador de la plataforma médica de la Base Madre. Cuando llames al helicóptero para abandonar la Base Madre, se activará un video. Entonces, Quiet se unirá a ti como compañera.

Quiet es una aliada muy poderosa, y su valor irá en aumento a medida que mejores su vínculo con Big Boss. Puedes asignarle dos papeles: en el modo de exploración, reconoce lugares específicos e identifica enemigos con marcadores permanentes; en el modo de ataque, elimina soldados con su rifle de francotirador y los identifica con marcadores provisionales. Si está en una posición adecuada para disparar, Quiet acabará con cualquier rival que te haya detectado (normalmente lo hará justo antes de que termine el Modo Reflejo). Un estado de alerta provocado por la intervención de un francotirador no es la situación ideal, pero es preferible a que descubran a Big Boss y se active el estaco de combate.

Como aliada, Quiet tiene un alcance visual de 240 metros que cubre un campo de 160 grados. Normalmente seguirá tus órdenes, pero atacará por voluntad propia si lo considera necesario durante el Modo Reflejo, y siempre que aparezca un objetivo durante el estado de combate.



### Habilidades de Quiet

| NOMBRE                               | REQUISITOS   | EFEECTO  |
|--------------------------------------|--------------|--|
| Dispara                              | -            | Quiet dispara al objetivo que estás mirando con los binoculares o al que está apuntando.   |
| Apunta                               | Vínculo: 25% | Quiet fija el blanco en el objetivo que estás mirando con los binoculares o al que está apuntando. Abrirá fuego si activas la orden correspondiente o si accionas el gatillo (este disparo coordinado permite eliminar a enemigos que lleven casco). |
| Cúbreme                              | Vínculo: 50% | Quiet dispara al instante.   |
| Deja de cubrir                       | Vínculo: 50% | Quiet deja de disparar al instante.  |
| Dispárale a esto (rebote de granada) | Vínculo: 75% | Quiet dispara a una granada que lances contra el enemigo.  |
| Quiet                                | -            | Hablas con Quiet. Su reacción (que podrás ver si la miras a través de los binoculares) dependerá del vínculo que mantengas con ella.   |

Cuando Quiet sea tu compañera activa, se sentará contigo en el Centro de comando aéreo. El nivel del vínculo determinará su comportamiento.

### Posturas de Quiet en el CCA

| REQUISITOS  | DESCRIPCIÓN  |
|---|--|
| Vínculo: 0%   | Quiet permanece sentada e inactiva.                          |
| Vínculo: 10%  | Quiet mira con frecuencia hacia la cabina.                   |
| Vínculo: 20%  | Quiet te mira con frecuencia.                                |
| Vínculo: 30%  | Quiet mira hacia atrás con frecuencia.                       |
| Vínculo: 40%  | Quiet cruza las piernas con frecuencia.                      |
| Vínculo: 50%  | Quiet se tumba boca arriba y se estira con frecuencia.       |
| Vínculo: 60%  | Quiet cruza las piernas al sentido contrario con frecuencia. |
| Vínculo: 70%  | Quiet mira por la ventana que tienen delante con frecuencia. |
| Vínculo: 80%  | Quiet se tumba boca abajo y te mira con frecuencia.          |
| Vínculo: 90% (y tú le miras los pechos durante 10 s con la vista en primera persona). | Quiet se acerca y te mira fijamente.                         |
| Permanece 5 minutos seguidos en el CCA  | Quiet adopta una postura gatuna.                             |

### Posturas de Quiet en su celda

| REQUISITOS DE VÍNCULO | DESCRIPCIÓN   |
|-----------------------|---|
| <25%                  | Quiet se tumba boca abajo.  |
| 25% - 50%             | Quiet se tumba boca abajo y boca arriba.  |
| 50% - 75%             | Quiet se tumba boca abajo, luego boca arriba y luego camina hasta el borde de la celda.   |
| >75%                  | Quiet se tumba boca abajo, luego boca arriba, camina hasta el borde de la celda, cruza los brazos, se da una ducha y luego juega con el agua. |

Para acceder al equipamiento avanzado de Quiet, tu vínculo con ella debe superar cierto nivel. Además, debes cumplir ciertas condiciones adicionales que se indican en la página 265. El rifle de francotirador Mariposa Culpable provisto de silenciador (disponible con un vínculo del 80%) simplificará en gran medida el proceso de infiltrarte en posiciones enemigas bien protegidas.

### Equipamiento de Quiet

| REQUISITOS            | EQUIPAMIENTO   |
|-----------------------|--|
| Vínculo: 20%          | Una de las condiciones necesarias para desarrollar el Mariposa Culpable.                 |
| Vínculo: 30%          | Una de las condiciones necesarias para desarrollar el uniforme Naked (Sangre).           |
| Vínculo: 40%          | Una de las condiciones necesarias para desarrollar el Mariposa Pecaminosa.               |
| Vínculo: 60%          | Una de las condiciones necesarias para desarrollar el Mariposa Malévola con silenciador. |
| Vínculo: 70%          | Una de las condiciones necesarias para desarrollar el uniforme Naked (Plat. Q).          |
| Vínculo: 80%          | Una de las condiciones necesarias para desarrollar el Mariposa Culpable con silenciador. |
| Vínculo: 100%         | Una de las condiciones necesarias para desarrollar el uniforme Naked (Doc. Q).           |
| Completa la misión 40 | Una de las condiciones necesarias para desarrollar el uniforme XOF gris.                 |
| Completa la misión 40 | Una de las condiciones necesarias para desarrollar el uniforme Sniper Wolf.              |



## Envíos de suministros de Quiet

| REQUISITOS DE VÍNCULO | CONTENIDO  |
|-----------------------|--|
| <25%                  | Silenciadores  |
| 25% - 50%             | Silenciadores, munición para arma principal, munición para arma secundaria                                       |
| 50% - 75%             | Silenciadores, munición para arma principal, munición para arma secundaria, munición para arma de apoyo          |
| >75%                  | Silenciadores, munición para arma principal, munición para arma secundaria, munición para arma de apoyo, objetos |

**ADVERTENCIA, DETALLES DE LA TRAMA:** a diferencia de otros compañeros, Quiet acabará dejándote cuando llegues a un nivel muy avanzado de la historia principal. Esto se debe a una cadena de acontecimientos que se pone en marcha al completar la misión 41. Si tu vínculo está al nivel máximo, Quiet desaparecerá en algún momento tras completar la misión 43. Entonces se desbloqueará la misión secundaria 150, en la que tendrás que encontrarla. En cuanto completes dicha misión secundaria, se activará automáticamente la misión 45 con el desenlace de la historia de Quiet.

Quiet es una aliada muy poderosa, así que te alegrará saber que existen formas de demorar su partida y solicitar sus servicios para completar misiones previas con rangos S, o para realizar tareas de misión exigentes. La primera consiste en mantener por debajo del 100% el vínculo que mantienes con ella, aunque se trata de una solución difícil de manejar. El segundo truco consiste en usar el diseño de "Mariposa (frente)" (obtenido al asegurar el nombre en código "Mariposa", ver página 316) en tu emblema, para "bloquear" las fases finales de la historia de Quiet.

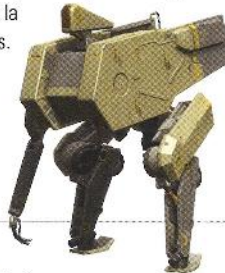
## D-Walker



D-Walker estará disponible en cuanto completes la misión 13. Este Walker Gear exclusivo tiene dos aplicaciones totalmente distintas:

- En primer lugar, puedes usarlo como vehículo (monta y desmonta con /; acelera con /). D-Walker es un sustituto válido de D-Horse y cuenta con el beneficio añadido de que puedes equiparlo con armas para situaciones de combate.
- De forma alternativa, D-Walker puede servirte como apoyo. Dependiendo de los objetos con que lo equipes, podrá activar un camuflaje de sigilo para no ser visto hasta que sea necesario, realizar tareas de exploración e incluso atacar al enemigo para ayudarte sin que se lo indiquen directamente.

A diferencia de lo que ocurre con otros compañeros, con D-Walker no mantienes ningún vínculo. Las habilidades de esta máquina dependen de sus componentes. Para equiparlo con cualquier objeto que hayas desarrollado, abre el menú de personalización en el CCA. Puedes preparar hasta tres configuraciones (llamadas Ajustes). La mejor estrategia consiste en diseñar una para el combate, otra para la exploración y otra para las infiltraciones.



## Piezas de equipamiento de D-Walker

| CATEGORÍA        | EQUIPAMIENTO              | NOTAS   |
|------------------|---------------------------|---|
| Chasis principal | Grado 2                   | Salud: 3800; defensa: 5500  |
|                  | Grado 3                   | Salud: 4800; defensa: 5500  |
|                  | Grado 4                   | Salud: 7250; defensa: 5500  |
| Socón cabeza     | Cabeza de apoyo (grado 2) | -   |
|                  | Cabeza de apoyo (grado 3) | Habilita el Modo Sigilo.  |
|                  | Cabeza exploradora        | Habilita el Modo de Búsqueda Automática.  |
|                  | Cabeza de interceptación  | Habilita el Modo Interceptación.  |
| Manipulador      | Brazo de tarea            | Puede transportar un cuerpo.  |
|                  | Brazo de tarea CQC        | Puede transportar un cuerpo y atacar con CQC.                                       |
|                  | Brazo de tarea MCHI       | Puede transportar un cuerpo y atacar a soldados enemigos.                           |
|                  | Brazo de tarea MC         | Puede transportar un cuerpo y atacar a soldados enemigos, vehículos o Walker Gears. |

## Habilidades de D-Walker

| NOMBRE              | REQUISITOS                | EFEECTO  |
|---------------------|---------------------------|--|
| Silbar              | -                         | Llama a D-Walker a tu posición actual.   |
| Modo Normal         | -                         | Finaliza el resto de modos.  |
| Modo Sigilo         | Cabeza de apoyo (Grado 3) | D-Walker deja de moverse y se hace invisible para no ser detectado.  |
| Modo Búsqueda       | Cabeza exploradora        | D-Walker deja de moverse y coloca un marcador permanente en cualquier objetivo situado a menos de 180 metros, incluso detrás de obstáculos sólidos.  |
| Modo Interceptación | Cabeza de interceptación  | D-Walker deja de moverse y ataca a cualquier objetivo visible situado a menos de 60 metros. Si está equipado con un arma tranquilizante, esta puede ser una forma fantástica de crear distracciones. |

## Helicóptero



### Mejoras de helicóptero

| CATEGORÍA      | EQUIPAMIENTO                   | EFEECTO  |
|----------------|--------------------------------|--|
| Chasis         | Grado 1                        | Tiempo de envío: 20 s  |
|                | Grado 2                        | Tiempo de envío: 15 s  |
|                | Grado 3                        | Tiempo de envío: 10 s  |
|                | Grado 4                        | Tiempo de envío: 5 s   |
|                | Grado 5                        | Tiempo de envío: 0 s   |
| Arma principal | Lanzacohetes (Grado 2)         | Lanzacohetes aire-tierra (munición: 32)                                      |
|                | Lanzacohetes (Grado 3)         | Detener mejoras  |
|                | Lanzacohetes (Grado 4)         | Lanzacohetes aire-tierra (munición: 64)                                      |
|                | Misiles A/T (Grado 3)          | Misiles teledirigidos aire-tierra (munición: 8)                              |
|                | Misiles A/T (Grado 4)          | Detener mejoras  |
| Opción         | Misiles A/T (Grado 5)          | Misiles teledirigidos aire-tierra (munición: 16)                             |
|                | Bengala (Grado 2)              | Dispensador de bengalas defensivas contra misiles antiáéreos (capacidad: 4)  |
|                | Bengala (Grado 3)              | Dispensador de bengalas defensivas contra misiles antiáéreos (capacidad: 8)  |
| Blindaje       | Bengala (Grado 4)              | Dispensador de bengalas defensivas contra misiles antiáéreos (capacidad: 12) |
|                | Blindaje superpuesto (Grado 4) | Durabilidad +10 000  |
|                | Blindaje superpuesto (Grado 5) | Durabilidad +20 000  |
|                | Blindaje superpuesto (Grado 6) | Durabilidad +30 000  |

Aunque no sea estrictamente un compañero, el helicóptero es un aliado al que puedes llamar prácticamente cuando quieras. Su función principal es llevarte a la zona de conflicto y sacarte de ella (tanto a ti como a los objetivos clave). Además, proporciona fuego de apoyo. El comportamiento del helicóptero depende de las mejoras que investigues y del equipamiento de que disponga.



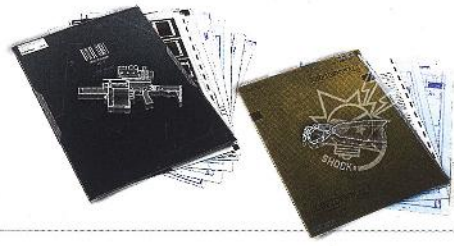
- 1. INTRODUCCIÓN
- 2. PERSONAJES
- 3. REPERTORIO
- 4. MISIONES SECUNDARIAS
- 5. OBJETIVOS
- 6. REFERENCIA Y ANÁLISIS
- 7. ENEMIGOS
- 8. OBJETOS

- 9. SISTEMA DE RESPALDO
- 10. PUNTOS DE CONTROL
- 11. PRELIMBROS
- 12. VEHÍCULOS
- 13. OBJETOS
- 14. SISTEMA DE ENTRENAMIENTO
- 15. HERRAMIENTAS

- 16. COMPAÑEROS
- 17. OBJETOS PARA RECORDAR
- 18. ANIMALES
- 19. OBJETOS EN COMBATE
- 20. EMBLEMAS
- 21. CAMUFLAJE
- 22. PROFESIONARIOS



# [ ! ] OBJETOS PARA RECOGER



## Planos

Los planos son objetos necesarios para desarrollar piezas de equipamiento específicas. Puedes conseguirlos como objetos para recoger, recompensas por completar ciertas asignaciones de despliegue de combate o durante misiones secundarias específicas.

| NOMBRE                      | UBICACIÓN/DISPONIBILIDAD  | DESARROLLO DESBLOQUEADO   |
|-----------------------------|---|---|
| Plano de GEIST P3           | Al completar la misión de envío: "Atravesar fuerza de bloqueo".   | GEIST P3 (pistola)  |
| Plano de WU S333            | Al completar la misión de envío: "Restablecer la ZDM".  | WU S333 (pistola)   |
| Plano de URAGAN-5           | Lo encontrarás en la plantación de Bampeve tras completar la misión 16.   | URAGAN-5 (pistola)  |
| Plano de ZORN-KP            | Al completar la misión de envío: "Defender el oleoducto".   | ZORN-KP (pistola)   |
| Plano de METRALL. ANTIMOTÍN | Al completar la misión secundaria 05 (aldea Wialo)  | METRALL. ANTIMOTÍN (metralleta)   |
| Plano de ZE'EV              | Al completar la misión de envío: "Buscar y destruir las fuerzas restantes".   | ZE'EV (metralleta)  |
| Plano de MACHT 37           | Lo encontrarás en la mina de Kungenga tras completar la misión 23 o lo lanzará el helicóptero de combate durante la misión 21.  | MACHT 37 (metralleta)   |
| Plano de UN-ARC             | Lo encontrarás en las barracas de Wakh Sind durante la misión 05 o en el puesto de avanzada y provisiones de Yakho Oboo tras completar la misión 06.  | UN-ARC (rifle de asalto)  |
| Plano de G44                | En la aldea abandonada de Ditadi.   | G44 (rifle de asalto)   |
| Plano de KABARGA-83         | Lo encontrarás en el campo petrolífero de Mfinda.   | KABARGA-83 (escopeta)   |
| Plano de BULLHORN SG        | Al completar la misión de envío: "Impedir un golpe de estado".  | BULLHORN SG (escopeta)  |
| Plano de ISANDO RGL-220     | Lo encontrarás en la aldea abandonada de Ditadi, puesto de guardia sur; o en la mina de Kungenga, puesto de guardia oeste; o en la estación de Munoko ya Nioka, puesto de guardia noreste; o en el aeropuerto de Nova Braga, puesto de guardia sur. | ISANDO RGL-220 (lanzgranadas)   |
| Plano de HAIL MGR-4         | Al completar la misión de envío: "Destruir las centrifugadoras de uranio".  | HAIL MGR-4 (lanzgranadas)   |
| Plano de BAMBETOV SV        | En las barracas del palacio Lamar Khaete tras completar la misión 06 o en el campamento de la base central de Afganistán durante la misión 12.  | BAMBETOV SV (rifle de francotirador)  |
| Plano de AM MRS-71 RIFLE    | Al completar la misión de envío: "Destruir la nueva aeronave".  | AM MRS-71 RIFLE (rifle de francotirador)  |
| Plano de BRENNAN LRS-46.    | Lo encontrarás en el valle de Lufwa tras completar la misión 23.  | BRENNAN LRS-46 (rifle de francotirador)   |
| Plano de UN-AAM             | Lo encontrarás en el campo de Kiziba, puesto de guardia noroeste; en el campo de Kiziba, puesto de guardia sur; en la plantación de Bampeve, puesto de guardia suroeste; o en el aeropuerto de Nova Braga durante la misión 21.                     | UN-AAM (ametralladora)  |
| Plano de LPG-61             | Al completar la misión de envío: "Recapturar las instalaciones portuarias".   | LPG-61 (ametralladora)  |
| Plano de FB MR R-LAUNCHER   | Al completar la misión de envío: "Liberar el tanquero".   | FB MR R-LAUNCHER (lanzcohetes)  |
| Plano de ESCUDO PORTÁTIL    | Lo encontrarás en la ciudad de Chwandai o en la aldea Wialo durante la misión 07, u aldea de Aabe Shifap, el puesto de guardia este o el fuerte de Smasei tras completar la misión 06.  | ESCUDO PORTÁTIL (escudo)  |
| Plano de GRANADA ATURDIDORA | Lo encontrarás en el campo de Kiziba.   | GRANADA ATURDIDORA (arma de apoyo)  |
| Plano de BRAZO ATURDIDOR    | Al completar la misión secundaria 06 (central eléctrica Sarak).   | BRAZO ATURDIDOR (brazo protésico), SIGILO (ATURD.) (equipamiento de D-Dog), PISTOLA ELÉCTRICA (armamento de D-Walker) |
| Plano de LANZALLAMAS        | Lo encontrarás en la estación de Munoko ya Nioka tras completar la misión 31 o lo lanzará el helicóptero de combate durante la misión 41.   | LANZALLAMAS (armamento de D-Walker)   |
| Plano de SENSOR IR          | Al completar la misión secundaria 07 (Darya Sakhra Ee).   | SENSOR IR (dispositivo de seguridad)  |
| Plano de DISP. ANTIRROBO    | Al completar la misión secundaria 08 (aldea Masa, puesto de guardia este).  | DISP. ANTIRROBO (dispositivo de seguridad)  |
| Plano de CÁMARA-ARMA        | Al completar la misión secundaria 09 (aeropuerto de Nova Braga).  | CAB. INTERCEPCIÓN (armamento de D-Walker) y CÁMARA-ARMA (dispositivo de seguridad)                                    |
| Plano de DRON UA            | Al completar la misión secundaria 10 (campamento de la base central de Afganistán).   | DRON UA (dispositivo de seguridad)  |

## Fotos de recuerdo

Las fotos de recuerdo son objetos especiales que entregas a Paz en la primera cubierta de la plataforma médica. Hay diez distintas, que obtendrás al completar las misiones secundarias "Saca a los soldados deambulantes de la Base Madre" (51 a 60; ver página 218).

Una vez hayas recuperado las diez fotos en las misiones secundarias respectivas y hayas visto las escenas que desbloquean, visita a Paz una vez más para ver el final de su historia.

| N.º | NOMBRE               | DISPONIBILIDAD  |
|-----|----------------------|---|
| 1   | Miller y Paz         | Al completar la misión secundaria 51.   |
| 2   | Profesor Gálvez      | Al completar la misión secundaria 52.   |
| 3   | Paz en traje de baño | Al completar la misión secundaria 53.   |
| 4   | Nuke                 | Al completar la misión secundaria 54.   |
| 5   | Día de pesca         | Al completar la misión secundaria 55.   |
| 6   | Gallo Pinto          | Al completar la misión secundaria 56.   |
| 7   | Fiesta de cumpleaños | Al completar la misión secundaria 57.   |
| 8   | Costa Rica           | Al completar la misión secundaria 58.   |
| 9   | Chico                | Al completar la misión secundaria 59.   |
| 10  | Fútbol               | Al completar la misión secundaria 60.   |
| 11  | Mariposa Morpho      | Enséñale las primeras diez fotos de recuerdos a Paz y podrás coger esta última foto en la pared junto a la habitación de Paz. |

## Objetos clave

Los objetos clave son recompensas especiales que obtienes al alcanzar puntos específicos de la trama o completar hazañas notables.

| NOMBRE                             | CONDICIÓN DE DESBLOQUEO   | EFEECTO   |
|------------------------------------|---|---|
| Recompensa de los niños            | Completa la misión 18.  | Te permite desarrollar la Pistola de agua (pistola).  |
| Manual de primeros auxilios        | En la aldea Masa tras completar la misión 18.   | Te permite desarrollar TÁCTICA (FULTON) (equipamiento de D-Dog).                                |
| Certificado master (Marcar)        | Marca a 500 objetivos.  | Te permite distinguir a los soldados enemigos (marcador rojo) y los señuelos (marcador blanco). |
| Certificado master (Caja)          | Recoge todas las facturas en Afganistán o en África.  | Te permite desarrollar la CAJA CART. (IMPERMEABLE) (caja de cartón).                            |
| Certificado gran master (Caja)     | Recoge todas las facturas, tanto en Afganistán como en África.  | Te permite desarrollar la CAJA CART. (HUMO) (caja de cartón).                                   |
| Certificado master (Fulton)        | Extrae con éxito 500 objetivos.   | Te permite desarrollar la mejora de grado 3 del dispositivo Fulton.                             |
| Certificado gran master (Fulton)   | Extrae con éxito 1000 objetivos.  | Te permite desarrollar la BAUSTA-F (arma de D-Walker).  |
| Caracola marina                    | Completa la misión secundaria 113.  | Te permite desarrollar el Molotov (arma de apoyo) y la mejora del Fulton compatible con niños.  |
| Machete de Skull                   | Completa la misión 29.  | Te permite desarrollar el BRAZO DE TAREA MC (equipamiento de D-Walker).                         |
| Recuerdo de Strangelove            | Completa la misión secundaria 143.  | Te permite desarrollar la Pañoleta (uniforme).  |
| Hombre de Fuego (cadáver)          | Completa la misión secundaria 144.  | Te permite desarrollar el FURICORN (equipamiento de D-Horse).                                   |
| Informe sobre Quiet                | Mira el video en el que interrogan a Quiet o completa la misión 40.   | Te permite desarrollar el XOF GRIS (equipo de Quiet).   |
| Pañuelo                            | Completa la misión 40.  | Te permite desarrollar el SNIPER WOLF (equipo de Quiet).  |
| Notas de investigación de Emmerich | Mira el video en el que Emmerich es enviado al exilio.  | Te permite desarrollar el Camuflaje sigilo (objeto).  |
| El nombre código: Big Boss         | Completa la misión secreta (ver página 324).  | Te permite desarrollar la Chaqueta de cuero (uniforme).   |
| Certificado master (Estándar)      | Completa todas las misiones (salvo las de niveles de dificultad elevados).  | Te permite desarrollar el CYBORG NINJA (uniforme).  |
| Certificado gran master (Estándar) | Completa todas las misiones (salvo las de niveles de dificultad elevados) con rango S.                              | Te permite desarrollar el RAIDEN (uniforme).  |
| Certificado master (Élite)         | Completa todas las misiones en niveles de dificultad elevados (Extremo, Camuflaje total, Subsistencia).             | Te permite desarrollar el (uniforme) NAKED (PLATEADO) y el BRAZO BIÓNICO (PLAT).                |
| Certificado gran master (Élite)    | Completa todas las misiones en niveles de dificultad elevados (Extremo, Camuflaje total, Subsistencia) con rango S. | Te permite desarrollar el (uniforme) NAKED (DORADO).  |
| Estrella de Belén                  | Completa la misión secreta (ver página 324).  | Te permite desarrollar la PAÑOLETA (INFINITY) (uniforme).                                       |

## Afiches

Los afiches son objetos para recoger que encontrarás en las paredes de distintos lugares. Además de añadirlos a tu colección, puedes utilizarlos en el campo de batalla. Si adhieres uno a una caja de cartón (mantén cuando estés en su interior y pulsa / para seleccionar un modelo), los soldados que se acerquen a investigar dejarán de sospechar. Los afiches verticales están concebidos para ser utilizados de pie (pulsa / mientras estás dentro de la caja; ), y los horizontales, en la postura agazapada predeterminada.



| TIPO                                 | EFEECTO  | UBICACIÓN   |
|--------------------------------------|--|---|
| Afiche vertical de soldado soviético | Elimina la sospecha en soldados enemigos, que saludarán.   | En varios puestos de avanzada de Afganistán.          |
| Afiche vertical de soldado de FP     |  | En varios puestos de avanzada de África.              |
| Afiche vertical de modelo erótica    | Elimina la sospecha en soldados no especialistas, que soltarán el arma y mirarán fascinados la imagen. | En varios puestos de avanzada de Afganistán y África. |
| Afiche horizontal de modelo erótica  |  |   |
| Afiche vertical de chica famosa      | Elimina la sospecha en soldados especialistas, que soltarán el arma y mirarán fascinados la imagen.    | En la plataforma de comando de la Base Madre.         |
| Afiche horizontal de chica famosa    |  |   |

- 1. HISTORIA
- 2. INTRODUCCIÓN
- 3. RECURSOS
- 4. MISIONES SECUNDARIAS
- 5. BASE MADRE
- 6. REFERENCIA Y ANÁLISIS
- 7. EXTRAS
- 8. INFINITO
- 9. SISTEMA DE RESPUESTA
- 10. OBJETOS DE CONTROL
- 11. ENEMIGOS
- 12. VEHÍCULOS
- 13. JEFES
- 14. SISTEMA DE PUNTAJEO
- 15. REQUISITOS
- 16. COMPANEROS
- 17. OBJETOS PARA RECOGER
- 18. ANIMALES
- 19. DOLBES EN CÓDIGO
- 20. DANZARINES
- 21. BRANCOLEAJE
- 22. TRAFEGOS/LUGARES



## Casetes



Hay tres tipos de casetes: canciones, actualizaciones de la historia y cintas especiales que presentan efectos insólitos cuando se reproducen en las situaciones adecuadas.

### Cintas de información

Los casetes de "información" se obtienen como recompensa al completar misiones principales. Son una rica fuente de detalles de la historia y, además de dar vida al extenso mundo de *MGSV*, en algunos casos incluso permiten cerrar o reflexionar sobre hilos de la trama previos. Te sugerimos que escuches estos casetes a medida que los desbloques. Son el acompañamiento perfecto para la gestión rutinaria de la Base Madre y los trayectos largos.

### Cintas de información

| NOMBRE   | PISTA   | CONDICIÓN DE DESBLOQUEO   |
|--|---|---|
| Información previa de Ocelot 1                       | Área de la base soberana británica - Dhekeila         | Completa el prólogo.  |
|  | Chipra, una nación dividida                           | Completa el prólogo.  |
|  | La ruta a Afganistán                                  | Completa el prólogo.  |
|  | Sucesos mundiales durante los 9 años                  | Completa el prólogo.  |
|  | Lo que pasó en el Caribe hace 9 años                  | Completa el prólogo.  |
|  | La fuerza de ataque: después del ataque               | Completa el prólogo.  |
| Información previa de Ocelot 2                       | Secuelas del coma de Snake                            | Completa el prólogo.  |
|  | El alicia Shalashaska                                 | Completa la misión 01.  |
| Información previa de Ocelot 3                       | SALT II   | Completa la misión 03.  |
|  | Reunión con Ocelot y la formación de una organización | Completa la misión 03.  |
| Afganistán hoy 1                                     | ¿Dónde está Zero?                                     | Completa la misión 03.  |
|  | La invasión soviética de Afganistán                   | Completa la misión 02.  |
| Afganistán hoy 2                                     | La operación "Tierra abrasada" del ejército soviético | Completa la misión 02.  |
|  | La amenaza del combate aéreo soviético                | Completa dos de estas tres misiones: 03, 04 y 05.   |
| Afganistán hoy 3                                     | Los guerreros Hamid                                   | Completa dos de estas tres misiones: 03, 04 y 05.   |
|  | Resultados de los análisis de la Honey Bee            | Completa la misión 06.  |
| En la Base Madre 1                                   | La unidad niebla                                      | Completa una de estas tres misiones: 03, 04 o 05.   |
|  | La voluntad de Cipher                                 | Completa una de estas tres misiones: 03, 04 o 05.   |
|  | La Base Madre renacida                                | Completa una de estas tres misiones: 03, 04 o 05.   |
|  | Conexión con las Seychelles                           | Completa una de estas tres misiones: 03, 04 o 05.   |
|  | Barco ballenero "Heiwa Manu"                          | Completa una de estas tres misiones: 03, 04 o 05.   |
|  | Orígenes de "Diamond"                                 | Completa una de estas tres misiones: 03, 04 o 05.   |
| En la Base Madre 2                                   | Fuerzas privadas                                      | Completa dos de estas tres misiones: 03, 04 y 05.   |
|  | Big Boss, de vuelta a la vida                         | Completa dos de estas tres misiones: 03, 04 y 05.   |
| En la Base Madre 3                                   | Brazo biónico   | Completa la misión 05.  |
| En la Base Madre 4                                   | Equipo de inteligencia                                | Completa la misión 06.  |
| En la Base Madre 5                                   | Entrenar a D-Dog                                      | Completa una misión con D-Dog como compañero.   |
| En la Base Madre Suplemento 1                        | Antecedentes de la epidemia                           | Lo activa la epidemia tras completar la misión 25.  |
| En la Base Madre Suplemento 2                        | Identificando a los infectados                        | Lo activa la epidemia tras completar la misión 25.  |
| Qué les pasó a los miembros de la antigua Base Madre | Chico y Amanda  | Completa dos de estas tres misiones: 03, 04 y 05.   |
|  | Strangelove   | Completa dos de estas tres misiones: 03, 04 y 05.   |
|  | Huey  | Completa dos de estas tres misiones: 03, 04 y 05.   |
| Quiet 1  | La francotiradora Quiet aparece                       | Completa una de estas cuatro misiones (07, 08, 09 y 10) y escucha una conversación de radio sobre Quiet, o al inicio de la misión 11. |

### Cintas de información (continuación)

| NOMBRE                    | PISTA   | CONDICIÓN DE DESBLOQUEO  |
|---------------------------|---|--|
| Quiet 2                   | Técnica de Quiet para bloqueo de misiles                    | Completa una misión tras extraer a Quiet.  |
|                           | Eventos tras la extracción de Quiet 1                       | Completa cualquier misión tras extraer a Quiet.  |
| Quiet 3                   | Eventos tras la extracción de Quiet 2                       | Completa la misión secundaria 111.   |
| Quiet 4                   | Quiet en la Base Madre                                      | Completa la misión secundaria 111.   |
| Quiet 5                   | Desempeño de Quiet en la misión                             | Completa cualquier misión con Quiet como compañero.  |
| Quiet 6                   | ¿Por qué desapareció Quiet?                                 | Completa la misión secundaria 150.   |
| Quiet 7                   | Mensaje de Quiet  | Completa la misión secundaria 150.   |
| Interrogando a Huey 1     | 9 años de Emmerich  | Completa la misión 12.   |
|                           | Investigación de Emmerich para los soviéticos               | Completa la misión 12.   |
|                           | Historia de investigaciones de Emmerich                     | Completa la misión 12.   |
|                           | Tratamiento de Huey de los Diamond Dogs.                    | Completa la misión 12.   |
| Interrogando a Huey 2     | Unidad de IA en el laboratorio                              | Completa la misión 12.   |
|                           | ¿Qué es el Sahelanthropus?                                  | Completa la misión 13.   |
|                           | Investigación de clones 1                                   | Completa la misión 13.   |
| Interrogando a Huey 3     | Investigación de clones 2                                   | Completa la misión 13.   |
|                           | El cuerpo encontrado en la unidad de IA                     | Completa la misión secundaria 143.   |
| Interrogando a Huey 4     | Cooperando con Eli  | Completa las misiones secundarias 145-149 (tras la secuencia con Eli).   |
| Interrogando a Huey 5     | Razones para facilitar la mutación de la Wolbachia 1        | Completa la misión 43.   |
| Interrogando a Huey 6     | Razones para facilitar la mutación de la Wolbachia 2        | Escucha el casete "Razones para facilitar la mutación de la Wolbachia 1" (D-Dog tiene que estar vivo y disponible como compañero). |
| Interrogando a Huey 7     | Retomando el trabajo de Emmerich                            | Mira el video en el que Emmerich es enviado al exilio.   |
|                           | La grabación final de la unidad de IA                       | Mira el video en el que Emmerich es enviado al exilio.   |
| Cargamento de Cipher 1    | Mineral de cobre  | Completa la misión 16.   |
| Cargamento de Cipher 2    | Óxido de uranio   | Completa la misión 17.   |
|                           | Mina de Shinkolobwe   | Completa la misión 17.   |
| África hoy 1              | El mercenario legendario                                    | Completa la misión 12.   |
|                           | Fuerzas privadas  | Completa la misión 12.   |
|                           | Fuerza privada: FPA   | Completa la misión 12.   |
|                           | Fuerza privada: mercenarios locales contratados por las FPA | Completa la misión 12.   |
| África hoy 2              | Sucesos actuales en África                                  | Completa la misión 12.   |
|                           | La propagación de Walker Gears                              | Completa la misión 14.   |
| África hoy 3              | Fuerza privada: Zero Risk Security                          | Completa la misión 16.   |
| África hoy 4              | Fuerza privada: Rogue Coyote                                | Completa la misión 17.   |
|                           | Mina de Kungenga y el choque étnico                         | Completa la misión 18.   |
| La Fábrica de los Muertos | Postrado en una cama en la fábrica                          | Completa las misiones secundarias 145-149.   |
|                           | Análisis de las voces en la fábrica                         | Completa las misiones secundarias 145-149.   |
| El Hombre de Fuego 1      | La debilidad del Hombre de Fuego                            | Completa el prólogo.   |
| El Hombre de Fuego 2      | Qué pasó después con el Hombre de Fuego                     | Completa la misión 32.   |
| El Hombre de Fuego 3      | El hombre de fuego  | Completa la misión secundaria 144.   |
|                           | ¿Quién es el chico que flota?                               | Completa la misión secundaria 144.   |



### Cintas de información (continuación)

| NOMBRE                             | PISTA   | CONDICIÓN DE DESBLOQUEO   |
|------------------------------------|---|---|
| La Mamba Blanca                    | La Mamba Blanca (Nyoka ya Mpembe)                             | Completa las misiones 21 y 22.  |
|                                    | DDR (Los problemas con la reintegración social)               | Completa las misiones 21 y 22.  |
| La Mamba Blanca 2                  | Mamba Blanca detenida   | Completa la misión 23.  |
| La Mamba Blanca 3                  | Examen de ADN de Eli  | Completa las misiones secundarias 145-149 (tras la secuencia con Eli).                          |
| Parásitos de las cuerdas vocales 1 | Preveniendo síntomas  | Completa la misión 29.  |
|                                    | La ruta de infección de los parásitos de las cuerdas vocales. | Completa la misión 29.  |
| Parásitos de las cuerdas vocales 2 | Resistiéndose a los parásitos de las cuerdas vocales          | Completa la misión 29.  |
|                                    | La primera infección  | Completa la misión 29.  |
|                                    | Experimento en África   | Completa la misión 29.  |
| Parásitos de las cuerdas vocales 3 | Experimento en Afganistán                                     | Completa la misión 29.  |
|                                    | Efectos de las Wolbachia                                      | Completa la misión 29.  |
| Saheanthropus 1                    | La Casa del Demonio   | Completa la misión secundaria 144.  |
|                                    | La habilidad de aprendizaje de idiomas de los parásitos       | Completa la misión secundaria 144.  |
| Saheanthropus 2                    | OKB Zero  | Completa la misión 29.  |
|                                    | Materia de armadura del Saheanthropus 1                       | Completa la misión 29.  |
| Saheanthropus 3                    | Materia de armadura del Saheanthropus 2                       | Completa la misión 31.  |
| Archeas metálicas 1                | El Saheanthropus capturado                                    | Completa la misión 31.  |
|                                    | ¿Qué son arqueobacterias metálicas?                           | Completa la misión 29.  |
| Archeas metálicas 2                | Pruebas nucleares en Sudáfrica                                | Completa la misión 29.  |
|                                    | Exopiernas mecánicas de Emmerich                              | Completa la misión 29.  |
| Archeas metálicas 3                | El "mecanismo de seguridad" de la saturación nuclear          | Completa la misión 31.  |
|                                    | Archeas de enriquecimiento de uranio                          | Completa la misión 32.  |
| Archeas metálicas 4                | Motivo para investigar las archeas metálicas                  | Completa la misión 32.  |
|                                    | Code Talker y su investigación 1                              | Parásitos entre nosotros  |
| Code Talker y su investigación 2   | Lo que cubren los Cráneos                                     | Completa la misión 32.  |
| Code Talker y su investigación 3   | Orígenes de "Code Talker"                                     | Completa la misión secundaria 143.  |
|                                    | Motivo para investigar los parásitos de las cuerdas vocales   | Completa la misión secundaria 143.  |
| Code Talker y su investigación 4   | El proyecto de los parásitos de limpieza étnica.              | Completa la misión 35.  |
|                                    | Los parásitos nos dieron el idioma                            | Completa la misión 35.  |
|                                    | Génesis de los parásitos de cuerdas vocales                   | Completa la misión 35.  |
|                                    | Resurgimiento de los parásitos de las cuerdas vocales         | Completa la misión 35.  |
| Code Talker y su investigación 5   | La forma final de los parásitos de limpieza étnica            | Completa la misión 35.  |
|                                    | Superorganismos   | Mira el vídeo en el que Emmerich es enviado al exilio.  |
| Objetivo de Skull Face 1           | La muerte de Skull Face                                       | Completa la misión 31.  |
|                                    | Paradero de la tercera pareja de apareamiento inglesa         | Completa la misión 31.  |
|                                    | Los parásitos de liberación étnica de Skull Face              | Completa la misión 31.  |
|                                    | Conjetura sobre la producción de la cepa inglesa              | Completa la misión 31.  |
| Objetivo de Skull Face 2           | Reacciones mundiales ante el Saheanthropus                    | Completa la misión 31.  |
|                                    | Skull Face hace 9 años  | Completa la misión 32.  |
| Objetivo de Skull Face 3           | Multietnicidad en los Estados Unidos                          | Completa la misión 32.  |
|                                    | Gobernantes y el idioma                                       | Completa la misión secundaria 143.  |
| Objetivo de Skull Face 4           | Grabación secreta de Skull Face y Code Talker 1               | Completa la misión 35.  |
|                                    | Grabación secreta de Skull Face y Code Talker 2               | Completa la misión 35.  |
| Objetivo de Skull Face 5           | Orígenes de Skull Face y XOF                                  | Completa la misión 41.  |
|                                    | El objetivo de la venganza de Skull Face                      | Completa la misión 41.  |
| El escape de los niños 1           | Lo que provocó el escape                                      | Completa la misión 35, la misión secundaria 113 y cualquier otra misión adicional o secundaria. |
| El escape de los niños 2           | La monte maestra  | De las misiones secundarias 145-149, completa una.  |

### Cintas de información (continuación)

| NOMBRE                                | PISTA  | CONDICIÓN DE DESBLOQUEO  |
|---------------------------------------|--|--|
| El escape de los niños 3              | La explicación de Eli                                | De las misiones secundarias 145-149, completa dos.                     |
| El escape de los niños 4              | La amenaza de Eli                                    | De las misiones secundarias 145-149, completa tres.                    |
| El escape de los niños 5              | Voluntad de los niños soldados                       | De las misiones secundarias 145-149, completa cuatro.                  |
|                                       | El objetivo de Eli                                   | De las misiones secundarias 145-149, completa cuatro.                  |
| El escape de los niños 6              | Los miedos de Ocelot                                 | Completa las misiones secundarias 145-149 (tras la secuencia con Eli). |
| Reporte del informante                | Parte 1  | Completa la misión 38.   |
|                                       | Parte 2  | Completa la misión 38.   |
|                                       | Parte 3  | Completa la misión 38.   |
| Lo que pasó en el laboratorio 1       | Ansias causadas por los parásitos de cuerdas vocales | Completa la misión 43.   |
| Qué pasó en el laboratorio 2          | Mutación en el laboratorio                           | Completa la misión 43.   |
| Qué pasó en el laboratorio 3          | Parásitos controlando a la gente                     | Completa la misión 43.   |
| Qué pasó en el laboratorio 3          | Sed de venganza parasitando la mente                 | Mira el vídeo en el que Emmerich es enviado al exilio.                 |
| Diario de Paz (Continuado) 1          | Entrada 1  | Enséñale a Paz la segunda foto de recuerdo y abandona su habitación.   |
| Diario de Paz (Continuado) 2          | Entrada 2  | Enséñale a Paz la cuarta foto de recuerdo y abandona su habitación.    |
| Diario de Paz (Continuado) 3          | Entrada 3  | Enséñale a Paz la sexta foto de recuerdo y abandona su habitación.     |
| Diario de Paz (Continuado) 4          | Entrada 4  | Enséñale a Paz la octava foto de recuerdo y abandona su habitación.    |
| Diario de Paz (Continuado) 5          | Entrada 5  | Mira la secuencia final con Paz.                                       |
| Las hamburguesas de Kazuhira Miller 1 | Hábitos alimenticios de Code Talker                  | Completa la misión 32.   |
| Las hamburguesas de Kazuhira Miller 2 | Investigación de Kazuhira Miller                     | Completa la misión 35.   |
| Las hamburguesas de Kazuhira Miller 3 | Revelación de Kazuhira Miller                        | Completa la misión 38.   |
| Las hamburguesas de Kazuhira Miller 4 | La hamburguesa suprema                               | Completa la misión 41.   |
| Registros de la verdad                | Grabación secreta 1                                  | Completa la misión secreta (ver página 324).                           |
|                                       | Grabación secreta 2                                  |  |
|                                       | Grabación secreta 3                                  |  |
|                                       | Grabación secreta 4                                  |  |
|                                       | Grabación secreta 5                                  |  |
|                                       | Grabación secreta 6                                  |  |
|                                       | Grabación secreta 7                                  |  |
|                                       | Grabación secreta 8                                  |  |
|                                       | Grabación secreta 9                                  |  |
|                                       | Grabación secreta 10                                 |  |
|                                       | Grabación secreta 11                                 |  |
|                                       | Grabación secreta 12                                 |  |

- [-] NINGUN NOMBRE
- [-] INTRODUCCIÓN
- [-] RECURSOS
- [-] MISIONES SECUNDARIAS
- [-] BASE MADRE
- [-] REFERENCIA Y ANÁLISIS
- [-] EXTRAS
- [-] MAPA
- [-] SISTEMA DE RESPUESTA
- [-] OBJETOS DE COLECCIÓN
- [-] OBJETOS
- [-] SISTEMA DE PUERTAS
- [-] PERSONAJES
- [-] DOCUMENTOS
- [-] OBJETOS PARA RECODER
- [-] ARMAS
- [-] HERRAMIENTAS
- [-] FUNDAMENTOS
- [-] PROFESIONALES





## Casetes (continuación)

### Cintas de música

Los casetes de "música" son objetos para recoger que encontrarás mientras exploras bases enemigas. Puedes escuchar las canciones que contienen a tu antojo. En cuanto desarrolles el altavoz (un equipamiento del helicóptero de apoyo), podrás configurar la pista seleccionada como la música que sonará cuando llegue el helicóptero.

### Cintas de música

| NOMBRE   | DISPONIBILIDAD   |
|--|--|
| Scouting Barren Lands  | Predeterminada   |
| Journey to Point C-5   | Predeterminada   |
| Sands  | Predeterminada   |
| Dreamt of an Eclipse   | Predeterminada   |
| Afghanistan's a Big Place  | Predeterminada   |
| MGO Trailer Music  | Predeterminada   |
| Richard Wagner: "Ride of the Valkyries" from The Valkyrie -ACT II- (excerpt) | Predeterminada   |
| Heavens Divide   | Durante la misión 30, en el ascensor, justo antes de alcanzar a Skull Face.                      |
| Koi no Yokushiryoku (Love Deterrence)  | En Da Ghwanda! Khar, en el edificio en el que encuentras a Miller durante la misión 01.          |
| Gloria   | Aeropuerto de Nova Braga, dentro de un edificio del lado este del aeropuerto.                    |
| Kids In America  | Da Shago Kallai, en el exterior del edificio principal.  |
| Rebel Yell - 1999 Digital Remaster   | Baso de paso de montaña, justo al oeste del puente.  |
| The Final Countdown  | Qarya Sakhra Ee, en un pequeño edificio del lado este de la aldea.                               |
| Nitrogen   | Central eléctrica Sorak, en el edificio situado más al norte.                                    |
| Take On Me   | Puesto de avanzada de Yakho Oboo, dentro de una habitación del ala oeste del puesto de avanzada. |
| Ride A White Horse   | Palacio Lamar Khaate, puesto de guardia norte.   |
| Maneater   | Palacio Lamar Khaate, debajo del toldo de la tienda que hay delante del palacio.                 |
| A Phantom Pain   | Barracas de Wakh Sind, dentro de una de las cabañas del noroeste.                                |
| Only Time Will Tell  | Puesto de comunicaciones este.   |
| Behind the Drapery   | Da Wialo Kallai.   |
| Love Will Tear Us Apart  | Campamento de la base central de Afganistán.   |
| All the Sun Touches  | Estación de Munoko ya Ninka.   |
| True   | Mina de Kungenga.  |
| Take The D.W.  | Da Smasai Laman, debajo de un toldo próximo al anfiteatro.                                       |
| Friday I'm in Love   | Valle de Lufwa, dentro de la mansión.  |
| Midnight Mirage  | Plantación de Bampewe, dentro del edificio situado más al norte.                                 |
| Dancing With Tears In My Eyes  | Aldea abandonada de Ditali, bajo el toldo que hay a los pies del pico de roca.                   |
| The Tangerine  | Fortaleza de Spugmay, puesto de guardia este.  |
| Planet Scape   | Aldea Sakhra Ee, puesto de guardia sur.  |
| How 'bout them zombies ey?   | Bwala ya Massa, dentro del edificio situado más al este.   |
| Snake Eater  | Estación de Munkovo ya Ninka, puesto de guardia oeste.   |
| 204863   | Mina de Kungenga, puesto de guardia suroeste.  |
| You Spin Me Round (Like a Record)  | Valle de Lufwa, puesto de guardia noroeste.  |
| Quiet Life   | Campo petrolífero de Mfinda, dentro del edificio del sureste.                                    |
| She Blinded Me With Science  | Aldea Wialo, puesto de guardia noroeste.   |
| Dormant Stream   | Fuerte Smasai, puesto de guardia oeste.  |
| Too Shy  | Campo de Kiziba, dentro de la tienda, junto al radar antiséico.                                  |
| METAL GEAR SOLID PEACE WALKER Main Theme                                     | En el sótano de la plataforma de cuarentena durante la misión 43.                                |
| The Man Who Sold The World   | Completa la misión 46.   |
| Sins of the Father   | Completa la misión 30.   |
| Quiet's Theme  | Al final de la misión 45, sigue las huellas en la arena hasta que se active una secuencia.       |

### Casetes adquiridos

Los casetes "adquiridos" tienen efectos contextuales especiales cuando los reproduces en el altavoz del iDroid (una mejora desarrollada en las primeras fases de la aventura). Cuando uses uno del modo apropiado se consumirá, pero podrás volver a recogerlo en el lugar donde lo encontraste. Solo se puede llevar un casete de cada tipo a la vez. Para activar el altavoz, selecciona un casete en la pantalla correspondiente, pulsa **R2**/**RT** para alcanzar el panel de control y pulsa **X**/**A** en el icono del altavoz. Los efectos duran toda la pista, que normalmente será bastante corta, de apenas unos segundos.

### Casetes adquiridos

| NOMBRE                          | EFEECTO   | UBICACIÓN/DISPONIBILIDAD   |
|---------------------------------|---|--|
| Música de Afganistán            | Hace que los soldados de Afganistán se queden dormidos (salvo en estado de combate).  | Barracas de Wakh Sind.   |
| Música de África Central        | Hace que los soldados de África se queden dormidos (salvo en estado de combate).  | Plantación de Bampewe.   |
| Tarareo de Paz                  | Los soldados deambulantes de la Base Madre van hacia ti o no escapan cuando te acercas a ellos.   | Reúnete con Paz en la plataforma médica de la Base Madre.  |
| Tarareo de Quiet                | Evita que tus manos tiemblen al sostener un arma en vista de primera persona (como con el pentazamin).  | Completa una misión con Quiet con el vínculo al 60% o más.   |
| Soldado soviético de Afganistán | Cancela el estado de combate cuando sales del campo de visión de tu perseguidor.  | Aldea Sakhra Ee.   |
| Soldado de FP de África Central | Cancela el estado de combate cuando sales del campo de visión de tu perseguidor.  | Aeropuerto de Nova Braga.  |
| Soldado con dolor de estómago   | Reproducelo cuando estés en un baño para eliminar las sospechas de un enemigo (no será efectivo en estado de combate).  | Diversas aldeas (aldea Shago, aldea Masa, etc.).   |
| Pájaro                          | Los pájaros no escaparán cuando te acerques (salvo si te acercas demasiado). Puede eliminar las sospechas de un enemigo (salvo en estado de combate).           | Tras extraer con el Fulton a un animal de tipo pájaro, encontrarás el casete en una pasarela dentro de su jaula, en la plataforma de protección de animales. |
| Cabra                           | Las cabras no escaparán cuando te acerques (salvo si te acercas demasiado). Puede eliminar las sospechas de un enemigo (salvo en estado de combate).            | Tras extraer con el Fulton a un animal de tipo cabra, encontrarás el casete fuera de su jaula, en la plataforma de protección de animales.                   |
| Caballo                         | Los caballos no escaparán cuando te acerques (salvo si te acercas demasiado). Puede eliminar las sospechas de un enemigo (salvo en estado de combate).          | Tras extraer con el Fulton a un animal de tipo caballo, encontrarás el casete fuera de su jaula, en la plataforma de protección de animales.                 |
| Lobo                            | Los lobos no escaparán ni atacarán cuando te acerques (salvo si te acercas demasiado). Puede eliminar las sospechas de un enemigo (salvo en estado de combate). | Tras extraer con el Fulton a un animal de tipo lobo, encontrarás el casete fuera de su jaula, en la plataforma de protección de animales.                    |
| Oso                             | Los osos no escaparán ni atacarán cuando te acerques (salvo si te acercas demasiado). Puede eliminar las sospechas de un enemigo (salvo en estado de combate).  | Tras extraer con el Fulton a un animal de tipo oso, encontrarás el casete fuera de su jaula, en la plataforma de protección de animales.                     |





# [ ! ] ANIMALES

Hay docenas de animales que puedes capturar y enviar a la Base Madre, donde estarán a salvo de los muchos peligros que corren estas criaturas en una zona de guerra. Cada espécimen que rescates se enviará a la plataforma de protección de animales, que podrás visitar cuando quieras pulsando / y seleccionando un destino para el helicóptero en la Base Madre. También recibirás una recompensa de PMB por cada criatura que salves.

Existen tres formas de recuperar animales: extrayéndolos con el Fulton (la única opción disponible para animales grandes), usando jaulas de captura (un arma de apoyo que puedes desarrollar en la Base Madre) o recogidos de forma manual tras dejarlos incapacitados (solo con animales pequeños). Para asegurar el contenido de la jaula de captura debes regresar al Centro de comando aéreo.

Todas las especies disponen de un atributo de rareza específico que determina la probabilidad de que aparezcan cuando entres en su hábitat preferido o coloques una jaula de captura. Si no encuentras la criatura que buscas, normalmente será mejor que regreses al CCA y vuelvas a intentarlo de nuevo. Ten en cuenta que para conseguir ciertas criaturas pequeñas, las jaulas de captura deben colocarse en posiciones muy específicas.

## Lista de animales

| ICONO | NOMBRE                       | TIPO       | AFGANISTAN | ÁFRICA | RAREZA               | RECOMPENSA DE PMB | EXTRACCIÓN CON EL FULTON | CAPTURA MANUAL | JAULA DE CAPTURA |
|-------|------------------------------|------------|------------|--------|----------------------|-------------------|--------------------------|----------------|------------------|
|       | Águila marcial               | Pájaro     | No         | Sí     | Raro                 | 5000              | Sí                       | -              | Sí               |
|       | Anubis                       | Perro      | No         | Sí     | Muy raro             | 50 000            | Sí                       | -              | -                |
|       | Asno salvaje                 | Caballo    | Sí         | Sí     | Común                | 500               | Sí                       | -              | -                |
|       | Buitre leonado               | Pájaro     | Sí         | No     | Común                | 500               | Sí                       | -              | Sí               |
|       | Buitre orejudo               | Pájaro     | No         | Sí     | Común                | 500               | Sí                       | -              | Sí               |
|       | Cabra bóer                   | Cabra      | No         | Sí     | Raro                 | 500               | Sí                       | -              | -                |
|       | Cabra de cachemira           | Cabra      | Sí         | No     | Raro                 | 500               | Sí                       | -              | -                |
|       | Camaleón de Namaqua          | Lagarto    | No         | Sí     | Raro                 | 5000              | -                        | -              | Sí               |
|       | Caracal                      | Gato       | Sí         | No     | Muy raro             | 50 000            | -                        | -              | Sí               |
|       | Cebra de Grant               | Caballo    | No         | Sí     | Común                | 500               | Sí                       | -              | -                |
|       | Chacal rayado                | Perro      | No         | Sí     | Común                | 500               | Sí                       | -              | -                |
|       | Cigüeña negra                | Pájaro     | Sí         | Sí     | Raro                 | 5000              | -                        | Sí             | Sí               |
|       | Cigüeña oriental             | Pájaro     | Sí         | No     | Entre común y raro   | 500               | Sí*                      | Sí             | Sí               |
|       | Civeta africana              | Civeta     | No         | Sí     | Muy raro             | 50 000            | -                        | -              | Sí               |
|       | Cuervo común                 | Pájaro     | Sí         | Sí     | Común                | 500               | -                        | Sí             | Sí               |
|       | Cáazo trompetero             | Pájaro     | No         | Sí     | Común                | 500               | -                        | Sí             | Sí               |
|       | Damán roquero                | Damán      | No         | Sí     | Raro                 | 5000              | -                        | -              | Sí               |
|       | Erizo de vientre blanco      | Rata       | No         | Sí     | Entre común y raro   | 2000              | -                        | Sí             | Sí               |
|       | Erizo orejudo                | Rata       | Sí         | No     | Entre común y raro   | 2000              | -                        | Sí             | Sí               |
|       | Escorpión emperador          | Escorpión  | No         | Sí     | Común                | 500               | -                        | -              | Sí               |
|       | Escorpión palestino amarillo | Escorpión  | Sí         | No     | Común                | 500               | -                        | -              | Sí               |
|       | Gato del desierto            | Gato       | Sí         | No     | Raro                 | 5000              | -                        | -              | Sí               |
|       | Gecko de cola gruesa         | Gecko      | No         | Sí     | Común                | 500               | -                        | -              | Sí               |
|       | Gecko leopardo               | Gecko      | Sí         | No     | Común                | 500               | -                        | -              | Sí               |
|       | Gorhúino                     | Rata       | Sí         | Sí     | Común                | 500               | -                        | Sí             | Sí               |
|       | Íbice de Nubia               | Cabra      | No         | Sí     | Raro                 | 500               | Sí                       | -              | -                |
|       | Jelutuy                      | Pájaro     | No         | Sí     | Muy raro             | 200 000           | -                        | Sí             | -                |
|       | Lagarto de fuego             | Lagarto    | No         | Sí     | Entre común y raro   | 2000              | -                        | -              | Sí               |
|       | Lobo gris                    | Perro      | Sí         | No     | Común                | 500               | Sí                       | -              | -                |
|       | Mamba negra                  | Serpiente  | No         | Sí     | Entre común y raro   | 2000              | -                        | -              | Sí               |
|       | Mangosta de los pantanos     | Mangosta   | No         | Sí     | Muy raro             | 50 000            | -                        | -              | Sí               |
|       | Murciélago ratonero forestal | Murciélago | Sí         | No     | Común                | 500               | -                        | -              | Sí               |
|       | Okapi                        | Caballo    | No         | Sí     | Muy raro             | 50 000            | Sí                       | -              | -                |
|       | Oso pardo                    | Oso        | Sí         | No     | Raro                 | 5000              | Sí                       | -              | -                |
|       | Oso pardo del Himalaya       | Oso        | Sí         | No     | Muy raro             | 50 000            | Sí                       | -              | -                |
|       | Oveja karakul                | Cabra      | Sí         | No     | Raro                 | 500               | Sí                       | -              | -                |
|       | Pangolín arborícola          | Pangolín   | No         | Sí     | Muy raro             | 50 000            | -                        | -              | Sí               |
|       | Perro salvaje africano       | Perro      | No         | Sí     | Raro                 | 5000              | Sí                       | -              | -                |
|       | Pica afgana                  | Conejo     | Sí         | No     | Raro                 | 5000              | -                        | Sí             | Sí               |
|       | Rana adspersa                | Rana       | No         | Sí     | Raro                 | 5000              | -                        | -              | Sí               |
|       | Ratel                        | Ratel      | Sí         | Sí     | Muy raro             | 50 000            | -                        | -              | Sí               |
|       | Serpiente Rata oriental      | Serpiente  | Sí         | No     | Entre común y raro   | 2000              | -                        | -              | Sí               |
|       | Tortuga leopardo             | Tortuga    | No         | Sí     | Entre común y raro   | 2000              | -                        | -              | Sí               |
|       | Tortuga rusa                 | Tortuga    | Sí         | No     | Entre común y raro   | 2000              | -                        | -              | Sí               |
|       | Tsuchinoko                   | Tsuchinoko | No         | Sí     | Extramadramente raro | 200 000           | -                        | -              | Sí               |
|       | Zorro de Blandford           | Zorro      | Sí         | No     | Muy raro             | 50 000            | -                        | -              | Sí               |
|       | Zorro rojo                   | Zorro      | Sí         | No     | Raro                 | 5000              | -                        | -              | Sí               |

\* La cigüeña oriental solo se puede neutralizar y extraer con el Fulton durante la misión 11.



- BACIO RAPID
- INTRODUCCIÓN
- RECURSOS
- MISIONES: DESARROLLAR
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- ÍNDICE
- SISTEMA DE RESPUESTA
- PUNTOS DE CONTROL
- EMPAQUETOS
- VEHÍCULOS
- SITES
- SISTEMA DE PUNTAJE
- HEREDAS
- COMARCAS
- OBJETOS PARA RECOGER
- ANIMALES
- MISIONES EN CURSO
- FARMACIAS
- COMARCAS
- TROFOS Y LOGROS



## Animales de Afganistán

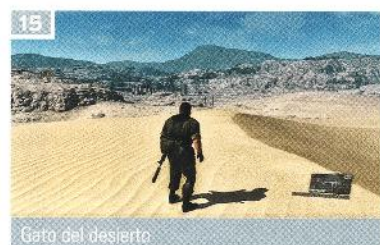
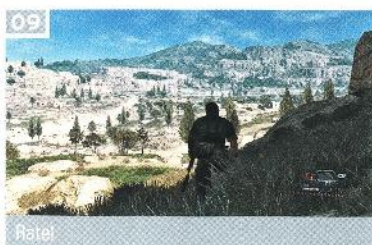
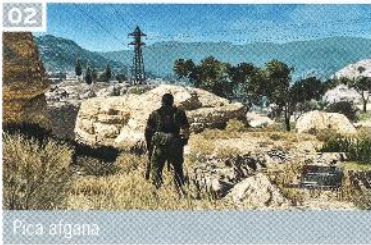
El siguiente mapa muestra los posibles hábitats de los animales que requieren extracciones con el Fulton (●), así como las posiciones en las que debes colocar las jaulas de captura para hacerte con los demás (01-15).

### NOTAS

1. Los lobos grises están activos durante la noche y duermen durante el día.
2. Las cabras de cachemira, las ovejas karakul y los asnos salvajes están activos durante el día y duermen durante la noche.
3. Los osos pardos se vuelven activos durante la noche; el alcance de su vagabundeo se reduce a partir de las 06:00.







- TIERES RAPIDAS
- INTRODUCCION
- RESERVO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANALISIS
- ENEMIGOS
- TROFEO
- SISTEMA DE RESPUESTA
- PUNTOS DE CONTROL
- ENEMIGOS
- VEHICULOS
- JEFS
- SISTEMA DE PUNUACION
- BERRISMO
- COMPANEROS
- OBJETOS PARA REBRIR
- ANIMALES
- HERRAMIENTAS LIBRES
- ENBLEMAS
- CAMUFLAJE
- TROFEOS Y OBJETOS

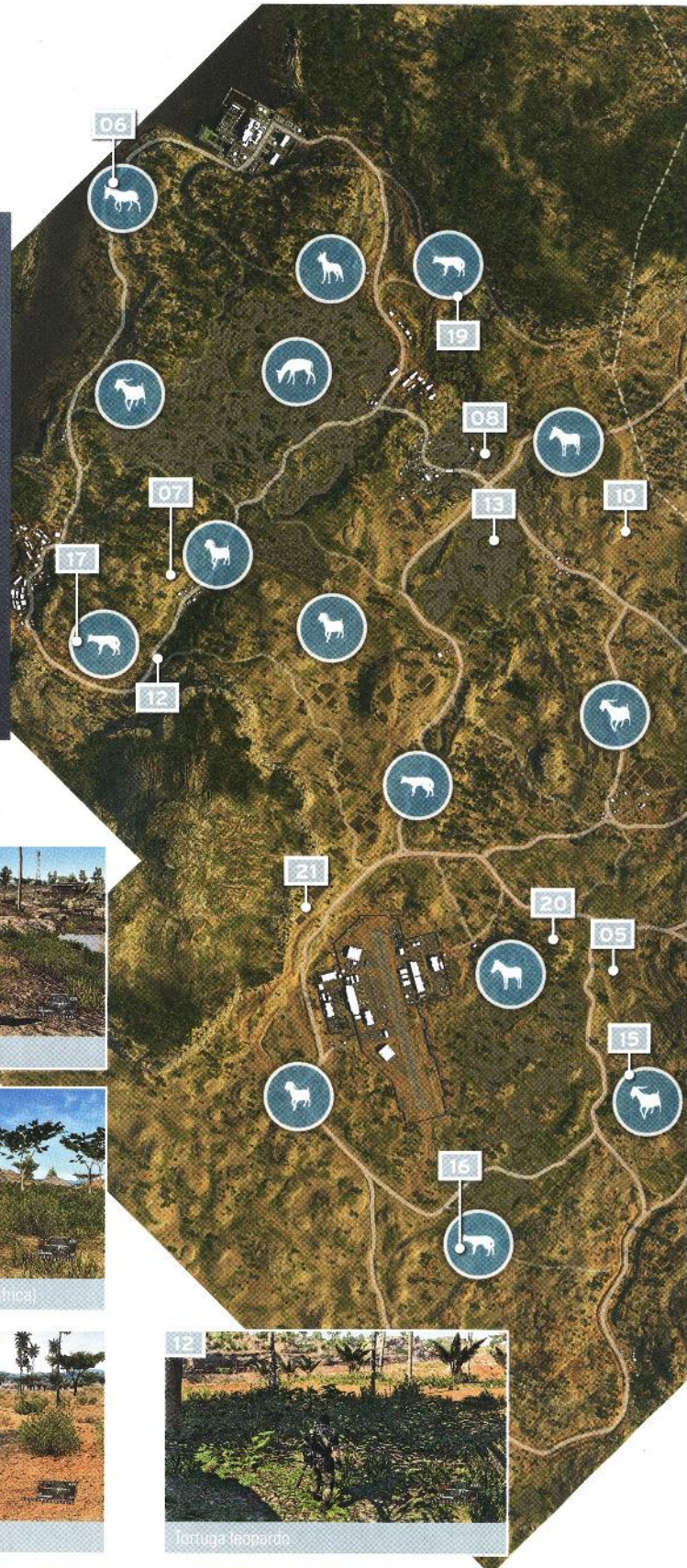


# Animales de África

El mapa siguiente muestra los posibles hábitats de los animales que requieren extracciones con el Fulton (●), así como las posiciones en las que debes colocar las jaulas de captura para hacerte con los demás (01-22).

## NOTAS

1. Los chacales rayados y los perros salvajes africanos están activos durante la noche y duermen durante el día.
2. Los ibíes de Nubia, las cabras bóer, las cabras de Grant, los okapis y los asnos salvajes están activos durante el día y duermen durante la noche.
3. Los geckos de cola gruesa se pueden capturar en casi cualquier sitio de África colocando jaulas en terreno rocoso.



01 Rana adspersa



02 Rana adspersa



03 Civeta africana



04 Gecko de cola gruesa



05 Mamba negra



06 Cuervo común



07 Escorpión emperador



08 Erizo de vientre blanco



09 Gerbillino (se extiende por toda África)



10 Rictal



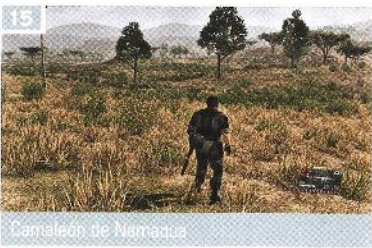
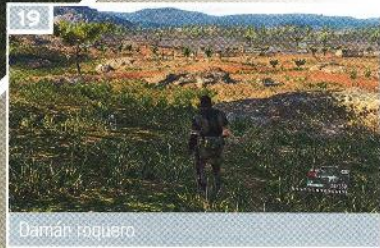
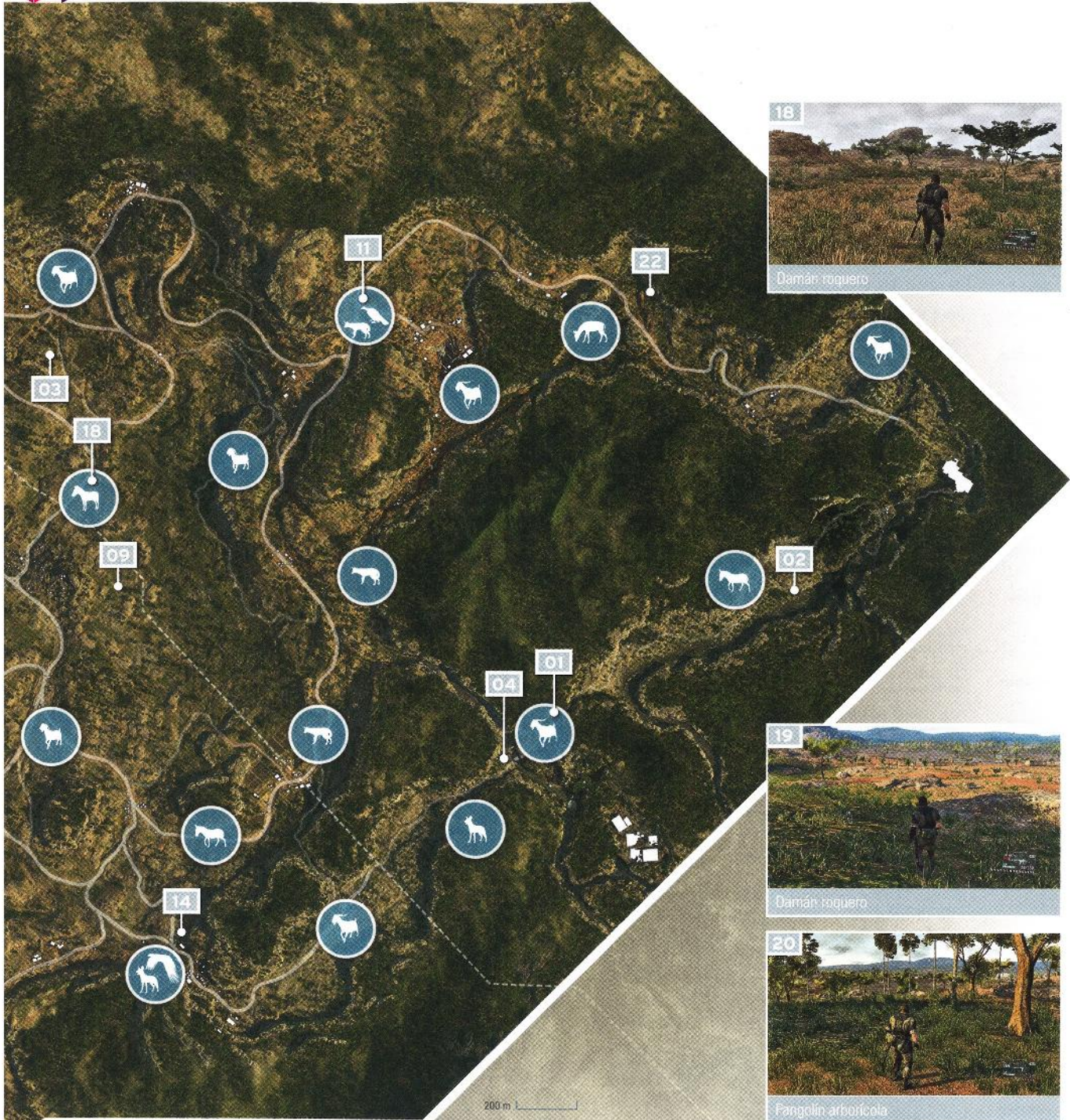
11 Gilitre orejudo



12 Tortuga leopardo



13 Maricasta de los pantanos



- INTRO RAPIDO
- INTRODUCCION
- RECORDS
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANALISIS
- EQUIPO
- BARRIO
- SISTEMA DE RECUPERACION
- PANTALLA DE CONTROL
- OBJETIVOS
- VEHICULOS
- JEFES
- SISTEMA DE PLANTACIONES
- INTENSIDAD
- COMPANEROS
- OBJETIVOS PARA RECORRER
- ANIMALES
- MIEMBROS EN EQUIPO
- EMPLEADOS
- CAMUFLAJE
- TROPICANISMO



# [ ! ] NOMBRES EN CÓDIGO

Los nombres en código son títulos que se conceden al final de cada misión aunque, en realidad, el que recibes se basa en tu estilo de juego durante las tres misiones anteriores. El único uso práctico de los nombres en código es que desbloquean piezas de emblemas y, en ocasiones, te conceden el derecho de alardear.

| NOMBRE EN CÓDIGO | CONDICIÓN   |
|------------------|---|
| CHICK            | No has completado todavía la misión 06.   |
| CHICKEN          | Has usado el sombrero de pollo al menos una vez durante las tres últimas misiones.  |
| FOXHOUND         | Has completado las tres últimas misiones con la bonificación de puntuación "Perfecto sigilo, sin muertes" (sin provocar un estado de combate, sin activar el Modo Reflejo y sin matar a nadie).                 |
| FOX              | No te han detectado en las tres últimas misiones (está permitido activar el Modo Reflejo).  |
| EAGLE            | Has neutralizado al menos al 90% de los enemigos con un disparo en la cabeza.   |
| PUMA             | El método que utilizaste para neutralizar a la mayoría de enemigos fue retenerlos.  |
| BEAR             | El método que utilizaste para neutralizar a la mayoría de enemigos fue CQC (lanzamiento, asfixia, combo, brazo biónico, puñetazo, patada).  |
| OCTOPUS          | Utilizaste armas no letales para neutralizar a la mayoría de enemigos (las armas y objetos que tienen un icono azul: ZZZ, ATU o ---, dispersar gas adormecedor con la opción de fuego de apoyo también cuenta). |
| MANTIS           | El método que utilizaste para neutralizar a la mayoría de enemigos fue cortarles la garganta.   |
| BEE              | El método que utilizaste para neutralizar a la mayoría de enemigos fue matarlos con pistolas letales.   |
| SCORPION         | El método que utilizaste para neutralizar a la mayoría de enemigos fue matarlos con metralletas letales.  |
| PIRANHA          | El método que utilizaste para neutralizar a la mayoría de enemigos fue matarlos con escopetas letales.  |
| DOBERMAN         | El método que utilizaste para neutralizar a la mayoría de enemigos fue matarlos con rifles de asalto letales.   |
| RAVEN            | El método que utilizaste para neutralizar a la mayoría de enemigos fue matarlos con ametralladoras letales (se incluyen torretas, cañones antiaéreos y la minigun del helicóptero).                             |
| WOLF             | El método que utilizaste para neutralizar a la mayoría de enemigos fue matarlos con rifles de francotirador letales.  |
| SHARK            | El método que utilizaste para neutralizar a la mayoría de enemigos fue matarlos con misiles (lanzacohetes, brazo explosivo y morteros).   |
| ORCA             | El método que utilizaste para neutralizar a la mayoría de enemigos fue matarlos con armas arrojadas letales (granadas de mano, lanzagranadas, cócteles molotov).  |
| SPIDER           | El método que utilizaste para neutralizar a la mayoría de enemigos fue matarlos con armas colocadas letales, (C4 y minas).  |
| HOG              | El método que utilizaste para neutralizar a la mayoría de enemigos fue cargar con D-Horse a gran velocidad.   |
| HOUND            | El método que utilizaste para neutralizar a la mayoría de enemigos fue la orden "Hazlo" de D-Dog (requiere un traje de sigilo o un uniforme de combate para D-Dog).   |
| BUTTERFLY        | El método que utilizaste para neutralizar a la mayoría de enemigos fue hacer que Quiet los eliminara (a tus órdenes o a su discreción).   |
| OSTRICH          | El método que utilizaste para neutralizar a la mayoría de enemigos fue eliminarlos mientras manejabas el D-Walker (cargando contra ellos o con sus armas).  |
| TORTOISE         | El método que utilizaste para neutralizar a la mayoría de enemigos fue eliminarlos con vehículos (cargando contra ellos o usando las armas integradas).   |
| HAWK             | El método que utilizaste para neutralizar a la mayoría de enemigos fue eliminarlos con el helicóptero de apoyo.   |
| WHALE            | El método que utilizaste para neutralizar a la mayoría de enemigos fue un bombardeo con la opción de fuego de apoyo.  |
| BAT              | Usaste varios métodos para neutralizar al enemigo, pero en números exactos (por ejemplo, diez bajas con una pistola y diez incapacitaciones con CQC).   |



# [ GEAR ] EMBLEMAS

El emblema es tu insignia personal. Se muestra en el hombro derecho del personaje, en el lado derecho del fuselaje del helicóptero de apoyo, en D-Walker y en las paredes de la Base Madre.

Puedes personalizar tu emblema en el Centro de comando aéreo. Cada insignia consta de cuatro partes: un diseño posterior, un diseño frontal y dos palabras (pueden ser palabras completas, una letra o un dígito). Todas las partes del emblema se pueden mover, girar, agrandar, encoger y colorear. Las posibilidades son infinitas y la única restricción es que todos los caracteres de la palabra tienen que caber en la pantalla. Las siguientes tablas muestran los emblemas disponibles y sus condiciones de desbloqueo.

## Emblemas: posterior

| FORMA | NOMBRE                           | CONDICIÓN DE DESBLOQUEO                              |
|-------|----------------------------------|--|
|       | Triángulo                        | Predeterminada.                                      |
|       | Triángulo isósceles              | Completa todas las tareas de misión de la misión 05. |
|       | Triángulo invertido              | Predeterminada.                                      |
|       | Abanico                          | Completa todas las tareas de misión de la misión 06. |
|       | Triángulos doblemente invertidos | Completa todas las tareas de misión de la misión 07. |
|       | Cuadrado                         | Predeterminada.                                      |
|       | Rectángulo (Vertical)            | Completa todas las tareas de misión de la misión 08. |
|       | Rectángulo (Horizontal)          | Completa todas las tareas de misión de la misión 10. |
|       | Trapezoide                       | Completa todas las tareas de misión de la misión 09. |
|       | Paralelogramo                    | Completa todas las tareas de misión de la misión 13. |
|       | Bandera                          | Completa todas las tareas de misión de la misión 45. |
|       | Arco                             | Completa todas las tareas de misión de la misión 14. |
|       | Rombo                            | Completa todas las tareas de misión de la misión 15. |
|       | Cruz                             | Completa todas las tareas de misión de la misión 12. |
|       | X                                | Completa todas las tareas de misión de la misión 30. |
|       | Pentágono                        | Predeterminada.                                      |
|       | Hexágono                         | Completa todas las tareas de misión de la misión 22. |
|       | Octágono                         | Predeterminada.                                      |
|       | Círculo                          | Predeterminada.                                      |
|       | Placa de identificación          | Completa todas las tareas de misión de la misión 02. |
|       | Barril 01                        | Completa todas las tareas de misión de la misión 16. |
|       | Barril 02                        | Completa todas las tareas de misión de la misión 17. |
|       | Escudo 01                        | Predeterminada.                                      |
|       | Escudo 02                        | Completa todas las tareas de misión de la misión 18. |
|       | Escudo 03                        | Completa todas las tareas de misión de la misión 20. |
|       | Escudo 04                        | Completa todas las tareas de misión de la misión 24. |
|       | Escudo 05                        | Completa todas las tareas de misión de la misión 25. |
|       | Escudo 06                        | Completa todas las tareas de misión de la misión 27. |
|       | Escudo 07                        | Completa todas las tareas de misión de la misión 38. |
|       | Escudo 08                        | Completa todas las tareas de misión de la misión 35. |
|       | Escudo 09                        | Completa todas las tareas de misión de la misión 41. |
|       | Hoja                             | Predeterminada.                                      |
|       | Punta de flecha 01               | Completa todas las tareas de misión de la misión 26. |
|       | Punta de flecha 02               | Completa todas las tareas de misión de la misión 32. |
|       | Pica                             | Completa todas las tareas de misión de la misión 23. |
|       | Corazón                          | Completa todas las tareas de misión de la misión 11. |
|       | Trébol                           | Completa todas las tareas de misión de la misión 29. |
|       | Diamante                         | Completa todas las tareas de misión de la misión 31. |
|       | Estrella                         | Completa todas las tareas de misión de la misión 03. |
|       | Rayo                             | Completa todas las tareas de misión de la misión 04. |
|       | Herradura                        | Predeterminada.                                      |



### Emblemas: posterior (Continuación)

| FORMA | NOMBRE                       | CONDICIÓN DE DESBLOQUEO  |
|-------|------------------------------|--|
|       | Elipse                       | Predeterminada.  |
|       | Círculo (Antigua Base Madre) | Completa todas las tareas de misión de la misión 01.                       |
|       | Círculo (Peace Walker)       | Ver todos los videos con Paz.  |
|       | Diamante                     | Completa todas las tareas de misión de la misión 43.                       |
|       | Escudo (F.P.A.)              | Completa todas las tareas de misión de la misión 21.                       |
|       | Pica invertida               | Completa todas las tareas de misión de la misión 19.                       |
|       | Triángulo invertido (Z.R.S.) | Completa todas las tareas de misión de la misión 28.                       |
|       | Círculo (Doter Heaven)       | Completa todas las tareas de misión de la misión secreta (ver página 324). |
|       | Z.O.E.                       | Completa la misión secundaria 49.  |

### Emblemas: frontal

| FORMA | NOMBRE                   | CONDICIÓN DE DESBLOQUEO                     |
|-------|--------------------------|---|
|       | Pica                     | Predeterminada.                             |
|       | Pica (Decorativo)        | Completa la misión 23 con rango S.          |
|       | Corazón                  | Predeterminada.                             |
|       | Corazón (Decorativo)     | Completa la misión 11 con rango S.          |
|       | Trébol                   | Predeterminada.                             |
|       | Trébol (Decorativo)      | Completa la misión 29 con rango S.          |
|       | Diamante                 | Predeterminada.                             |
|       | Diamante (Decorativo)    | Completa la misión 31 con rango S.          |
|       | Estrella                 | Predeterminada.                             |
|       | Estrella (Decorativo)    | Completa la misión 03 con rango S.          |
|       | Luna                     | Predeterminada.                             |
|       | Luna (Decorativo)        | Completa la misión 32 con rango S.          |
|       | Rayo 01                  | Predeterminada.                             |
|       | Rayo 02                  | Completa la misión 04 con rango S.          |
|       | Llamas 01                | Completa el prólogo del juego con rango S.  |
|       | Llamas 02                | Completa la misión 20 con rango S.          |
|       | Ancla                    | Predeterminada.                             |
|       | Nota musical             | Completa la misión 45 con rango S.          |
|       | Diamante                 | Completa la misión 43.                      |
|       | Gear                     | Completa la misión 12 con rango S.          |
|       | Riesgo biológico         | Completa la misión 13 con rango S.          |
|       | Riesgo radiológico       | Completa la misión 16 con rango S.          |
|       | La Tierra (Mapa)         | Consigue más de 150 000 puntos de heroísmo. |
|       | La Tierra (Esquema)      | Consigue más de 150 000 puntos de heroísmo. |
|       | Flor                     | Completa la misión 06 con rango S.          |
|       | Guirnalda                | Completa la misión 43.                      |
|       | Chick                    | Completa la misión 18 con rango S.          |
|       | Ave acuática             | Completa la misión 26 con rango S.          |
|       | Corona                   | Predeterminada.                             |
|       | Corona con joyas         | Predeterminada.                             |
|       | Calavera (Frente)        | Completa la misión 06 con rango S.          |
|       | Calavera (Perfil)        | Completa la misión secundaria 82.           |
|       | Calavera, aro y alas     | Completa la misión 27 con rango S.          |
|       | Calavera, cuernos y cola | Completa la misión 30 con rango S.          |
|       | Corazón, aro y alas      | Completa la misión 17 con rango S.          |
|       | Alas                     | Completa la misión 10 con rango S.          |
|       | Halcón                   | Predeterminada.                             |
|       | León                     | Predeterminada.                             |
|       | Pegaso                   | Predeterminada.                             |
|       | Unicornio                | Predeterminada.                             |
|       | Grifón                   | Predeterminada.                             |
|       | Dragón                   | Predeterminada.                             |

### Emblemas: frontal (Continuación)

| FORMA | NOMBRE                                       | CONDICIÓN DE DESBLOQUEO  |
|-------|--|--|
|       | Arcángel                                     | Completa la misión 25 con rango S.   |
|       | Arma   | Completa la misión 05 con rango S.   |
|       | Espada                                       | Completa la misión 07 con rango S.   |
|       | Hacha  | Completa la misión 08 con rango S.   |
|       | Lanza  | Completa la misión 14 con rango S.   |
|       | Pistola                                      | Completa la misión 21 con rango S.   |
|       | Rifle de asalto                              | Completa la misión 24 con rango S.   |
|       | Máscara de gas                               | Se encuentra en la plataforma de cuarentena de la Base Madre.                            |
|       | Caja de cartón                               | Se encuentra en la plataforma de comando de la Base Madre (primera cubierta completada). |
|       | Paracaidas                                   | Se encuentra en la celda de Quiet una vez se desbloquee la misión secundaria 111.        |
|       | Dispositivo de recuperación Fultón (Soldado) | Se encuentra en la plataforma de comando de la Base Madre (segunda cubierta completada). |
|       | Dispositivo de recuperación Fultón (Oveja)   | Se encuentra en la plataforma de protección de animales de la Base Madre.                |
|       | Walker Gear                                  | Completa la misión 15 con rango S.   |
|       | Tanque                                       | Completa la misión 09 con rango S.   |
|       | Helicóptero de combate                       | Completa la misión 41 con rango S.   |
|       | Caza de reacción                             | Se encuentra en la plataforma de comando de la Base Madre (tercera cubierta completada). |
|       | Acorazado                                    | Se encuentra en la plataforma de comando de la Base Madre (cuarta cubierta completada).  |
|       | Arma nuclear                                 | Completa la misión 31.   |
|       | Serbílino                                    | Extrae este animal.  |
|       | Erizo orejudo                                | Extrae este animal.  |
|       | Erizo de vientre blanco                      | Extrae este animal.  |
|       | Pica afgana                                  | Extrae este animal.  |
|       | Cuervo común                                 | Extrae este animal.  |
|       | Cáleo trompetero                             | Extrae este animal.  |
|       | Cigüeña negra                                | Extrae este animal.  |
|       | Cigüeña oriental                             | Extrae este animal.  |
|       | Buitre leonado                               | Extrae este animal.  |
|       | Buitre orejudo                               | Extrae este animal.  |
|       | Águila marcial                               | Extrae este animal.  |
|       | Oveja karakul                                | Extrae este animal.  |
|       | Cabro de cachemira                           | Extrae este animal.  |
|       | Íbice de Nubia                               | Extrae este animal.  |
|       | Cabra bóer                                   | Extrae este animal.  |
|       | Asno salvaje                                 | Extrae este animal.  |
|       | Cebra de Grant                               | Extrae este animal.  |
|       | Okapi  | Extrae este animal.  |
|       | Lobo gris                                    | Extrae este animal.  |
|       | Perro salvaje africano                       | Extrae este animal.  |
|       | Chacal rayado                                | Extrae este animal.  |
|       | Oso pardo                                    | Extrae este animal.  |
|       | Oso pardo del Himalaya                       | Extrae este animal.  |
|       | Escorpión palestino amarillo                 | Extrae este animal.  |
|       | Escorpión emperador                          | Extrae este animal.  |
|       | Serpiente Rata oriental                      | Extrae este animal.  |
|       | Mancha negra                                 | Extrae este animal.  |
|       | Tsuchinoko                                   | Extrae este animal.  |
|       | Lagarto de fuego                             | Extrae este animal.  |
|       | Camaleón de Namaqua                          | Extrae este animal.  |
|       | Gecko leopardo                               | Extrae este animal.  |
|       | Gecko de cola gruesa                         | Extrae este animal.  |
|       | Rana dispersa                                | Extrae este animal.  |
|       | Tortuga rusa                                 | Extrae este animal.  |
|       | Tortuga leopardo                             | Extrae este animal.  |

- INICIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- ALGORITMO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- ÍNDICE
- SISTEMA DE RESPUESTA
- PERROS DE CAVILLO
- ENEMIGOS
- VEHÍCULOS
- JEFF
- SISTEMA DE PROTECCIÓN
- HEROÍSMO
- COMANDOS
- COJEROS PARA RECIBIR
- ANIMALES
- NOMBRES EN CÓDIGO
- EMBLEMAS
- GANAJAS
- TUBOS Y CORDONES



# [G] EMBLEMAS [CONTINUACIÓN]

Emblemas: frontal (Continuación)

|                                | FORMA           | NOMBRE                       | CONDICIÓN DE DESBLOQUEO   |                                    |
|--------------------------------|-----------------|------------------------------|---|------------------------------------|
| <b>ANIMALES (CONTINUACIÓN)</b> |                 | Murciélago ratonero forestal | Extrae este animal.   |                                    |
|                                |                 | Damán roquero                | Extrae este animal.   |                                    |
|                                |                 | Pangolín arborícola          | Extrae este animal.   |                                    |
|                                |                 | Gato del desierto            | Extrae este animal.   |                                    |
|                                |                 | Caracal                      | Extrae este animal.   |                                    |
|                                |                 | Civeta africana              | Extrae este animal.   |                                    |
|                                |                 | Mangosta de los pantanos     | Extrae este animal.   |                                    |
|                                |                 | Zorro rojo                   | Extrae este animal.   |                                    |
|                                |                 | Zorro de Blandford           | Extrae este animal.   |                                    |
|                                |                 | Ratel                        | Extrae este animal.   |                                    |
| <b>NOMBRES EN CÓDIGO</b>       |                 | Chick                        | Predeterminada.   |                                    |
|                                |                 | Chicken                      | Recibe el nombre en código correspondiente.   |                                    |
|                                |                 | Foxhound                     | Recibe el nombre en código correspondiente.   |                                    |
|                                |                 | FOX                          | Recibe el nombre en código correspondiente.   |                                    |
|                                |                 | Eagle                        | Recibe el nombre en código correspondiente.   |                                    |
|                                |                 | Puma                         | Recibe el nombre en código correspondiente.   |                                    |
|                                |                 | Bear                         | Recibe el nombre en código correspondiente.   |                                    |
|                                |                 | Octopus                      | Recibe el nombre en código correspondiente.   |                                    |
|                                |                 | Mantis                       | Recibe el nombre en código correspondiente.   |                                    |
|                                |                 | Bee                          | Recibe el nombre en código correspondiente.   |                                    |
|                                |                 | Scorpion                     | Recibe el nombre en código correspondiente.   |                                    |
|                                |                 | Piranha                      | Recibe el nombre en código correspondiente.   |                                    |
|                                |                 | Doberman                     | Recibe el nombre en código correspondiente.   |                                    |
|                                |                 | Raven                        | Recibe el nombre en código correspondiente.   |                                    |
|                                |                 | Wolf                         | Recibe el nombre en código correspondiente.   |                                    |
|                                |                 | Shark                        | Recibe el nombre en código correspondiente.   |                                    |
|                                |                 | Orca                         | Recibe el nombre en código correspondiente.   |                                    |
|                                |                 | Spider                       | Recibe el nombre en código correspondiente.   |                                    |
|                                |                 | Butterfly                    | Recibe el nombre en código correspondiente.   |                                    |
|                                |                 | Hound                        | Recibe el nombre en código correspondiente.   |                                    |
|                                |                 | Hog                          | Recibe el nombre en código correspondiente.   |                                    |
|                                |                 | Ostrich                      | Recibe el nombre en código correspondiente.   |                                    |
|                                |                 | Tortoise                     | Recibe el nombre en código correspondiente.   |                                    |
|                                |                 | Hawk                         | Recibe el nombre en código correspondiente.   |                                    |
|                                |                 | Whale                        | Recibe el nombre en código correspondiente.   |                                    |
|                                |                 | Bat                          | Recibe el nombre en código correspondiente.   |                                    |
|                                | <b>ESPECIAL</b> |                              | Antigua Base Madre  | Completa la misión 01 con rango S. |
|                                |                 |                              | Peace Walker  | Mira la secuencia final con Paz.   |
|                                |                 | Diamond Dogs                 | Cuando D-Dog esté disponible como compañero.  |                                    |
|                                |                 | F.P.A.                       | Completa la misión 21 con rango S.  |                                    |
|                                |                 | R Coyote                     | Completa la misión 19 con rango S.  |                                    |
|                                |                 | Zero Risk Security           | Completa la misión 28 con rango S.  |                                    |
|                                |                 | Outer Heaven                 | Completa la misión secreta [ver página 324] con rango S.                            |                                    |
|                                |                 | Pieuve Armement              | Completa la misión 12 con rango S.  |                                    |
|                                |                 | Raven Sword                  | Completa la misión 31 con rango S.  |                                    |
|                                |                 | Werewolf                     | Completa la misión 45 con rango S.  |                                    |
|                                |                 | Praying Mantis               | Mira la secuencia en la que Eli escape.   |                                    |
|                                |                 | Otselotovaya Khvatka         | Completa la misión secreta [ver página 324] con rango S.                            |                                    |
|                                |                 | Outer Haven                  | Completa la misión secreta [ver página 324] con rango S.                            |                                    |
|                                |                 | !                            | Completa la misión 35 con rango S.  |                                    |
|                                |                 | ?                            | Completa la misión 38 con rango S.  |                                    |
|                                |                 | Espíritu de Otaku            | Mira el vídeo en el que Emmerich es enviado al exilio.                              |                                    |
|                                |                 | Zan                          | Completa todas las misiones con rango S (salvo las de nivel de dificultad elevado). |                                    |
|                                |                 | Datsu                        | Completa todas las misiones con rango S (salvo las de nivel de dificultad elevado). |                                    |
|                                |                 | Moái                         | Predeterminada.   |                                    |
|                                |                 | Otenko                       | Predeterminada.   |                                    |
|                                |                 | Nero                         | Predeterminada.   |                                    |
|                                |                 | Marciano                     | Completa la misión secundaria 30.   |                                    |
|                                |                 | Jehuty                       | Completa la misión secundaria 49.   |                                    |
|                                |                 | Anubis                       | Completa la misión secundaria 30.   |                                    |
|                                |                 | Venom Snake                  | DLC.  |                                    |

Emblemas: palabra (Numérica)

| NOMBRE       | CONDICIÓN DE DESBLOQUEO |
|--------------|-------------------------|
| Todo números | Predeterminada.         |

Emblemas: palabra (Alfabética)

| NOMBRE      | CONDICIÓN DE DESBLOQUEO |
|-------------|-------------------------|
| Todo letras | Predeterminada.         |

Emblemas: palabra (Normal)

| NOMBRE      | CONDICIÓN DE DESBLOQUEO   |
|-------------|---|
| ADAM        | "04: Plantación de Bampevo, puesto de guardia suroeste" capturado.                      |
| AIRBORNE    | Completa la misión de envío especial 05.  |
| ALIVE       | "14: Aeropuerto de Nova Braga, puesto de guardia noreste" capturado.                    |
| ANTI        | Completa la misión de envío especial 11.  |
| AREA        | "15: Aldea abandonada de Ditadi, puesto de guardia sur" capturado.                      |
| ARMAMENTS   | Completa la misión 12.  |
| ARMOR       | Completa la misión de envío especial 18.  |
| ARMY        | "12: Campo de Kiziba, puesto de guardia sur" capturado.                                 |
| ARSENAL     | Campamento de la base central de Afganistán capturado.                                  |
| ASSAULT     | Completa la misión de envío especial 18.  |
| AVIATION    | Completa la misión de envío especial 18.  |
| BATTALION   | Completa la misión de envío especial 16.  |
| BATTLE      | Predeterminada.   |
| BEAST       | Completa la misión 45.  |
| BEAUTY      | Completa la misión 45.  |
| BIG         | Completa la misión secreta [ver página 324].  |
| BLACK       | "11: Ciudad de Ghwandai, puesto de guardia noreste" capturado.                          |
| BLASTER     | "09: Barracas de Wakh Sind, puesto de guardia sur" capturado.                           |
| BLUE        | Predeterminada.   |
| BOLT        | Completa la misión secundaria 144.  |
| BOSS        | Completa la misión secreta [ver página 324].  |
| BOX         | "17: Fuerte Smasei, puesto de guardia suroeste" capturado.                              |
| BOY         | Predeterminada.   |
| BRIGADE     | Completa la misión de envío especial 16.  |
| BRONZE      | Predeterminada.   |
| BROWN       | Predeterminada.   |
| CAMOUFLAGE  | Completa la misión de envío especial 09.  |
| CAMP        | Predeterminada.   |
| CELL        | "15: Aldea Wialo, puesto de guardia noreste" capturado.                                 |
| CHEMICAL    | Completa la misión de envío especial 07.  |
| CHRYSALIS   | Completa la misión secundaria 143.  |
| CIPHER      | Completa la misión 30.  |
| CLAWING     | "13: Mina de Kungenga, puesto de guardia suroeste" capturado.                           |
| COBRA       | Consigue más de 150 000 puntos de heroísmo.   |
| COCCOON     | Completa la misión secundaria 143.  |
| CODE        | Completa la misión 29.  |
| COLD        | "18: Aeropuerto de Nova Braga, puesto de guardia este" capturado.                       |
| COLOR       | "12: Palacio Lamar Khaate, puesto de guardia norte" capturado.                          |
| COMMAND     | Completa la misión de envío especial 11.  |
| COMMANDOS   | "02: Mina de Kungenga, puesto de guardia noreste" capturado.                            |
| COMPANY     | Completa la misión de envío especial 17.  |
| CONCEALMENT | Completa la misión de envío especial 09.  |
| CONTRACT    | Completa la misión 21.  |
| CORPS       | Completa la misión de envío especial 14.  |
| COWARD      | "07: Aldea Sakhra Ee, puesto de guardia noreste" capturado.                             |
| COYOTE      | Completa la misión 19.  |
| CRYING      | Completa la misión 45.  |
| CYBORG      | Completa todas las misiones (salvo las de niveles de dificultad elevados).              |
| DEAD        | "25: Aldea Shago, puesto de guardia este" capturado.                                    |
| DECOY       | Darya Sakhra Ee capturado.  |
| DETACHMENT  | Completa la misión de envío especial 14.  |
| DIAMOND     | Predeterminada.   |
| DIE         | "21: Base paso de montaña, puesto de guardia sureste" capturado.                        |
| DIVISION    | Completa la misión de envío especial 16.  |
| DOG         | Cachorro extraído.  |
| DOGS        | Predeterminada.   |
| DREBIN      | Plantación de Bampevo capturada.  |
| DUCK        | "08: Puesto de avanzada y provisiones Yakho Obno, puesto de guardia sureste" capturado. |
| DWARF       | Mina de Kungenga capturada.   |



### Emblemas: palabra (Normal) (Continuación)

| NOMBRE                | CONDICIÓN DE DESBLOQUEO   |
|-----------------------|---|
| EASTERN               | Predeterminada.   |
| EATER                 | Estación Munkovo ya Nioka capturada.  |
| ELEMENTS              | Completa la misión de envío especial 14.  |
| EMERGENCY             | Completa la misión de envío especial 05.  |
| END                   | Consigue más de 150 000 puntos de heroísmo.   |
| ENGINEER              | Completa la misión de envío especial 07.  |
| ESCAPE                | Completa la misión de envío especial 09.  |
| EVA                   | "05: Aldea abandonada de Ditadi, puesto de guardia noreste" capturado.                  |
| EVASION               | Completa la misión de envío especial 08.  |
| FACE                  | Completa la misión 30.  |
| FAT                   | "23: Aldea Wialo, puesto de guardia sureste" capturado.                                 |
| FEAR                  | Consigue más de 150 000 puntos de heroísmo.   |
| FIRE                  | "05: Puesto de avanzada y provisiones Yakho Oboo, puesto de guardia noreste" capturado. |
| FLIGHT FORCES         | Completa la misión de envío especial 05.  |
| FORTUNE               | Completa la misión 21.  |
| FURY                  | Base de paso de montaña capturada.  |
| GEAR                  | Consigue más de 150 000 puntos de heroísmo.   |
| GECKO                 | Completa la misión secundaria 82.   |
| GIRL                  | "07: Mina de Kungenga, puesto de guardia oeste" capturado.                              |
| GOLD                  | Predeterminada.   |
| GRAY                  | Completa todas las misiones (salvo las de niveles de dificultad elevados).              |
| GREEN                 | Predeterminada.   |
| GROUND GROUP          | Predeterminada.   |
| GROZNYJGRAD           | Completa la misión de envío especial 14.  |
| GUNNER                | Completa la misión secundaria 144.  |
| GUNS OF HAVEN         | "02: Campamento de la base central de Afganistán, puesto de guardia sur" capturado.     |
| HEAVEN                | Campo de Kiziba capturado.  |
| HELL                  | Completa la misión secreta (ver página 324).  |
| HEAVEN                | Completa la misión secreta (ver página 324).  |
| HELL                  | "21: Estación de Munoko ya Nioka, puesto de guardia oeste" capturado.                   |
| HORSE                 | Predeterminada.   |
| HOT                   | "18: Estación de Munoko ya Nioka, puesto de guardia noreste" capturado.                 |
| INFANTRY INTELLIGENCE | Completa la misión de envío especial 17.  |
| ISLAND                | Completa la misión de envío especial 03.  |
| ISLAND                | "22: Aldea Shago, puesto de guardia norte" capturado.                                   |
| JOY                   | Consigue más de 150 000 puntos de heroísmo.   |
| KID                   | "04: Aldea de Aabe Shiap, puesto de guardia este" capturado.                            |
| KING                  | Palacio Lamar Khaate capturado.   |
| LAND                  | Completa la misión secreta (ver página 324).  |
| LAUGHING              | Completa la misión 12.  |
| LIBERTY               | "24: Fortaleza de Spugmay, puesto de guardia este" capturado.                           |
| LIQUID                | Mira la secuencia en la que Eli escapa.   |
| LITTLE                | "23: Estación de Munoko ya Nioka, puesto de guardia sureste" capturado.                 |
| LOST                  | "11: Aldea Masa, puesto de guardia este" capturado.                                     |
| LOVE                  | Completa la misión secundaria 143.  |
| MACHINEGUN            | "03: Central eléctrica Serak, puesto de guardia noreste" capturado.                     |
| MAMA                  | "06: Aldea Masa, puesto de guardia norte" capturado.                                    |
| MAMBA                 | Completa la misión 23.  |
| MAN                   | Da Shago Kallai capturado.  |
| MASTER                | Predeterminada.   |
| MEDICAL               | Completa la misión de envío especial 07.  |
| METAL                 | Completa la misión secundaria 82.   |
| MILITAIRES            | "18: Estación de Munoko ya Nioka, puesto de guardia noreste" capturado.                 |
| MILLER                | Predeterminada.   |
| MOSES                 | Da Ghwandai Khar capturado.   |
| NAKED                 | Predeterminada.   |
| NEW                   | Predeterminada.   |
| NIGHT                 | "19: Puesto de comunicaciones del este, puesto de guardia oeste" capturado.             |
| NINJA                 | Completa todas las misiones (salvo las de niveles de dificultad elevados).              |
| NORTHERN NUCLEAR      | Predeterminada.   |
| NUCLEAR               | Completa la misión 31.  |
| OCELOT                | Predeterminada.   |
| OLD                   | Aldea abandonada de Ditadi capturada.   |
| OMEGA                 | Predeterminada.   |
| OPERATIONS            | Completa la misión de envío especial 11.  |
| ORANGE                | Predeterminada.   |
| OTAKU                 | Mira el vídeo en el que Emmerich es enviado al exilio.                                  |

| NOMBRE             | CONDICIÓN DE DESBLOQUEO  |
|--------------------|--|
| OUTER              | Completa la misión secreta (ver página 324).   |
| PAIN               | Consigue más de 150 000 puntos de heroísmo.  |
| PARADISE PATRIOTS  | Aldea Masa capturada.  |
| PATROL             | Valle de Lufwa capturado.  |
| PEACE              | "09: Aldea abandonada de Ditadi, puesto de guardia norte" capturado.                 |
| PEACE              | Mira el vídeo en el que Emmerich es enviado al exilio.                               |
| PHANTOM            | "17: Zona industrial de Ngumba, puesto de guardia oeste" capturado.                  |
| PHILANTHROPY       | Puesto de avanzada y provisiones Yakho Oboo capturado.                               |
| PINK               | Predeterminada.  |
| PLATINUM PLATOON   | Predeterminada.  |
| POLICE             | Completa la misión de envío especial 17.   |
| PRAYING            | Completa la misión de envío especial 19.   |
| PREDATOR           | Mira la secuencia en la que Eli escapa.  |
| PSYCHO             | "18: Aldea Wialo, puesto de guardia noreste" capturado.                              |
| PUNISHED           | Mira la secuencia en la que Eli escapa.  |
| PUPA               | Predeterminada.  |
| PURPLE             | Completa la misión secundaria 143.   |
| QUEEN              | Predeterminada.  |
| QUIET              | De Smasei Laman capturado.   |
| RADIO              | Completa la misión 11.   |
| RAGING             | Completa la misión de envío especial 18.   |
| RAIDEN             | Completa la misión 31.   |
| RAIDEN             | Completa todas las misiones con rango S (salvo las de nivel de dificultad elevado).  |
| RANGER             | Completa la misión de envío especial 19.   |
| RAT                | "08: Valle de Lufwa, puesto de guardia noreste" capturado.                           |
| RAY                | Central eléctrica Serak capturada.   |
| RECON              | Completa la misión de envío especial 19.   |
| RED                | "14: Fuerte Smasei, puesto de guardia oeste" capturado.                              |
| REGIMENT           | Completa la misión de envío especial 16.   |
| RESCUE             | Completa la misión de envío especial 07.   |
| RESISTANCE         | Completa la misión de envío especial 09.   |
| REVOLVER           | Predeterminada.  |
| REX                | Completa la misión secundaria 82.  |
| RIOT               | Completa la misión de envío especial 03.   |
| RISK               | Completa la misión 28.   |
| ROGUE              | Completa la misión 19.   |
| ROSE               | Completa todas las misiones con rango S (salvo las de nivel de dificultad elevado).  |
| RUNNING            | "13: Aldea Sakhra Ee, puesto de guardia sur" capturado.                              |
| SCOUT              | Completa la misión de envío especial 19.   |
| SCREAMING SECURITY | Mira la secuencia en la que Eli escapa.  |
| SENTINEL           | Completa la misión 28.   |
| SERVICE            | "20: Zona industrial de Ngumba, puesto de guardia sureste" capturado.                |
| SHADOW             | Completa la misión de envío especial 05.   |
| SHAGHOD            | OKB Zero capturado.  |
| SHALASHASKA        | Completa la misión secundaria 144.   |
| SHELL              | Predeterminada.  |
| SHOT               | "03: Plantación de Bampeve, puesto de guardia sureste" capturado.                    |
| SIGHT              | "01: Campamento de la base central de Afganistán, puesto de guardia este" capturado. |
| SIGHT              | "20: Base paso de montaña, puesto de guardia oeste" capturado.                       |
| SIGNAL             | Completa la misión de envío especial 08.   |
| SILVER             | Predeterminada.  |
| SKULL              | Completa la misión 30.   |
| SKULLS             | Completa la misión 29.   |
| SMALL              | "22: Aeropuerto de Nova Braga, puesto de guardia S" capturado.                       |
| SNAKE              | Predeterminada.  |
| SNATCHER           | Campo petrolífero de Mfinda capturado.   |
| SNIPER             | Completa la misión 11.   |
| SOLIDUS            | Mira la secuencia en la que Eli escapa.  |
| SONS OF            | Da Wialo Kallai capturado.   |
| SORROW             | Consigue más de 150 000 puntos de heroísmo.  |
| SOUTHERN           | Predeterminada.  |
| SPECIAL            | Predeterminada.  |
| SQUAD              | Completa la misión de envío especial 17.   |
| STRANGE            | Completa la misión secundaria 143.   |
| SURVIVAL           | Completa la misión de envío especial 08.   |
| SWORD              | Completa la misión 31.   |
| TACTICAL           | Completa la misión de envío especial 03.   |
| TALKER             | Completa la misión 29.   |
| TASK               | Completa la misión de envío especial 11.   |
| TEAM               | "10: Campo de Kiziba, puesto de guardia sureste" capturado.                          |
| TECHNICAL          | Completa la misión de envío especial 03.   |
| TENGU              | "01: Campo de Kiziba, puesto de guardia noreste" capturado.                          |

| NOMBRE   | CONDICIÓN DE DESBLOQUEO   |
|----------|---|
| THE      | Consigue más de 150 000 puntos de heroísmo.                       |
| THUNDER  | Completa la misión secundaria 144.                                |
| TROOPER  | "08: Barracas de Wakh Sind, puesto de guardia noreste" capturado. |
| ULTRA    | "16: Ciudad de Ghwandai, puesto de guardia sureste" capturado.    |
| UNIT     | Consigue más de 150 000 puntos de heroísmo.                       |
| VAMP     | Puesto de comunicaciones del este capturado.                      |
| VENOM    | Predeterminada.   |
| VULCAN   | Barracas de Wakh Sind capturadas.                                 |
| WALKER   | Mira el vídeo en el que Emmerich es enviado al exilio.            |
| WARFARE  | Completa la misión de envío especial 08.                          |
| WEREWOLF | Completa la misión 45.  |
| WESTERN  | Predeterminada.   |
| WHITE    | "10: Aldea Sakhra Ee, puesto de guardia este" capturado.          |
| WOMAN    | Predeterminada.   |
| XOF      | Completa la misión 30.  |
| YELLOW   | Predeterminada.   |
| ZANZIBAR | Completa la misión secreta (ver página 324).                      |
| ZEKE     | Mira el vídeo en el que Emmerich es enviado al exilio.            |
| ZERO     | Predeterminada.   |
| ZEROES   | Predeterminada.   |
| .INC     | Completa la misión 28.  |
| 893      | Aeropuerto de Nova Braga capturado.                               |

### Emblemas: palabra (Códigos fonéticos)

| NOMBRE   | CONDICIÓN DE DESBLOQUEO |
|----------|-------------------------|
| ALFA     | Predeterminada.         |
| BRAVO    | Predeterminada.         |
| CHARLIE  | Predeterminada.         |
| DELTA    | Predeterminada.         |
| ECHO     | Predeterminada.         |
| FOXTROT  | Predeterminada.         |
| GOLF     | Predeterminada.         |
| HOTEL    | Predeterminada.         |
| INDIA    | Predeterminada.         |
| JULIETT  | Predeterminada.         |
| KILO     | Predeterminada.         |
| LIMA     | Predeterminada.         |
| MIKE     | Predeterminada.         |
| NOVEMBER | Predeterminada.         |
| OSCAR    | Predeterminada.         |
| PAPA     | Predeterminada.         |
| QUEBEC   | Predeterminada.         |
| ROMEO    | Predeterminada.         |
| SIERRA   | Predeterminada.         |
| TANGO    | Predeterminada.         |
| UNIFORM  | Predeterminada.         |
| VICTOR   | Predeterminada.         |
| WHISKEY  | Predeterminada.         |
| X-RAY    | Predeterminada.         |
| YANKEE   | Predeterminada.         |
| ZULU     | Predeterminada.         |

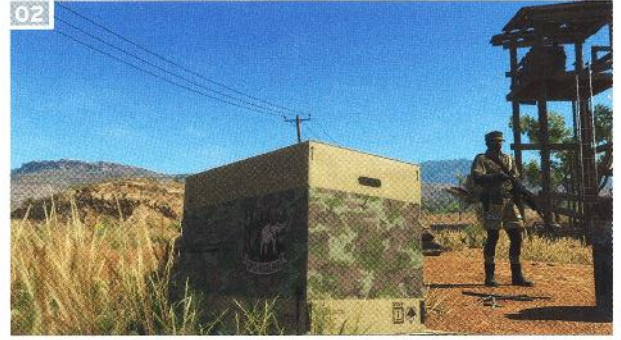
### Emblemas: palabra (Nombres en código)

| NOMBRE    | CONDICIÓN DE DESBLOQUEO                       |
|-----------|---|
| CHICK     | Predeterminada.                               |
| CHICKEN   | Consigue el nombre en código correspondiente. |
| FOXHOUND  | Consigue el nombre en código correspondiente. |
| FOX       | Consigue el nombre en código correspondiente. |
| EAGLE     | Consigue el nombre en código correspondiente. |
| PUMA      | Consigue el nombre en código correspondiente. |
| BEAR      | Consigue el nombre en código correspondiente. |
| OCTOPUS   | Consigue el nombre en código correspondiente. |
| MANTIS    | Consigue el nombre en código correspondiente. |
| BEE       | Consigue el nombre en código correspondiente. |
| SCORPION  | Consigue el nombre en código correspondiente. |
| PIRANHA   | Consigue el nombre en código correspondiente. |
| DOBERMAN  | Consigue el nombre en código correspondiente. |
| RAVEN     | Consigue el nombre en código correspondiente. |
| WOLF      | Consigue el nombre en código correspondiente. |
| SHARK     | Consigue el nombre en código correspondiente. |
| ORCA      | Consigue el nombre en código correspondiente. |
| SPIDER    | Consigue el nombre en código correspondiente. |
| BUTTERFLY | Consigue el nombre en código correspondiente. |
| HOUD      | Consigue el nombre en código correspondiente. |
| HOG       | Consigue el nombre en código correspondiente. |
| OSTRICH   | Consigue el nombre en código correspondiente. |
| TORTOISE  | Consigue el nombre en código correspondiente. |
| HAWK      | Consigue el nombre en código correspondiente. |
| WHALE     | Consigue el nombre en código correspondiente. |
| BAT       | Consigue el nombre en código correspondiente. |

- INICIO RÁPIDO
- REANUCIACIÓN
- REARRANJO
- ARMAS
- RECOMENDACIONES
- BASE LARGA
- REFERENCIA Y ANALISIS
- EXTRAS
- INICIO
- SISTEMA DE RESPUESTA
- PUNTOS DE CONTROL
- FINALES
- VEHICULOS
- EFECTOS
- SISTEMA DE PUNTADEO
- REBOLDO
- COLPANEOS
- OBJETOS PARA RECIBIR
- ARMAS
- ARMAS EN CÓDIGO
- EMBLEMAS
- REBOLDO
- TROPAS SECRETAS



# [ ! ] CAMUFLAJE



Tu capacidad de pasar desapercibido depende de varios factores, como la postura, la velocidad de movimiento y cómo te fundes con el entorno. Cuanto más cerca estés de los soldados enemigos, más elevado tendrá que ser tu índice de camuflaje conjunto para que no te detecten.

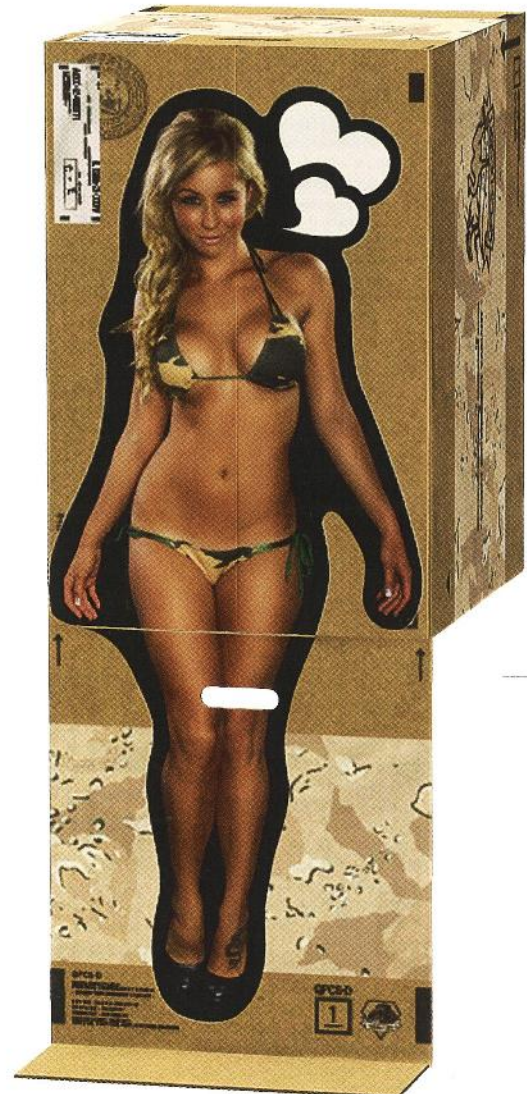
Para mejorar tu capacidad de moverte sin atraer atención no deseada, existen diversos métodos y herramientas que puedes utilizar. Detalles básicos como agacharte y moverte despacio serán vitales durante toda la aventura, pero para reducir la visibilidad también puedes sacar provecho de las sombras, la cobertura, las zonas frondosas y los uniformes adaptados al terreno en el que te encuentres. Combinando varias de las condiciones que se detallan en la tabla más abajo, tu personaje permanecerá sin ser detectado aunque tenga un guardia relativamente cerca (01 y 02).

Mantener un valor de camuflaje elevado en todo momento es clave para no ser detectado, algo esencial si deseas conseguir algunas de las bonificaciones de puntuación más valiosas, entre las que se incluyen "Perfecto sigilo, sin muertes" y la difícil "Sin dejar rastro". Para obtener más información, consulta la sección sobre puntuaciones en la página 296.

No obstante, ten en cuenta que ni siquiera un valor extremadamente alto en camuflaje te vuelve invisible a muy corto alcance: a menos que te oculte la hierba alta o una cobertura maciza, los enemigos a 10 metros (8 si te haces el muerto activando el Modo Sigilo) te detectarán independientemente del camuflaje que lleves.

## Variaciones de camuflaje

| CATEGORÍA  | CONDICIÓN   | CAMUFLAJE |
|--|---|-----------|
| <b>Postura y velocidad de movimiento</b>   | Tumbado (inactivo).   | +60       |
|  | Arrastrarse.  | +30       |
|  | Agacharse (inactivo).   | +20       |
|  | Caminar agachado.   | +10       |
|  | Incorporado (inactivo).   | +0        |
|  | Caminar.  | -10       |
|  | Correr.   | -30       |
| Correr/esprintar.  | -60   |           |
| <b>Factores ambientales</b>  | En una sombra.  | +10       |
|  | De noche.   | +10       |
|  | Pegado contra un muro o cobertura.  | +10       |
|  | Con un uniforme en una superficie que coincida con su diseño (ver página 264).                  | +10       |
|  | Escondido en una caja de cartón, en una superficie que coincida con su diseño (ver página 263). | -10       |
|  | Medio cuerpo escondido entre la hierba.   | -20       |
|  | Todo el cuerpo escondido entre la hierba.   | +30       |
|  | Situado bajo la luz directa de una luz de vigilancia.   | -60       |
|  | Iluminado por una bengala enemiga.  | -40       |
|  | Iluminado por una fuente de luz ambiental (como una lámpara).                                   | -20       |
| Destello de bocacha visible al disparar un arma sin silenciador o modificaciones relevantes (si el rasplandar no hace que el enemigo te descubra, el ruido del disparo normalmente lo hará). | -60   |           |





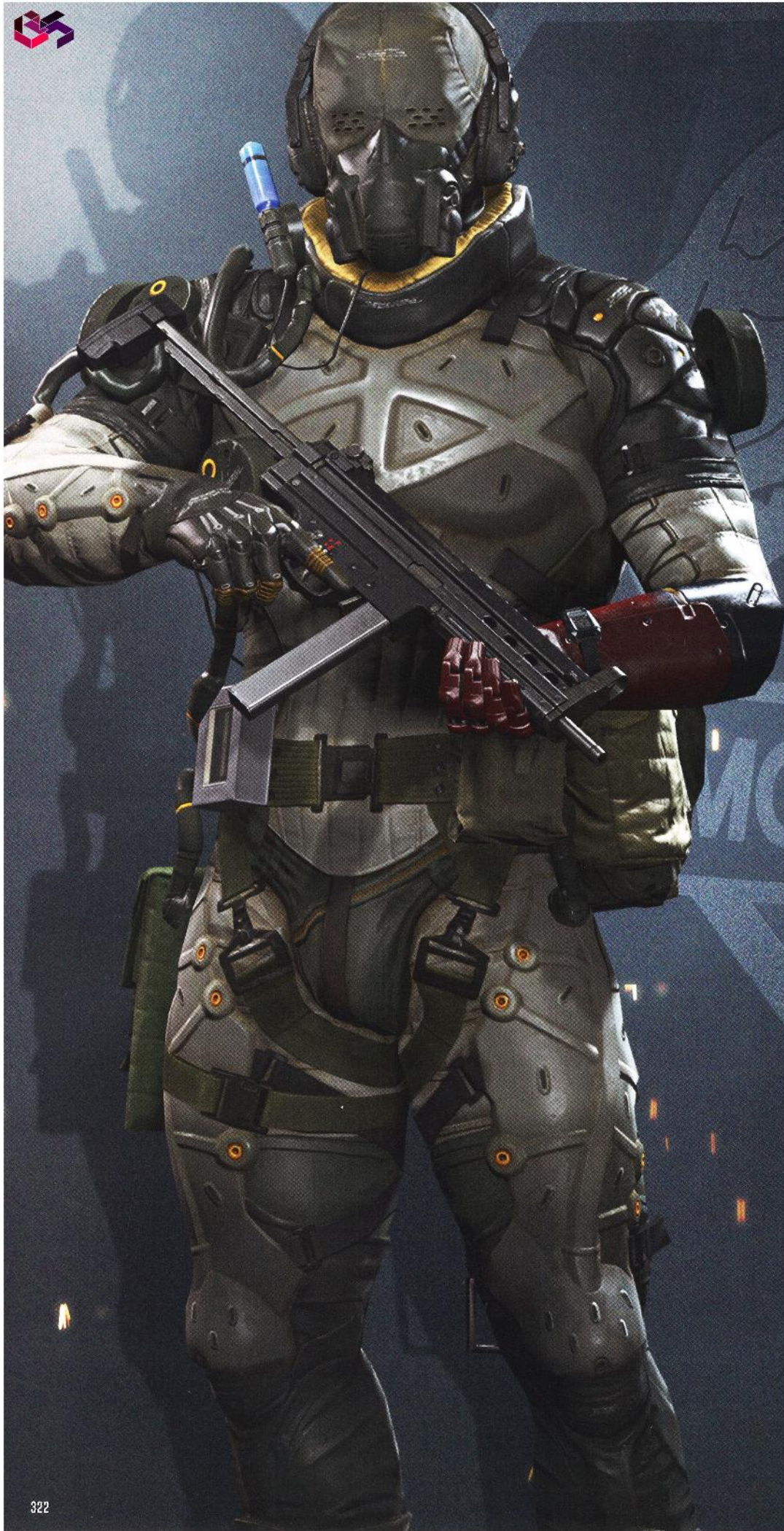


# [ ! ] TROFEOS Y LOGROS

## Trofeos y logros

| ICÓNO | NOMBRE                 | TROFEO  | 🕒   | CONDICIÓN DE DESBLOQUEO   |
|-------|------------------------|---------|-----|---|
|       | Despertar              | Bronce  | 15  | Completa el prólogo.  |
|       | Miembro fantasma       | Bronce  | 15  | Completa la misión 01 (ver página 58).  |
|       | Apicultor              | Bronce  | 15  | Completa la misión 06 (ver página 70).  |
|       | Giro de engranajes     | Bronce  | 15  | Completa la misión 12 (ver página 94).  |
|       | Caravana               | Bronce  | 15  | Completa la misión 16 (ver página 112).   |
|       | Voces                  | Bronce  | 15  | Completa la misión 20 (ver página 128).   |
|       | Inmortal               | Bronce  | 15  | Completa la misión 29 (ver página 158).   |
|       | Cráneo                 | Plata   | 30  | Completa la misión 31 (ver página 164).   |
|       | Desaparición           | Plata   | 30  | Completa la misión 45 (ver página 192).   |
|       | Verdad                 | Plata   | 30  | Completa la misión secreta (ver página 324).  |
|       | Aprendiz               | Bronce  | 15  | Completa una misión usando a un miembro de la unidad de combate, en vez de a Big Boss. Para ello, usa la opción Seleccionar personaje en la pantalla de preparación de salida.  |
|       | Cumplido               | Plata   | 30  | Completa todas las misiones.  |
|       | Ejecutado              | Plata   | 30  | Cumple todas las tareas de la misión.   |
|       | Élite                  | Oro     | 100 | Completa todas las misiones puntuadas con rango S.  |
|       | Empezado               | Bronce  | 15  | Completa una misión secundaria.   |
|       | Despejado              | Bronce  | 15  | Completa todas las misiones secundarias "Limpieza de minas" (ver página 226).   |
|       | Cumplido               | Plata   | 30  | Todas las misiones secundarias completadas.   |
|       | Capthurado             | Bronce  | 15  | Captura un puesto de avanzada o un puesto de guardia. Para ello, elimina o incapacita a todos los soldados enemigos del puesto de avanzada o del puesto de guardia.   |
|       | Despliegue             | Plata   | 30  | Completa todas las misiones especiales de envío (ver página 267).   |
|       | Intruso                | Bronce  | 15  | Realiza una misión de "infiltración" de POA (ver página 282).   |
|       | Sembrar el caos        | Bronce  | 15  | Haz que D-Dog esté disponible para el despliegue como compañero (ver página 303).   |
|       | Sin palabras           | Bronce  | 15  | Haz que Quiet esté disponible para el despliegue como compañera (ver página 304).   |
|       | Fiel corcel            | Bronce  | 15  | Aumenta tu vínculo con D-Horse al nivel máximo (ver página 303).  |
|       | Mejor amigo del hombre | Bronce  | 15  | Aumenta tu vínculo con D-Dog al nivel máximo (ver página 303).  |
|       | Compañero de guerra    | Bronce  | 15  | Aumenta tu vínculo con Quiet al nivel máximo (ver página 304).  |
|       | Extracción             | Bronce  | 15  | Extrae con el Fulton a un soldado enemigo.  |
|       | Interrogatorio         | Bronce  | 15  | Interroga a un soldado enemigo con las órdenes "Dilo ya" o "¿Dónde están los demás?" (ver página 26).   |
|       | Al rescate             | Bronce  | 15  | Extrae a una mujer prisionera. Puedes hacerlo en varias misiones, como en la 24 (ver página 144).   |
|       | Pelotón                | Bronce  | 15  | Aumenta el personal de la Base Madre a 50 o más miembros.   |
|       | Batallón               | Bronce  | 15  | Aumenta el personal de la Base Madre a 250 o más miembros.  |
|       | Ejército               | Plata   | 35  | Aumenta todos los equipos/unidades de la Base Madre a nivel 50.   |
|       | Mejora                 | Bronce  | 15  | Investiga 50 o más objetos de desarrollo (ver página 256).  |
|       | Refuerto               | Plata   | 30  | Investiga 100 o más objetos de desarrollo (ver página 256).   |
|       | Listo para atacar      | Oro     | 100 | Investiga 300 o más objetos de desarrollo (ver página 256).   |
|       | Arquitecto             | Plata   | 30  | Construye todas las plataformas disponibles para la Base Madre (esto no incluye la plataforma de protección de animales, la plataforma de cuarentena ni los POA) (ver página 252).  |
|       | Disuasión              | Bronce  | 15  | Desarrolla un arma nuclear. Puedes hacerlo desde el menú de recursos. Encontrarás consejos en la página 282.  |
|       | Desarme                | Bronce  | 15  | Desahzate de un arma nuclear que tengas en tu poder. Para ello, selecciona la opción "Desechos radiactivos" en el menú de recursos.   |
|       | Prosperidad            | Bronce  | 15  | Consigue un total de 10 millones de PMB o más. Para que te hagas una idea, si completas todas las misiones con rango S, conseguirás aproximadamente 10,28 millones. Por lo tanto, debería resultarte sencillo conseguirlo antes del final de la historia principal. |
|       | Conservación           | Plata   | 30  | Extrae todas las especies animales salvajes, incluidas las atrapadas con jaulas de captura. Encontrarás detalles en la página 311.  |
|       | Coleccionista          | Plata   | 30  | Consigue todos los planos y objetos clave. Encontrarás detalles en la página 306.   |
|       | Recuerdo               | Bronce  | 15  | Consigue todas las fotos de recuerdo. Encontrarás detalles en la página 306.  |
|       | Héroe                  | Plata   | 30  | Conviértete en "Héroe". Para ello, completa la misión 31 y consigue 150 000 puntos de heroísmo (ver página 300).  |
|       | Leyenda                | Platino | -   | Consigue todos los trofeos (solo PS4 y PS3).  |

- INICIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECURSOS
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- TÍTULO
- SISTEMA DE RESPUESTA
- PUNOS DE CONTROL
- ENERGIAS
- VEHÍCULOS
- JEFES
- SISTEMA DE PRONTIFICACIÓN
- HERÓISMO
- COMPAÑEROS
- OBJETOS PARA RECOGER
- ANIMALES
- NOMBRES EN CODIGO
- EMBLEMAS
- CAMUFLAJE
- TROFEOS/LOGROS



ESTA COPIA SE HA ELABORADO CON LA INTENCIÓN EXPRESA DE AYUDAR, ORIENTAR Y COMPLETAR A LA COMUNIDAD DE **MSX**, DE QUIÉN LA LEA Y/O PARA DE CUALQUIER OTRO USO DE CARÁCTER INSTRUCTIVO Y SIN ANIMO DE LUCRO. ESPERAMOS DE TODO CORAZÓN CON ESTE PRESENTE AYUDAROS PARA QUE TENGAIS UNA MÁS COMPLETA EXPERIENCIA EN ESTE FANTÁSTICO JUEGO. ATENTAMENTE BLOODY SOULS.

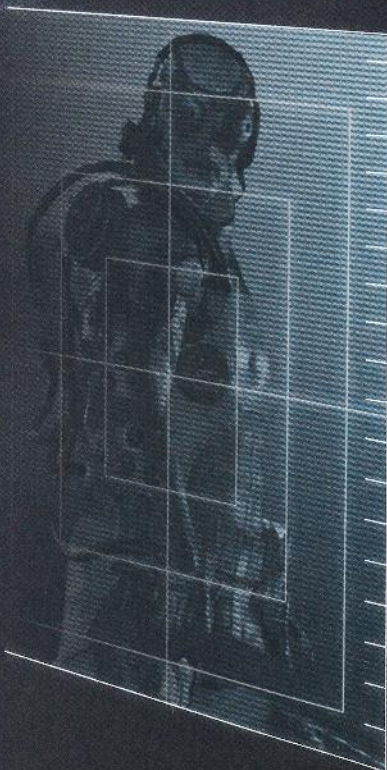


- INICIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- INDICE

# EXTRAS

Este capítulo contiene una lista de secretos, "huevos de Pascua" y curiosidades de *Metal Gear Solid V*, así como un completo análisis de la historia de toda la saga *Metal Gear* hasta la fecha.

**ADVERTENCIA, DETALLES DE LA TRAMA:** Si todavía no has completado la historia principal del juego, *no leas este capítulo*. Las páginas siguientes contienen detalles importantes de la trama y revelaciones sobre el argumento que pueden arruinarte la experiencia de juego si los descubres antes de tiempo...





# [!] SECRETOS

## La misión secreta



Los lectores más avisados habrán advertido la ausencia notoria de una misión 46 en nuestra lista de misiones. En realidad existe, pero para desbloquear este episodio "secreto" tienen que darse unas condiciones muy concretas.

Por deseo expreso de Konami, no podemos desvelar información sobre cómo desbloquear la misión 46 ni revelarte sus contenidos. Pero te ofreceremos información y actualizaciones en línea en cuanto estén disponibles. Visita [www.piggyback.com/es/mgsv](http://www.piggyback.com/es/mgsv) para obtener más información, o utiliza el código QR de la izquierda.

## Curiosidades

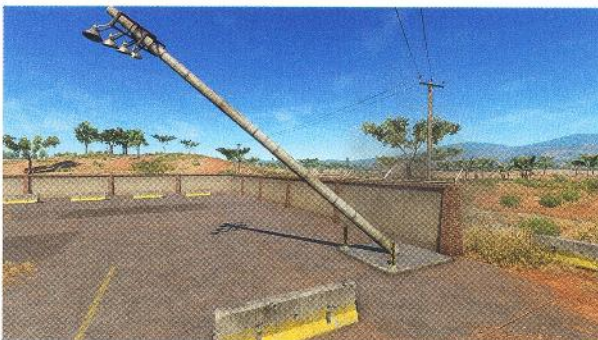
### Misiones

Al rescatar a Miller durante la misión 01, te pedirá que digas unas palabras mágicas ("Te he hecho esperar, ¿eh?"). Si pulsas **△/▼**, Big Boss dirá esta frase para él.

Si destruyes todos los dispositivos de comunicación del puesto de comunicaciones este antes de iniciar la misión 04, podrás completarla al instante, sin necesidad de hacer nada más. Así se activará una secuencia de radio contextual especial, pero no recibirás puntuación.



Durante la misión 15, podrás cargar los cuatro Walker Gears (los objetivos de la misión) en el camión local y salir de la zona de conflicto por tierra. Por supuesto, es más fácil decirlo que hacerlo... aunque quizá te resulte menos complicado si solicitas un camión grande mediante un envío de suministros. Primero tendrás que despejar el puesto de avanzada de guardias para no correr riesgos y, después, conducir el camión hacia una posición bajo una roca con una altura suficiente y una pared vertical lisa para facilitar el proceso de carga. En cuanto esté todo listo, súbete a los Walker Gears de uno en uno y deposítalos directamente en el camión. Es posible que dos Walker Gears choquen de forma estrepitosa si entran en contacto, pero te aseguramos que esta táctica es posible. Cuando todas las máquinas estén dentro del camión, sácalo con cuidado de la zona de conflicto.



Hay varias cámaras desplegadas en torno al aeropuerto durante la misión 21. Puedes destruir los postes sobre los que están montadas antes de empezar para que no supongan una amenaza durante la misión.



Mosquito, el objetivo que tienes que neutralizar durante la misión 22, es el mismo soldado que ayudó a Miller a escapar de la Base Madre en *Ground Zeroes*, justo antes de que se hundiese en el océano.



La cabeza de cerdo que está frente a la silla de Eli durante la misión 23 gruñirá si le disparas.



Durante la misión 28, las velas del sótano de la mansión en el que está retenido Code Talker brillarán con intensidad cuando el navajo esté cerca, pero serán más tenues si se aproxima Big Boss.

Cuando completes la misión secundaria 1, en la que debes extraer a un soldado para que te ayude a traducir del ruso, quizás pienses que la larga conversación que escucharás al acercarte al intérprete es mero diálogo de ambiente, que podrías escuchar en cualquier otra parte. Pero no es así: es una secuencia exclusiva que solo ocurre una vez. Esta es la conversación completa:

*Soldado soviético:* Hablas inglés. ¿Verdad? Traducir la información de los occidentales tiene que ser difícil. Veo que tenéis la luz encendida hasta altas horas de la noche.

*Intérprete:* Sí, estamos todo el día leyendo sus periódicos y revistas. Yo ya hasta sueño en inglés.

*Soldado soviético:* ¿En serio? Dime algo interesante en inglés, por si algún día tengo que hablar con un americano.

*Intérprete:* Vale, repite conmigo.

*Intérprete:* I spent... [Anoche...]

*Soldado soviético:* I spent... [Anoche...]

*Intérprete:* ...last night... [me fui...]

*Soldado soviético:* ...last night... [me fui...]

*Intérprete:* ...with your girlfriend. [con tu novia.]

*Soldado soviético:* ...with your girlfriend. [con tu novia.]

*Intérprete:* No está mal.

*Soldado soviético:* Vale. ¿Y qué significa?

*Intérprete:* Significa: "Soy buen amigo de tu amigo".

*Soldado soviético:* ¡Estupendo! Incluso en la Guerra Fría no hay nada como hacer amigos.

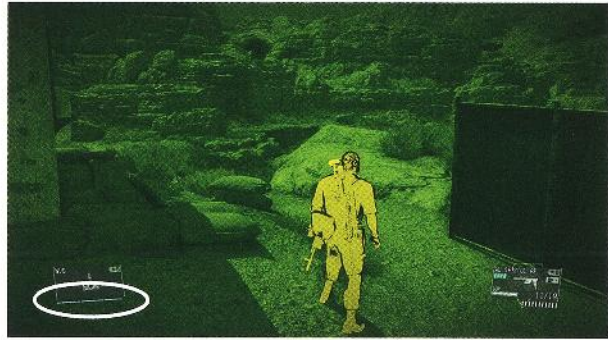
*Intérprete:* Claro, para después llevarnos a golpes.

*Soldado soviético:* ¡Ja, ja, eso es! Ya me enseñarás más cosas otro día.

*Intérprete:* Claro. Adiós.



Si llevas puesto el uniforme Cyborg Ninja o Raiden, podrás correr hacia un soldado enemigo y derribarlo. Se levantará al instante, pero así tendrás tiempo suficiente para atacarlo con un arma de fuego o una técnica COC.



Algunos objetos, como las lentes de visión nocturna o el brazo cohete, consumen energía de la batería. El tiempo necesario para que una sección de la barra de la batería se llene oscila entre 20 y 67 segundos. Esto depende de dos factores: tus movimientos (para la carga cinética) y la disponibilidad de luz solar directa (para una carga con célula solar). Para que el tiempo de recarga sea el más rápido posible, corre o galopa a toda velocidad cuando haga sol.



La cápsula de IA que conseguirás en la misión secundaria 143 repetirá líneas de *Metal Gear Solid 3* y *Peace Walker* si abres fuego sobre ella con un arma letal. Cuando la hayan trasladado a la Base Madre, tendrás que esperar a investigar un arma de fuego que pueda atravesar el cristal (como la S.Pistola AP WU) para conseguir el mismo efecto.

## Equipamiento



Cuando estés escondido en una caja de cartón, podrás levantarte y andar pulsando **X/A**. Si ejecutas una caída rápida estando en esta posición, Big Boss se deslizará y podrá derribar a un soldado enemigo durante unos instantes.



La pistola de agua tiene una aplicación oculta muy práctica. Si disparas con ella a aparatos eléctricos pequeños como transmisores de radio, antenas y sistemas eléctricos, los destruirás sin hacer ruido. Es posible que aun así los enemigos se acerquen a investigar, pero por lo general no achacarán la avería a la presencia de un intruso.

Puedes ejecutar caídas rápidas o esconderte en una caja de cartón para apagar las llamas rápidamente si te estás quemando.

Después de lanzar una granada aturdiradora, puedes esconderte en una caja de cartón para protegerte por completo de la explosión.

Cuando actives un señuelo, aturdirá a cualquier soldado que esté justo encima.

- ▶ MODO RAPIDO
- ▶ INTRODUCCIÓN
- ▶ RECOMENDOS
- ▶ MISIONES SECUNDARIAS
- ▶ BASE MADRE
- ▶ REFERENCIAS Y ANÁLISIS
- ▶ EXTRAS
- ▶ GLOSARIO

- ▶ SECRETOS
- ▶ RESUMEN DE LA HISTORIA
- ▶ CRODOLÓGIA
- ▶ SECRETOS

## Equipamiento (continuación)



Si disparas a Quiet con la pistola de agua, se "meneará" brevemente mientras los parásitos de su cuerpo absorben el agua. Pasará lo mismo si rocías con agua a los Cráneos, y además se detendrán unos instantes.



Disparar a la cabeza a un soldado con la pistola de agua lo cegará durante un instante... el tiempo suficiente para que interrumpas una detección en Modo Reflejo y lo liquides antes de que dé la alarma.



Si consigues darle en la cabeza a un soldado con un cargador vacío durante el Modo Reflejo, quedará aturdido al instante mientras suena un divertido efecto sonoro. Este truco funciona incluso con los enemigos que lleven cascos.

## Varios

La velocidad normal de Big Boss al correr/esprintar es de 30 kph. Sin embargo, puedes correr mucho más rápido si investigas y usas ciertos equipamientos. Esto puede suponer una diferencia muy importante en las que el tiempo sea fundamental, o cuando quieras completar misiones con rango S y conseguir bonificaciones por velocidad.

| Equipamiento                      | Velocidad al correr/esprintar |
|-----------------------------------|-------------------------------|
| Normal                            | 30 kph                        |
| Brazo biónico: mejora Movilidad 3 | 36 kph                        |
| Uniforme: Cyborg Ninja            | 39 kph                        |
| Uniforme: Raiden                  | 45 kph                        |



Si vuelves al CCA herido de gravedad, Big Boss aparecerá con un gotero de suero. Si ya te hablan herido gravemente dos o más veces, recibirá una transfusión de sangre.



La habilidad de dar patadas a los soldados tumbados para sacarlos del estado **ZZZ** o **ATU** puede resultar útil si necesitas "reactivar" su periodo de inconsciencia antes de que termine, o si quieres interrogar a uno en concreto. Pero ten en cuenta que dar patadas repetidamente a un soldado puede resultar fatal.



Quiet reaccionará ligeramente cuando llueva si la has desplegado como compañera. Pero esto solo ocurrirá cuando no estés luchando.

Cada herida grave en el torso reducirá la salud máxima total de Big Boss en un 5%, hasta sumar una reducción máxima del 30%. A partir del 15%, Big Boss adoptará una postura de cansancio cuando esté inactivo. Solo podrá recuperarse si regresa al Centro de comando aéreo. Ocurrirá lo mismo con el efecto de visibilidad limitada en pantalla, que dura dos segundos después de cada herida hasta un máximo de 12 segundos.



Si derribas un cable eléctrico elevado de baja tensión mientras llueve, provocará daños eléctricos en las inmediaciones y los soldados que estén cerca pueden electrocutarse y quedar aturdidos.



Si mantienes pulsado **L2** / **LT** mientras ejecutas un combo CQC contra un soldado, podrás robarle su arma y retenerlo, o liquidarlo con ella.



Los Cráneos que extraigas con el Fulton (podrás hacerlo después de completar la misión 29) se enviarán a la plataforma de cuarentena de la Base Madre, junto con los restos del Hombre de Fuego cuando hayas completado la misión secundaria 144.

Si un soldado normal fija la mirada en un soldado títere, quedará tan espantado que se desmayará.

Los objetos destructibles se repararán o reemplazarán cuando completes cinco misiones. Hablamos de torres de vigilancia, transmisores de radio, luces de vigilancia, antenas, sistemas eléctricos, puentes de madera y baños. La misma regla se aplica a los objetos que puedas extraer con el Fulton, como contenedores y torretas.

Cuando estés en la Base Madre, si te encuentras a bordo del helicóptero y eliges una zona de aterrizaje diferente, este te llevará a tu nuevo destino. Aprovecha para disfrutar de las vistas.

El personal de la Base Madre aprenderá los idiomas que hablen los compañeros de su unidad o equipo. Sus avances aparecerán representados por iconos de globos de diálogo sobre sus fichas de estadísticas en el menú de gestión de personal:

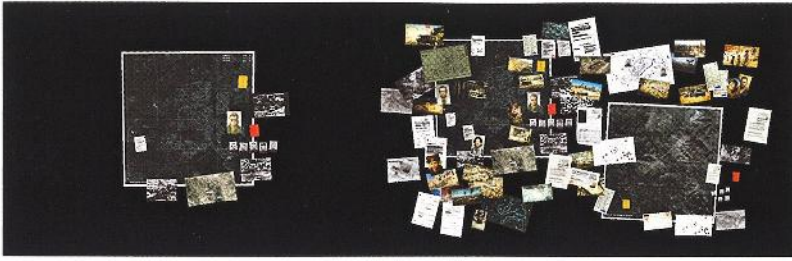
- HISTORIA
- INTRODUCCIÓN
- MECÁNICA
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIAS Y ANALISIS
- EXTRAS
- GLOSARIO
- SECRETOS
- RESOLUCIÓN DE LA HISTORIA
- CROMOLEGENDA
- ENDOCRACIAS





## Fotos del CCA

A medida que avances en la historia y realices determinadas hazañas, se añadirán o eliminarán fotos del interior del Centro de comando aéreo. Esta es una selección de las fotos que puedes desbloquear.



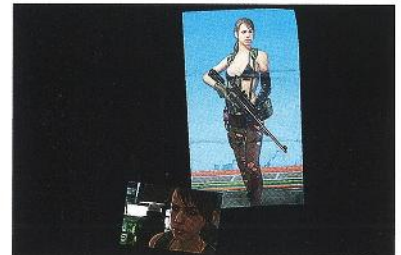
Al completar las misiones de la historia principal, se añadirán documentos clasificados al techo del CCA, que representan la información que hayas conseguido en tus misiones. Las incorporaciones a tu colección más importantes se consiguen al completar las misiones 06, 12, 20 y 31.



La primera foto se añade al extraer al cachorro; la segunda se añade cuando el cachorro crece hasta convertirse en D-Dog y se desbloquea la opción de desplegarlo como compañero.



Estas dos fotos aparecerán cuando hayas extraído con el Fulton a 10 y 30 soldados respectivamente.



La foto de Quiet se añadirá a la izquierda de Big Boss cuando puedas elegir a la francotiradora como compañera.



Estas dos fotos aparecerán cuando hayas extraído con el Fulton a 150 y 400 soldados respectivamente.



Esta foto de Quiet aparecerá cuando tu vínculo con ella llegue al 80%.



Estas dos fotos aparecerán cuando hayas extraído con el Fulton a 5 y 10 prisioneros respectivamente.



Esta foto y los diseños de D-Walker aparecerán tras completar la misión 13 y recibir el Walker Gear como nuevo compañero.





- ▢ BONO RÁPIDO
- ▢ INTRODUCCIÓN
- ▢ RECUERDO
- ▢ PERSONAJES SECUNDARIOS
- ▢ BASE MADRE
- ▢ REFERENCIA Y ANÁLISIS
- ▢ EXTRAS
- ▢ FICCIÓN



Quando Emmerich finalice el Battle Gear y puedas desplegarlo en las misiones de envío, estos documentos se añadirán a la izquierda de Big Boss.



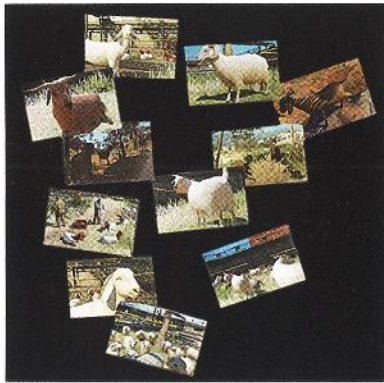
Esta imagen aparecerá a la derecha de Big Boss cuando hayas extraído un total de diez asnos salvajes, ovejas Karakul o cabras de cachemira.



Esta aparece tras extraer un total de diez cebras de Grant, okapis, íbices de Nubia o cabras Bóer.

SECRETOS

- ▢ RESUMEN DE LA HISTORIA
- ▢ CRONOLOGÍA
- ▢ DICIONARIO



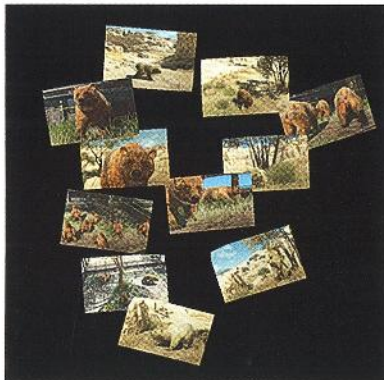
Esta se desbloquea si cumples dos requisitos: primero, extraer al menos un espécimen de oveja, cabra de cachemira, íbice de Nubia y cabra Bóer; segundo, que al menos 30 de tus 50 extracciones animales más recientes pertenezcan a estas especies.



Se desbloquea si cumples dos requisitos: primero, extraer al menos un asno salvaje, una cebra de Grant y un okapi; segundo, que al menos 30 de tus 50 extracciones animales más recientes sean de estas especies.



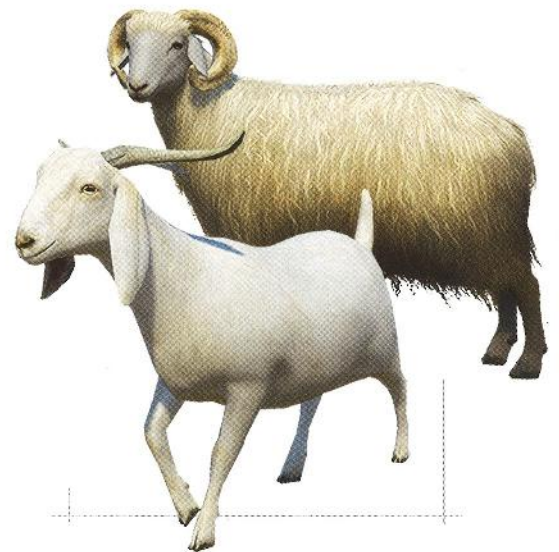
Se desbloquea si cumples dos requisitos: primero, extraer al menos un lobo gris, un perro salvaje africano y un chacal rayado; segundo, que al menos 30 de tus 50 animales más recientes sean de estas especies.



Esta se desbloquea si cumples dos requisitos: primero, extraer los dos tipos de oso (un oso pardo y un oso pardo del Himalaya); segundo, que al menos 30 de tus 50 animales más recientes pertenezcan a esta especie.



Este grupo de fotos aparecerá a la derecha de Big Boss cuando hayas extraído un ejemplar de todas las especies animales.





# [!] RESUMEN DE LA HISTORIA

## [ADVERTENCIA: ¡DETALLES DE LA TRAMA!]

Te recomendamos que, antes de leer esta sección, completes la historia de *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* al menos una vez. Aquí encontrarás numerosos detalles importantes sobre la trama, y la experiencia del juego te resultará mucho más gratificante si sigues su narrativa tal y como la concibieron sus creadores.

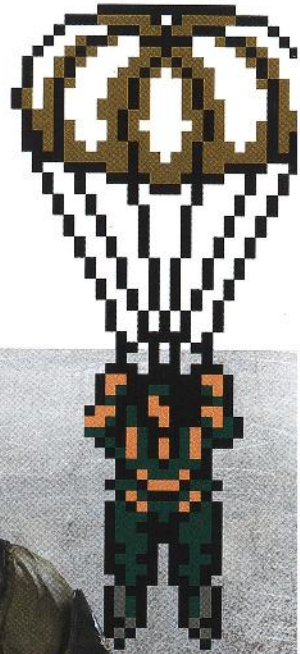
1995

1964

1974

1975

1984



**METAL GEAR SOLID 3**  
SNAKE EATER

Protagonizado por Big Boss, alias Naked Snake

**METAL GEAR SOLID V**  
GROUND ZEROES  
TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

Protagonizado por Big Boss

**METAL GEAR**

Protagonizado por Solid Snake



**METAL GEAR SOLID**  
PEACE WALKER

Protagonizado por Big Boss

**METAL GEAR SOLID V**  
THE PHANTOM PAIN  
TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

Protagonizado por Big Boss, alias Venom Snake



1999

2005

 2007-  
 2009

2014



- BONO RAPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORDADO
- SITUACIONES  
SPECIAL OPERATIONS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y  
ANÁLISIS
- EXTRAS
- FINIDE
- SECRETOS
- RESUMEN DE  
LA HISTORIA
- EPILOGO
- BIBLIOGRAFÍA

**METAL GEAR 2  
 SOLID SNAKE**  
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

 Protagonizado por  
 Solid Snake

TACTICAL ESPIONAGE ACTION  
**METAL GEAR SOLID 2**  
SONG OF LIBERTY

 Protagonizado por  
 Solid Snake y Raiden

TACTICAL ESPIONAGE ACTION  
**METAL GEAR  
 SOLID**

 Protagonizado por  
 Solid Snake

**METAL GEAR SOLID V**  
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

 Protagonizado por Solid Snake,  
 alias Old Snake

La historia de la serie *Metal Gear* se extiende durante más de cien años, desde los orígenes de los Filósofos a comienzos del siglo XX hasta la conclusión de *Metal Gear Solid 4* en 2014. Cada juego funciona como un episodio independiente, aunque todos ellos están interconectados de forma compleja; omitir un episodio puede atenuar considerablemente el impacto de algunos encuentros o revelaciones. En este extenso resumen de la historia, exploramos los momentos clave y el desarrollo de los acontecimientos del canon de Metal Gear para que los lectores, ya sean recién llegados o fanáticos del juego, disfruten al máximo de este absorbente relato. La densidad y complejidad de la trama es tal que hemos dejado fuera deliberadamente, y muy a nuestro pesar, a varios personajes y eventos con el fin de mostrar una visión general más accesible de la historia.

## Comienzos del siglo XX

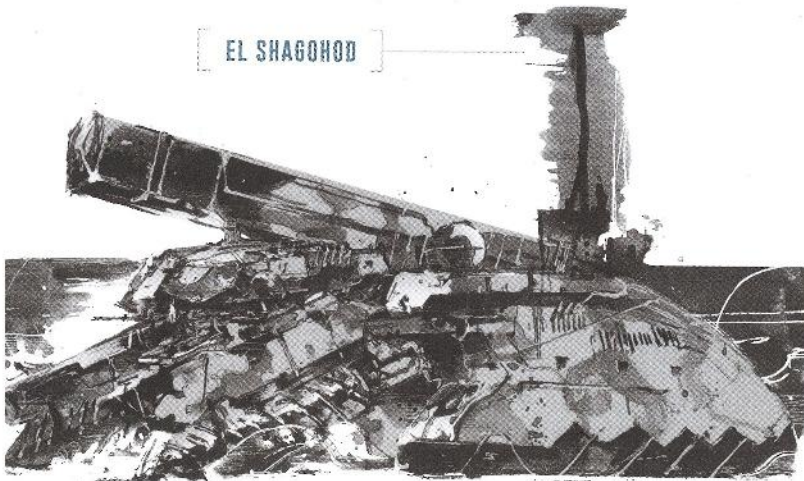
El punto de partida de la saga *Metal Gear*, la creación de los Filósofos, tuvo lugar a comienzos del siglo XX. Esta organización exclusiva y altamente secreta fue fundada por un selecto grupo de eminencias de los tres países que dominarían el planeta durante el resto del siglo: los Estados Unidos, Rusia y China. Juntos consiguieron acumular una provisión de fondos prácticamente ilimitada, conocida como el Legado de los Filósofos, que consideraban suficiente para vencer en cualquier conflicto mundial del presente o el futuro. Si se dispone de recursos para declarar la guerra, también se poseen formas para impedirlo, y los Filósofos pretendían alcanzar este noble objetivo usando sus increíbles recursos y poderosas influencias, con el fin de evitar al mundo guerras brutales e innecesarias.

Sin embargo, con el tiempo y la muerte de sus miembros fundadores, la razón de ser de este comité clandestino se fue corrompiendo lentamente, y la filosofía de los Filósofos no alcanzó la posteridad. Tras la confusión y el caos que siguieron a la Segunda Guerra Mundial, la URSS, o más concretamente un individuo llamado Volgin, se apropió de todo el Legado de los Filósofos. Este hecho fue el desencadenante de los hechos ocurridos en *Metal Gear Solid 3*.

## 1964: Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Durante la Guerra Fría, EE. UU. y la URSS se vieron obligados a respetar la doctrina de la "destrucción mutua asegurada": el hecho de que el ataque nuclear de una nación provocaría inevitablemente que la otra respondiese con idéntica o superior contundencia. Un conflicto directo resultaría impracticable e inadmisibles, puesto que provocaría todo tipo de horrores impensables, por lo que las naciones optaron por batir sus sables imaginarios en guerras indirectas, libradas en campos de batalla reales e ideológicos.

### EL SHAGOHOD



Los hechos de *Metal Gear Solid 3* se desarrollan en 1964, en el contexto de la Crisis de los misiles en Cuba, un conflicto diplomático que llevó a las dos superpotencias al borde del Armagedón. Pero esto es tan solo el telón de fondo: la verdadera historia de *Metal Gear Solid 3* es la de la lucha entre los tres países creadores del Legado de los Filósofos para recuperarlo de las garras del coronel Volgin.

### NAKED SNAKE, más tarde conocido como Big Boss



Los servicios secretos de EE. UU. han enviado a territorio soviético a un agente americano (Naked Snake), integrante de una división de servicios especiales de la CIA llamada FOX, apoyado por un equipo remoto que incluye a su comandante (Major Zero). Los objetivos de su misión son los siguientes:

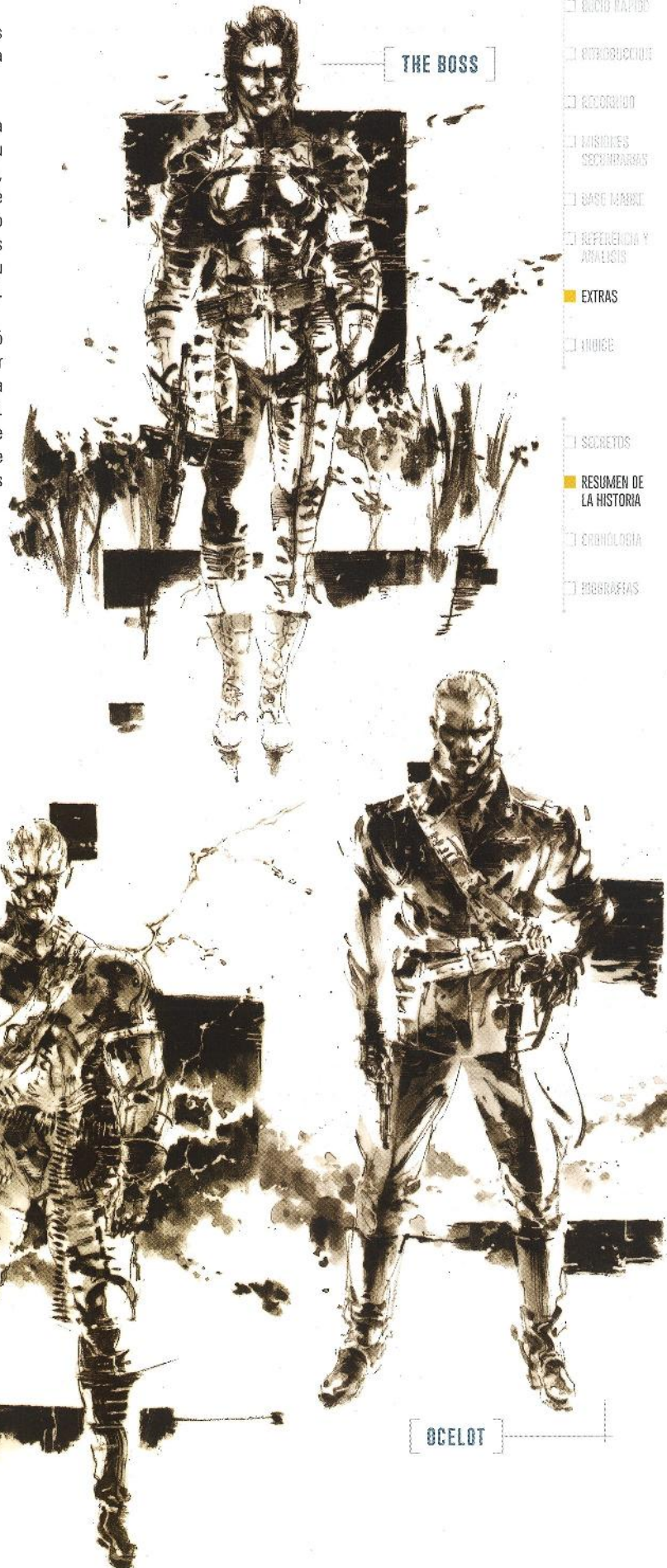
- **destruir el Shagohod**, un arma tan poderosa que podría trastocar el delicado equilibrio que evita una guerra nuclear entre las dos superpotencias;
- **asesinar al coronel Volgin**, el hombre que se ha apropiado del Legado de los Filósofos, que planea derrocar al primer ministro soviético Nikita Khrushchev y pretende usar el Shagohod para que la URSS gane la Guerra Fría;
- **ejecutar a "The Boss"**, la agente secreta de EE. UU. más famosa de todos los tiempos y mentora de Naked Snake. Contra todo pronóstico, The Boss decidió traicionar a su país y aliarse con el coronel Volgin, ofreciéndole dos cabezas nucleares portátiles fabricadas en EE. UU. como señal de su sinceridad.

Tras una misión de una dureza extraordinaria, Naked Snake, un experto en el arte de la infiltración y las técnicas de supervivencia, consigue destruir el Shagohod y eliminar a Volgin y The Boss. Al final, se descubre que la desertión de The Boss era una arriesgada farsa cuyo fin era acercarse a Volgin para desempeñar un papel esencial e irremplazable en la recuperación del Legado de los Filósofos e impedir una guerra nuclear. La última misión de The Boss fue aceptar su papel como traidora hasta el final, y morir a manos de su aprendiz con el fin de ocultar la naturaleza de su misión. También se descubre que Ocelot, joven prodigio del ejército ruso que aparentaba ser leal a Volgin, era en realidad un agente doble que trabajaba para el gobierno de los Estados Unidos. Hijo biológico de The Boss, ayudó a recuperar el microfilm que contenía los códigos

de acceso del Legado de los Filósofos (o más bien, como descubrimos más tarde, la mitad de ellos), y todo el tiempo estuvo trabajando para favorecer los intereses de la CIA.

The Boss era totalmente consciente de todo lo que aquel incidente iba a depararle. Patriota hasta la médula, aceptó sacrificar su vida por su país, asumiendo el incómodo papel de tráfuga. Al finalizar la aventura, Naked Snake descubre hasta qué punto fue fundamental el gesto de The Boss. Su dolor y su desencanto aumentan cuando, en un giro perverso de los acontecimientos, es ascendido al rango de "Big Boss" por los mismos superiores que, sin miramientos, se habían deshecho de su predecesora, la persona que Naked Snake admiraba por encima de todo.

Aquel fue el precio de los ideales y del compromiso de The Boss. Decidió morir por defender un estilo de vida que había elegido libremente, por la libertad que fue su motor de vida. La muerte de The Boss genera una onda de choque que resuena durante toda la serie *Metal Gear Solid*. Aunque es inevitable que la luz de todo individuo termine apagándose en algún momento, algunas luces continúan iluminando durante muchos años el mundo que dejaron atrás. De la misma manera, otras solo proyectan sombras alargadas...



- BUCIO RAPIDO
- INTRODUCCION
- RECORDADO
- UNIDADES SECCIONALES
- BASE LABOR
- REFERENCIA Y ANALISIS
- EXTRAS
- INIUCE
- SECRETOS
- RESUMEN DE LA HISTORIA
- CRONOLOGIA
- BIBLIOGRAFIA

CORONEL VOLGIN

SCELOT



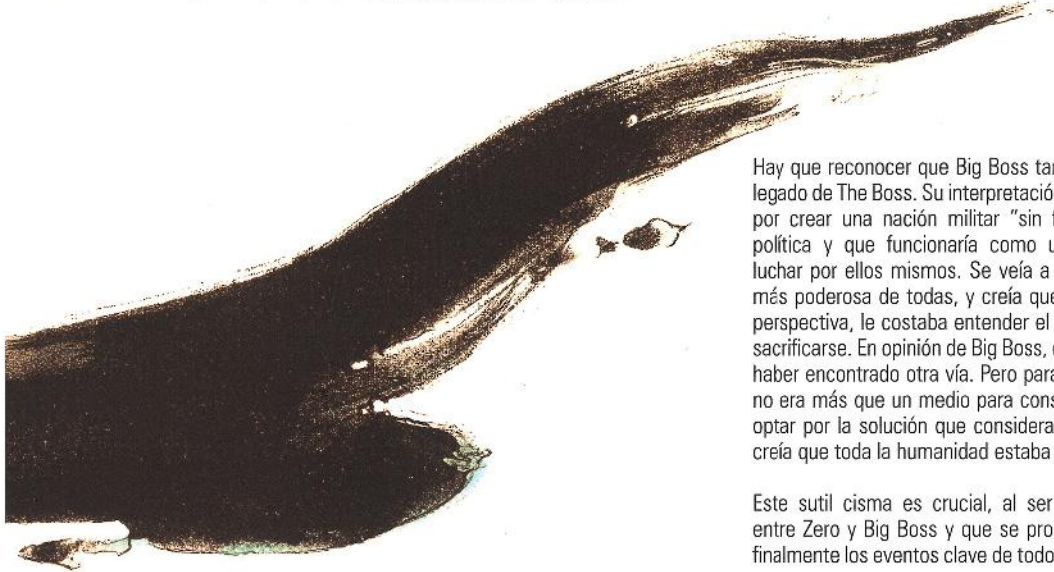
NAKED SNAKE

# 1970

## Comienzos de la década de los 70: la creación de Cipher

Tras la muerte de The Boss, Major Zero y Big Boss (el nuevo título que ha aceptado Naked Snake) deciden adoptar los ideales más apreciados por The Boss. La disposición de la antigua mentora de Big Boss a renunciar a todo con tal de proteger a su país deja una huella indeleble en ambos hombres, lo que provocará la creación de Cipher en 1970.

demasiado literal: para él, "un mundo sin fronteras" era un mundo en el que todo el planeta estuviese unido bajo un único sistema. El mundo, a los ojos de Zero, no era más que una colección de herramientas para lograr sus fines. Y, sin dejarse llevar por sentimentalismos, creía que el fin justificaba los medios, sin importar el precio.



Hay que reconocer que Big Boss también malinterpretó los ideales y el legado de The Boss. Su interpretación era radicalmente opuesta: luchaba por crear una nación militar "sin fronteras", libre de toda influencia política y que funcionaría como un refugio para los que quisiesen luchar por ellos mismos. Se veía a sí mismo como un arma, quizás la más poderosa de todas, y creía que debía seguir luchando. Desde esa perspectiva, le costaba entender el motivo por el que The Boss decidió sacrificarse. En opinión de Big Boss, ella debería haber seguido luchando, haber encontrado otra vía. Pero para The Boss, dar la vida por su patria no era más que un medio para conseguir su objetivo. No hizo más que optar por la solución que consideraba adecuada en aquel momento, y creía que toda la humanidad estaba en su derecho de hacer lo mismo.

Este sutil cisma es crucial, al ser el origen del conflicto que surge entre Zero y Big Boss y que se prolongará durante años, para generar finalmente los eventos clave de todos los futuros episodios de la historia.

Dirigida por Major Zero en persona, y con Big Boss y Ocelot (entre otros selectos asociados) como cofundadores, Cipher pretende ser una poderosa agencia de inteligencia al servicio de los intereses norteamericanos, pero también un benevolente comité directivo cuyo fin es beneficiar al conjunto de la humanidad; una nueva versión de los Filósofos originales financiada con gran parte de los fondos de sus precursores, recuperados, en secreto, después de la operación Snake Eater.

Sin embargo, bajo la dirección personal de Major Zero, Cipher opta enseguida por una solución radical para asegurar la paz y unificar a las naciones bajo un único mando, por medio de un proceso de imposición gradual del modelo político, económico y social de los Estados Unidos al resto del mundo.

Por medio de la estandarización de otras naciones con una sutil manipulación, promoviendo facsímiles de su propio escenario cultural y político, Zero pretende erradicar oposiciones futuras o amenazas exteriores: unos estados homogeneizados siempre tendrán menos motivos para discutir entre ellos. Actuando de esta forma, malinterpreta la verdadera esencia de los principios de la mujer que lo inspiró: la libertad individual apuntalaba su deseo de defender su nación a toda costa, aunque eso supusiese el sacrificio absoluto.

Si bien The Boss quería crear un mundo sin fronteras y se veía a sí misma como una herramienta o arma para lograrlo, Cipher (o, dicho de otro modo, Zero) ansiaba unir al mundo por medio del control y la dominación absoluta de todo el planeta. Su error fue interpretar la voluntad de The Boss de forma

Gracias a los recursos prácticamente inagotables que el Legado de los Filósofos puso a disposición de Zero, la influencia de Cipher no dejó de crecer: bancos, fundaciones, corporaciones e incluso gobiernos dependían de sus inversiones. Se ascendió a Big Boss al estatus de icono, contribuyendo a moldear las opiniones de las masas y las élites por igual, y Cipher comenzó a influir en el desarrollo del paisaje político y social del planeta. A medida que aumentaba el poder de la organización, también crecía el desencanto de Big Boss, sintiéndose manipulado y explotado por Zero, de cuya ideología cada vez estaba más alejado.

Consciente de la distancia que cada vez separaba más a los dos amigos, Zero lanzó el proyecto secreto "Les Enfants Terribles" entre 1971 y 1972. Preocupado por sus diferencias filosóficas, Zero se dio cuenta de que Big Boss estaba a punto de abandonar la organización y tramó un plan para asegurarse de que el grupo conservase a aquel aliado imprescindible... Y, por supuesto, también para preservar el legado genético del hombre considerado el mejor soldado de la historia. Como resultado, se crearon tres clones de Big Boss bajo el mayor de los secretos: Solid Snake, Liquid Snake y, posteriormente, Solidus Snake. Cuando Big Boss descubre esta tremenda traición, llega a la conclusión de que su amigo se ha alejado por completo de los principios fundadores de la organización, y de que su ansia de poder terminará por erradicar la libertad en el planeta.

Llegados a este punto, el distanciamiento entre ambos es total. Major Zero únicamente sueña con controlar mentes e información, buscando un bien superior personal. Por el contrario, Big Boss aspira a lograr el extremo opuesto: la libertad con respecto a cualquier forma de control gubernamental. Big Boss se desvincula de Cipher y desaparece para formar su propio grupo de mercenarios independientes, mientras que Zero continúa consolidando su poder e influencia.



MAJOR ZERO



OCELOT

- UNICO MANDO
- INTRODUCCIÓN
- RECURSOS
- ANSIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANALISIS
- EXTRAS
- INDICE
- SECRETOS
- RESUMEN DE LA HISTORIA
- CRONOLOGIA
- BOSSÍAS

## 1974: Metal Gear Solid: Peace Walker

Tras romper con los Estados Unidos en general y con Major Zero en particular, Big Boss se prepara con sus nuevas tropas para ofrecer servicios militares a cualquier cliente. Así es como comienza el Incidente de Peace Walker.

Kazuhira Miller, lugarteniente de Big Boss, encuentra a los primeros clientes: un profesor de la Universidad para la Paz de Costa Rica y una de sus alumnas, Paz Ortega. Ambos quieren repeler a un misterioso grupo armado que ha invadido su país. Esta fuerza, llamada Peace Sentinels, es en realidad una creación de la CIA. Big Boss, que intuye que el profesor pertenece a la KGB y se muestra reacio a involucrarse una vez más en lo que parece un interminable conflicto entre superpotencias, solo acepta la misión tras escuchar una grabación en la que se distingue claramente la voz de The Boss, su antigua mentora. Sorprendido, ya que es imposible que The Boss sobreviviese a su duelo de 1964, Big Boss confía en que su participación le ayude a descubrir más cosas sobre este asunto.



BIG BOSS

KAZUHIRA MILLER



Con sus tropas acuarteladas en unas instalaciones del litoral de América Central bautizadas como Base Madre, Big Boss completa una compleja misión relacionada con un tanque nuclear andante conocido como Peace Walker, obra de un científico en silla de ruedas llamado Huey Emmerich, personaje que desempeñará un papel importante en los sucesos venideros. Un rasgo llamativo de esta arma es que está equipada con tecnología artificial avanzada que le permite decidir, con una autonomía total, si quiere tomar represalias en caso de un ataque enemigo.

Esta inteligencia artificial es obra de la Dra. Strangelove, una antigua socia de The Boss. Strangelove creó la inteligencia artificial basándose en un sofisticado modelo estadístico de The Boss, que tenía en cuenta toda la historia de la antigua mentora de Big Boss: sus registros, datos fisiológicos, correspondencia y perfil emocional. Movida por un amor obsesivo, la ambición de Strangelove era resucitar a The Boss en una forma virtual. Esta revelación, obviamente, explica el origen de la voz que provocó que Big Boss aceptase la misión.

Tras una salvaje batalla contra Peace Walker, Big Boss no consigue impedir un inminente ataque nuclear. Si se evita la catástrofe es gracias a la inteligencia artificial del robot que, quizás por ser una auténtica réplica de los ideales inquebrantables de The Boss, hunde el Peace Walker en el fondo del lago Nicaragua.



Estos hechos no hacen más que aumentar la desconfianza que Big Boss siente hacia los gobiernos y sus agencias, a la vez que reafirman su creencia de que, él mismo, es un arma cuyo objetivo es hacerse siempre más fuerte y no rendirse *jamás*. Decide expandir su organización reclutando más soldados, y contratando a Emmerich y Strangelove para diseñar su propia fuerza disuasiva nuclear en la Base Madre: un tanque bípedo bautizado como Metal Gear ZEKE.

En cuanto este nuevo Metal Gear está operativo, Paz no pierde un segundo y se lo lleva, y así se descubre que siempre estuvo del lado de Cipher. Paz intenta convencer a Big Boss de que se una a Zero y convierta la Base Madre en el brazo militar de Cipher. Llegar a un acuerdo resulta imposible por lo que Big Boss no tiene más remedio que enfrentarse a Metal Gear ZEKE. Tras la explosión del tanque, Paz desaparece en el Caribe sin dejar rastro.

Aunque supuso una dura batalla para Big Boss, los daños que recibe ZEKE no son más que un ligero contratiempo: gracias a una minuciosa recuperación y a la experiencia de Strangelove y Emmerich, el Metal Gear vuelve a estar operativo. Ahora Big Boss dispone de un ejército bien entrenado, una Base Madre y la capacidad nuclear de su Metal Gear, por lo que cada vez está más cerca de alcanzar su sueño: construir una nación para él y sus hombres. En la secuencia posterior a los créditos finales de Peace Walker, nuestro héroe da un discurso en el que deja claras sus motivaciones y la finalidad de la Base Madre:

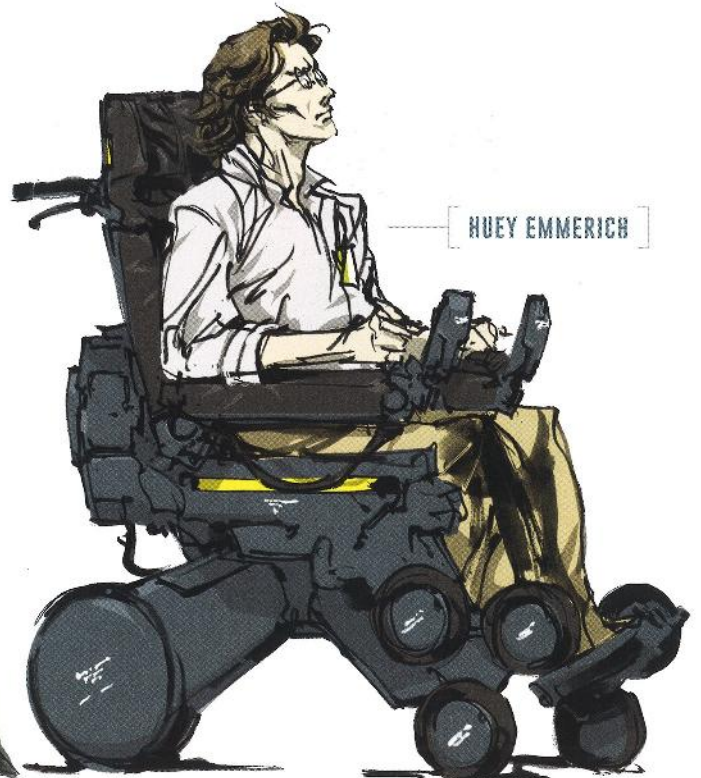
*"Olvidaremos nuestros países. Dejaremos atrás las patrias para ser uno con la tierra. No tenemos nación, ni filosofía, ni ideología. Iremos adónde nos necesiten. No lucharemos por un país ni por un gobierno, solo por nosotros. No necesitamos un motivo para luchar. Luchamos porque somos necesarios. Seremos el arma de disuasión de los que no tienen otros medios. Somos soldados sin fronteras, la era en la que vivimos define nuestro objetivo. Tendremos que vendernos y vender nuestros servicios. Seremos lo que los tiempos pidan: revolucionarios, criminales, terroristas. Y sí, probablemente vayamos de cabeza al infierno pero, ¿qué lugar es mejor que este?"*

Obviamente, esto es algo que Major Zero no está dispuesto a permitir; por principios, y también porque podría sentar un precedente para que otros se enfrentasen al intrincado yugo de Cipher y a su red que no dejaba de expandirse.



PAZ ORTEGA

DRA. STRANGELOVE



HUEY EMMERICH

- 1 INICIO RÁPIDO
- 2 INTRODUCCIÓN
- 3 RECORRIDO
- 4 MISIONES SECUNDARIAS
- 5 BASE MADRE
- 6 INVESTIGAR Y ANALISIS
- 7 EXTRAS
- 8 INDICE
- 9 SECRETOS
- 10 RESUMEN DE LA HISTORIA
- 11 ONOMASTIA
- 12 BIOGRAFIAS

## 1975: Metal Gear Solid V: Ground Zeroes

Tras convertirse en una auténtica leyenda entre los soldados de todo el mundo, ya sean laureados comandantes o mercenarios del más bajo nivel, Big Boss dirige una formidable unidad militar que aspira a convertirse en nación, aunque eso lo convierta en enemigo de Cipher y de los estados soberanos establecidos, especialmente las grandes potencias.

Paz, tras sobrevivir a la explosión de Metal Gear ZEKE y ser rescatada por un pescador, es interceptada por agentes de Cipher. Estos la someten a un interrogatorio en el Campamento Omega, una base militar de EE. UU. de la punta sur de Cuba. Poco después, unos representantes del OIEA (Organismo Internacional de Energía Atómica) se ponen en contacto con la Base Madre para realizar en ella una inminente inspección nuclear, en base a unos rumores incriminatorios que se han extendido por toda la comunidad internacional.



[ CHICO ]



[ PAZ ]

Huey Emmerich convence a unos reticentes Big Boss y Miller, planteándoles con persuasión (y otras estratagemas) que contar con la aprobación de la OIEA es mucho mejor que su plan inicial: limitarse a obstruir la agencia a base de trabas legales. Emmerich informa a la OIEA de que la Base Madre acepta sus condiciones y se fija una fecha para la inspección. Comienzan los preparativos para esconder a ZEKE y ocultar toda evidencia del poder nuclear de la Base Madre.

Mientras tanto, Chico, un muchacho rescatado por Big Boss y que reside desde hace tiempo en la Base Madre, descubre la situación de Paz y, cegado por el amor que siente hacia la joven, se escapa para rescatarla. Solo es consciente de la insensatez de sus actos en el último momento, cuando las tropas del Campamento Omega lo atrapan fácilmente. Con el fin de sonsacarles información valiosa sobre la Base Madre, someten a Paz y a Chico a prolongadas y horribles torturas.

Big Boss se entera del secuestro el día antes de la inspección de la OIEA y, consciente de lo complicado que resultará sacarlos del Campamento Omega, decide encargarse él mismo de la misión. Llega al campamento justo cuando el grupo de inspectores se dirige a la Base Madre.

Big Boss consigue encontrar y rescatar a Chico y a Paz. Durante el regreso en helicóptero, Big Boss descubre que a la incoherente Paz le han implantado quirúrgicamente un dispositivo explosivo. Cuando el médico de a bordo termina de extraérselo, tras una traumática operación, Big Boss llega a la Base Madre y presencia la destrucción de sus instalaciones a manos del supuesto equipo de inspección. En realidad, se trataba de un grupo de soldados de élite, una unidad de fuerzas especiales altamente secreta conocida por las siglas "XOF".

La inspección de la OIEA, y una filtración de datos muy precisa que obliga a Big Boss a iniciar una misión de rescate simultánea en el Campamento Omega, eran parte de un plan ideado por Skull Face para destruir la Base Madre. Big Boss consigue rescatar a Miller de las fuerzas XOF, escapando ileso a balas, bombas y ondas expansivas. Pero un segundo explosivo implantado en el cuerpo de Paz los coge por sorpresa y provoca que el helicóptero se estrelle. A pesar del sacrificio del médico de a bordo, que utiliza su cuerpo como escudo para proteger a Big Boss de la explosión, este termina herido de gravedad y entra en coma.

Aunque la verdad no saldrá a la luz hasta una década más tarde, la traición de Huey Emmerich a Big Boss y sus camaradas de la Base Madre fue un asunto de extrema gravedad: había entrado en contacto con XOF durante las "negociaciones" de la OIEA para asegurarse de que saldría con vida, a cambio de ayudarles para que la base fuese destruida con una eficacia arrolladora.

En un giro inesperado de los acontecimientos de *The Phantom Pain*, Major Zero también tendrá que enfrentarse a una traición dentro de su sombría organización. A espaldas de Big Boss, Zero había creado tiempo atrás otra unidad especial clandestina, XOF, cuya misión inicial consistía en apoyar de forma imperceptible pero decisiva a los operativos de FOX durante sus misiones, incluida la operación Snake Eater de 1964. XOF funcionaba a la sombra de FOX, realizando trabajos de base avanzados, tareas de apoyo logístico encubierto y diversas operaciones de limpieza.

En los años posteriores al distanciamiento entre Big Boss y Zero, XOF se convirtió en el grupo de élite de operaciones encubiertas de Cipher. Pero Skull Face, su director general, albergaba un odio visceral hacia Big Boss y Zero tras muchos años de servicio. Skull Face contribuyó a cimentar la leyenda del primero y cumplía las órdenes del segundo, y el deseo de acabar con ambos terminó por consumirlo.

- 1 INICIO RÁPIDO
- 2 INTRODUCCIÓN
- 3 RECAPITULO
- 4 SUCESOS SECRETOS
- 5 BASE MADRE
- 6 REFERENCIAS Y AVATAJOS
- 7 EXTRAS
- 8 FINALES
- 9 SECRETOS
- 10 RESUMEN DE LA HISTORIA
- 11 CRONOLOGÍA
- 12 BIBLIOGRAFÍA



BIG BOSS

Las aviesas intenciones de Skull Face salieron a la luz durante el ataque a la Base Madre que él mismo organizó en solitario y que culminó con la explosión de los dispositivos implantados quirúrgicamente a Paz. A pesar de la animosidad que existía entre ellos, Zero no tenía intención alguna de matar a Big Boss y condenó el ataque enérgicamente.

Los hechos más importantes de los siguientes nueve años aparecen con claridad en el episodio de *The Phantom Pain*, pero algunos necesitan una explicación más detallada. Tras el accidente del helicóptero, Zero se encarga de trasladar a un comatoso Big Boss a un hospital militar de Chipre, en el que recibe tratamientos bajo el mayor de los secretos. Como consecuencia por haber participado en el accidente que casi cuesta la vida a Big Boss, aún se desconocía que había sido un intento de asesinato, Skull Face pierde todos sus privilegios de mando y es exiliado a un rol inferior en las operaciones africanas de CIPHER. Allí se despierta su interés por las armas biológicas y sus primeras aplicaciones.

Un año después, Skull Face da el primer paso en su ofensiva contra Major Zero. Descubrimos que su interés en Paz residía en que, en una ocasión, la estudiante se había reunido con Zero en uno de sus refugios. Tras torturarla para sonsacarle información sobre el refugio, y enviarle a Zero un paquete con un objeto de extraordinario valor sentimental para el director de CIPHER, Skull Face consigue infectar a Zero con un parásito que le provoca una degeneración irreversible de sus funciones cognitivas. Era tal el odio que sentía Skull Face por Zero que no le bastaba con darle una muerte limpia.

Aunque los mejores especialistas se esfuerzan en detener los efectos del parásito, Zero se resigna a su suerte. Antes de perder su autonomía y su agilidad mental, y alcanzar el estado vegetativo permanente en el que nos lo encontramos al final de *Metal Gear Solid 4* y que durará casi tres décadas, decide poner en marcha una serie de operaciones.

La más importante es encargar a la Dra. Strangelove (que trabajaba para DARPA, una agencia al servicio de CIPHER, aunque ella lo desconociese) la creación de un sistema de inteligencia artificial extremadamente avanzado, pensado para controlar el flujo de información del naciente mundo digital. Este sistema de IA aparecerá en un punto más avanzado de la serie, bajo el nombre de los Patriots. En resumen, Zero sabe que está condenado, pero se niega a entregar las riendas del mundo a una nueva generación: prefiere que una inteligencia artificial, digital e implacable, le sustituya a la hora de mover los hilos del mundo y llevar a la práctica su ideología.

Aparentemente, los últimos registros que documentan la interacción de Zero con otros seres humanos están relacionados con Big Boss. Zero se pone en contacto con Ocelot para encargarle la protección de su amigo en común mientras este sigue en coma, y también habla con Miller para preparar a su antiguo lugarteniente de cara al regreso del legendario soldado. Zero llega incluso a visitar a Big Boss en 1977 para despedirse, un hecho que está relacionado con uno de los mayores misterios de *The Phantom Pain*, y con la identidad de un enigmático hombre.

Mientras tanto, debido a la poco convencional estructura de la organización CIPHER, y de la información obtenida tras muchos años de servicio en XOF, Skull Face consigue ir subvirtiendo gradualmente los recursos de este grupo para cimentar una base de poder cada vez mayor: algo así como un parásito que va devorando a un robusto e inconsciente portador. El escenario está listo para...

## 1984: Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

Cuando Big Boss (o más bien Ahab) despierta del coma nueve años más tarde, coincidiendo con el comienzo de *The Phantom Pain*, se ve inmerso de inmediato en un combate impresionante (y en ocasiones, atterradoramente surrealista) para salvar su vida.

A pesar de los dispositivos de seguridad de Zero y de la vigilancia experta de Ocelot, Skull Face consigue averiguar la ubicación de Big Boss. Envía a un poderoso grupo al hospital de Chipre para acabar el trabajo que comenzaron los explosivos de Paz. Dirigiendo este ataque está Quiet, una experta asesina a la que han ordenado identificar y ejecutar personalmente a Big Boss. Solo gracias a la intervención en el último segundo de Ishmael, el compañero de cuarto cubierto de vendas de Ahab, se evita el fatal desenlace.

Ishmael consigue a duras penas derrotar a Quiet en un duelo poco convencional, que termina con la mercenaria envuelta en llamas y defenestrada. Durante un breve momento de tranquilidad, Ishmael confiesa que ha estado vigilando a Ahab durante los nueve años de su coma, pero enseguida las fuerzas de XOF inician un ataque indiscriminado en el hospital, ejecutando a pacientes y personal sin un atisbo de remordimiento.

Curiosamente, es un nuevo enemigo, que aparentemente no pertenece a las fuerzas XOF, el que permite de forma indirecta que el debilitado Ahab e Ishmael consigan escapar del edificio. El aterrador Hombre de Fuego, envuelto en unas llamas de aspecto sobrenatural y aparentemente inmune a balas o explosivos, irrumpe en escena con la intención de matar a Big Boss con sus propias manos. El conflicto resultante entre las fuerzas de XOF y esta criatura, que parece capaz de ingerir proyectiles y lanzarlos de vuelta a sus enemigos con una potencia descomunal, genera la suficiente confusión para que Ishmael consiga robar una ambulancia.

Durante esta situación extrema, Ahab está claramente desesperado y comienza a ver cosas que sin duda son alucinaciones, como una ballena gigantesca que aparece en el cielo para engullir un helicóptero de ataque con sus enormes fauces.

Ishmael pierde el sentido durante esta trepidante fuga, Ahab se ve obligado a tomar el volante y el vehículo se estrella. Al despertar, descubre que Ishmael ha desaparecido y consigue salvarse únicamente gracias a la oportuna llegada de Ocelot y a un repentino diluvio que apaga las llamas del Hombre de Fuego.

Gracias a la rehabilitación física y a la ayuda experta de Ocelot para ponerle al día en las novedades del planeta, Ahab enseguida vuelve a aprender lo que supone ser la leyenda viva conocida como Big Boss. Repatriado a una nueva Base Madre aún en estado de gestación, creada en la costa de las Seychelles por Kazuhira Miller durante su ausencia, la primera misión de Big Boss una vez salido del coma es rescatar a su lugarteniente tras una desastrosa operación reciente.

Una vez que Miller ha regresado a la Base Madre y vuelve a estar en activo, la estructura de mando de Big Boss y Miller, apoyada por el siempre resuelto Ocelot, comienza a gestionar una nueva organización de mercenarios llamada Diamond Dogs, dedicada a completar misiones para una amplia gama de clientes. Obviamente, la organización obtiene cierta satisfacción cuando las misiones suponen un enfrentamiento directo con los intereses de Cipher. Uno de estos encargos termina con Big Boss capturando a Quiet, la mujer que intentó asesinarlo en Chipre tras un duelo de francotiradores. Intrigado por la naturaleza inusual y resistente de su adversaria, se la lleva a la Base Madre para finalmente integrarla en su pujante nuevo ejército.

Con el tiempo, Big Boss consigue una pista fiable sobre el paradero de Skull Face. Aunque esto no provoca un enfrentamiento decisivo, la misión lo lleva a tener contacto directo con Huey Emmerich, al que lleva a la Base Madre para interrogarlo. Según la versión del científico, Skull Face le obligó a trabajar en un nuevo Metal Gear con poder nuclear llamado "Sahelanthropus". Aunque Big Boss, Miller y (especialmente) Ocelot creen que Emmerich no es más que un mentiroso compulsivo y siguen sospechando que estuvo directamente implicado en la destrucción de la Base Madre original, deciden contar con él para que aporte su considerable experiencia a los proyectos de investigación y desarrollo de la organización.

También descubrimos la identidad del Hombre de Fuego y del extraño "chico que flota" con la máscara de gas que lo acompaña. El primero resulta ser el coronel Volgin, completamente desfigurado, al que todos daban por muerto tras la operación Snake Eater. El cuerpo de Volgin, en estado catatónico pero aún con vida, fue salvado por unos científicos militares




**EL TERCER NIÑO**

al sentir la ira latente de Big Boss cuando su avión sobrevoló la cabeza del muchacho. Skull Face consideró que aquella anomalía merecía un escrutinio más profundo, lo que le llevaría a descubrir a Big Boss.

Mientras sigue el rastro de Skull Face por Afganistán y África, Big Boss va descubriendo el trabajo de su enemigo en procesos biotecnológicos de un avance incomparable, algo que permite a los especialistas en la materia (incluido el propio Skull Face) utilizar raros parásitos en aplicaciones militares de elevada precisión. Algunos parásitos se aplican a un portador para que se beneficie de una relación simbiótica de lo más productiva. Es el caso de los que portan los temibles Cráneos, sus soldados expertos, que gracias a los parásitos obtienen unas condiciones físicas verdaderamente impresionantes. Estos beneficios también forman parte del cuerpo de Quiet, lo que explica sus extraordinarias dotes y, claro está, cómo pudo recuperarse de las heridas que recibió en Chipre.

Pero no todos los parásitos de la operación ofrecen efectos benignos a su portador. Big Boss descubre que Skull Face ha estado desarrollando un parásito que afecta a las cuerdas vocales de los humanos: una variedad que se aloja en la garganta de su portador y que se activa, convirtiéndose en un *arma*, al detectar los sonidos característicos de un idioma.

En una de sus misiones más complicadas, Big Boss debe rescatar a un niño soldado en África: "Mamba Blanca", un chico de 12 años carismático y muy duro, al que conoceremos como Eli durante el resto de la historia.

soviéticos, que conservaron sus funciones vitales en estado de hibernación mientras estudiaban sus poderes aparentemente paranormales para manipular la electricidad.

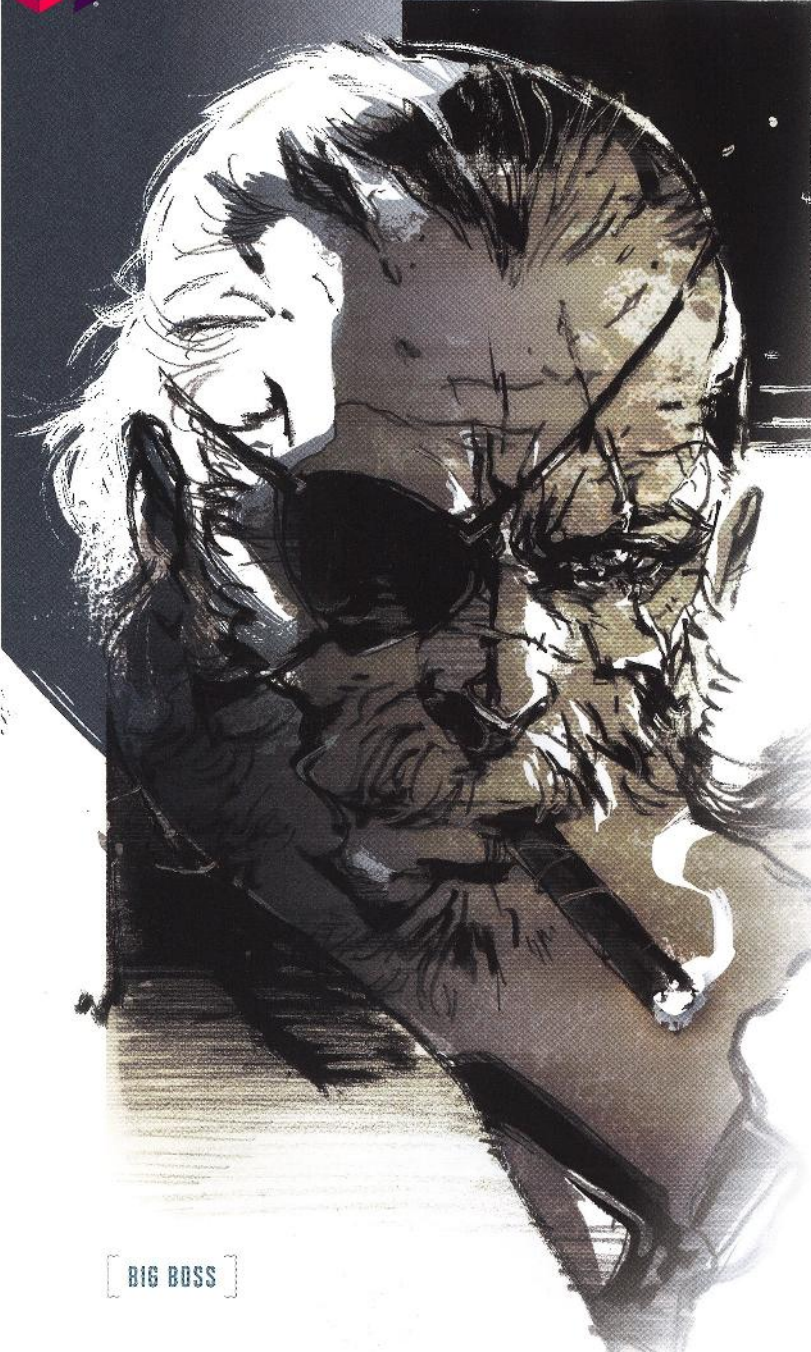
Por su parte, al chico que flota solo se le conoce por el apelativo que le dieron los investigadores del ejército soviético: Tretij Rebenok o "El Tercer Niño". Traumatizado desde su más tierna infancia por los efectos de sus arcanas habilidades psicoquinéticas, se convirtió en un cascarón totalmente carente de ego o emociones humanas. Parece que los poderes avanzados que posee en su primera aparición como adolescente se nutren exclusivamente del odio o la ira extrema que sienten los demás.

Tras un accidente de avión cuyo único superviviente fue el Tercer Niño, una serie de acontecimientos llevan a la mente del muchacho a sentir la enemistad total de Volgin hacia Big Boss. Y así se forja la alianza entre Volgin, un cuerpo calcinado y totalmente obsesionado con matar al hombre que destruyó sus sueños, y el Tercer Niño, la persona que puede ayudarlo a vengarse. De esta conjunción nace la criatura conocida como el Hombre de Fuego.

(Además, todo parece indicar que así fue cómo Skull Face averiguó el paradero de Big Boss, tras nueve años de búsqueda. Tras enterarse de esta curiosa relación a través de los canales de Cipher que controlaba, Skull Face se interesó en el caso del niño raro y el antiguo coronel soviético. Esto provocó un acontecimiento crucial: la animosidad que Skull Face sentía se convirtió en la principal fuerza inspiradora de los poderes de el Tercer Niño al estar cerca de él, por lo que tanto el niño como Volgin quedaron a su disposición. Mientras Skull Face investigaba los detalles del accidente de avión, descubrió que los hechos que lo provocaron comenzaron en Chipre: como Ocelot dará por sentado más adelante, fueron obra de el Tercer Niño


**SKULL FACE**

- INICIO RÁPIDO
- REPRODUCCIÓN
- RECORDOS
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANALISIS
- EXTRAS
- VOICES
- SECRETOS
- RESUMEN DE LA HISTORIA
- CRONOLOGIA
- BIOGRAFIAS



**BIG BOSS**

1984  
1985  
1986  
1987

## 1984: Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (continuación)

Siguiendo la pista de los parásitos, Big Boss va acercándose poco a poco a Skull Face. Pero el encuentro culminante entre estos enemigos mortales se caracteriza por la ausencia de un enfrentamiento tradicional. Big Boss se encuentra en una situación de desamparo total, y Skull Face decide relatar su plan maestro al hombre que lo mantuvo eclipsado durante tantos y frustrantes años.

Consciente de que Zero, ahora en un estado totalmente vegetativo, había comenzado su plan para controlar los asuntos del mundo por medio de un sistema avanzado de IA que más adelante se conocerá como los Patriots, Skull Face explica su elaborado plan de dos fases.

La primera fase consiste en propagar una cepa de parásitos contagiosos que se alojan en las cuerdas vocales y cuyo objetivo es un idioma específico: el inglés. Cualquier persona infectada que hable dicho idioma activará la proliferación del parásito por todo su cuerpo, causándole una muerte segura, e infectará a todas las personas que estén dentro de su radio de transmisión. Esto explica por qué Quiet se mantendrá callada

hasta una fase muy avanzada de la historia, cuando no le quede más remedio: el parásito que porta podría matarla y además desatar toda una epidemia.

La propagación de la plaga terminaría provocando la destrucción total del idioma inglés a escala mundial, lo que impediría que la mayoría de los parámetros previstos del sistema de los Patriots llegasen a estar operativos. Ni siquiera el taimado Major Zero podría haber imaginado que iba a ocurrir algo así mientras creaba a la IA que le iba a suceder.

La segunda fase del plan de Skull Face consiste en producir en masa tecnología Walker Gear equipada con armas nucleares, diseñada por Emmerich, para después suministrar esta arma a todas las partes interesadas: gobiernos, empresas militares privadas (PMC) o incluso células terroristas. Su plan se basa en el uso y fabricación de misteriosos microorganismos conocidos como arqueobacterias metálicas, y en particular dos variedades: una que corroe metales, y otra que mantiene una relación muy provechosa con el uranio. Esta última permite a Skull Face crear cabezas nucleares sin los gastos y complicaciones de las tecnologías de enriquecimiento y procesado convencionales. En otras palabras, puede montar con facilidad misiles nucleares en los Walker Gears producidos en masa, por lo que las armas de destrucción masiva estarían disponibles para prácticamente todo el mundo. Este proyecto podría desbaratar por completo el equilibrio de las relaciones internacionales.

Mediante el uso del Sahelanthropus como herramienta de propaganda para infundir el odio y la paranoia en la población, Skull Face esperaba reavivar la Guerra Fría y provocar una carrera de armas nucleares a escala mundial. Gracias a un dispositivo instalado en cada Walker Gear, Skull Face podría vigilar y controlar todas las cabezas nucleares a su antojo, o lo que es lo mismo, controlar con eficacia el arsenal nuclear del mundo entero.

Desamparado y claramente incapaz de defenderse de tantos adversarios distintos, Big Boss se salva contra todo pronóstico gracias a Eli, que viajaba como polizón en un helicóptero de apoyo de los Diamond Dogs que estaba sobrevolando la zona antes de despegar. Cuando el Tercer Niño nota la presencia de Eli, se asombra ante la colosal y profunda capacidad para odiar del muchacho, que incluso supera al que sienten Volgin y Skull Face, a los que rápidamente abandona. Desbordado por las sensaciones evocadas por la mente del niño soldado, el Tercer Niño envía al Metal Gear a ejecutar un ataque brutal que aplasta a Volgin, arrasa con las tropas XOF y hiere mortalmente a Skull Face. Pero gracias a su experiencia incomparable, Big Boss consigue detener al Metal Gear en un enfrentamiento espectacular.

Cuando termina el combate, Big Boss y Miller se acercan a Skull Face para comprobar la gravedad de sus heridas, y ambos deciden dejar que su enemigo elija entre quitarse la vida o fallecer tras una prolongada agonía. Para sorpresa de todos los presentes, Huey Emmerich toma la decisión de asestar el tiro de gracia a Skull Face. Eli regresa a la Base Madre con Big Boss, pero está claro que ha forjado un vínculo peligroso con el Tercer Niño. Para todos aquellos que hayan seguido la serie desde Metal Gear Solid, este hecho despejará las dudas sobre las identidades futuras de ambos.

Aunque las historias posteriores a la conclusión del argumento principal de Skull Face (y esa secuencia de créditos tan engañosa) podrían parecer anecdóticas, estos relatos poseen un gran peso en la historia. Cada relato supone un salvaje puñetazo para el protagonista que, si consideramos que la violencia solo genera más violencia, puede que contribuyan a que Big Boss termine siendo el que nos encontramos en este punto de la saga *Metal Gear*: las dos primeras entregas de la serie creadas por el señor Kojima. En este momento, el héroe de las historias anteriores a 1990 se ve obligado a convertirse en el malvado de la serie durante un tiempo, sin importar sus matices o los de sus acciones una vez que ya se conocen los episodios pasados o futuros.



rencor, sin dar nunca el golpe final y sin permitir ni un mínimo atisbo de reconciliación o aceptación. La sublevación de Eli y sus intentos de fuga de la Base Madre terminan con su robo del Sahelanthropus, algo que lo apartará para siempre de las pocas personas que podrían haber rehabilitado al resuelto niño soldado. Pero si las acciones de el Tercer Niño no son más que el reflejo de lo que esconde su corazón, puede que Eli, en **realidad**, no sea más que un auténtico bastardo, y sea cual sea su futuro, siempre estará marcado por su obsesión malsana e inquebrantable.

En la conclusión de *The Phantom Pain*, la epidemia que se extiende por la Base Madre (una cepa inglesa del parásito de las cuerdas vocales) obliga a Big Boss a asesinar a sus soldados para evitar una catástrofe mundial. Aunque ejecuta esta seria responsabilidad de forma resuelta, sin mostrar escrupulo alguno, las pistas visuales sugieren que la matanza da rienda suelta aún más a su "demonio interior".

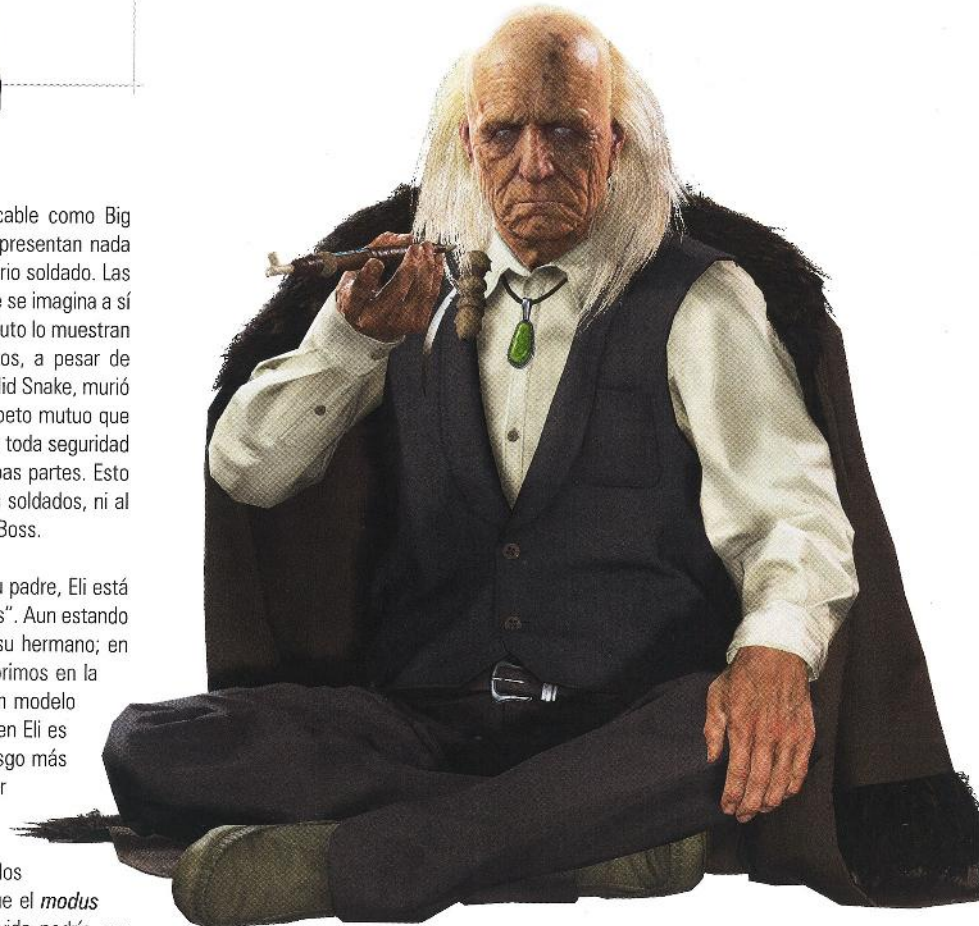
Puede que la suma de acontecimientos de *The Phantom Pain* sí que provoque que Big Boss acabe convirtiéndose en el "oni" que aparenta ser en este episodio, y que la posterior derrota a manos de Solid Snake sea justa y necesaria. Pero incluso de ser así, el suyo no es el ejemplo clásico de héroe que se convierte en villano de repente. Más bien es el resultado de una degradación gradual de un ser humano, que alcanza un punto en el que lo único que le queda son sus obsesiones.

A corto plazo, Big Boss está más decidido que nunca a reforzar sus tropas para fundar una nación libre de cualquier gobierno tradicional, un sueño que estará a punto de cumplir en los años 90.

Es innegable que, incluso para un hombre tan implacable como Big Boss, los relatos que cierran *The Phantom Pain* no representan nada más que una sucesión de profundas tristezas al legendario soldado. Las secuencias cinemáticas (totalmente ilusorias) en las que se imagina a sí mismo interactuando con una Paz aún con vida, en absoluto lo muestran como alguien desprovisto de emociones o sentimientos, a pesar de tener una mente que, como más tarde le confesará a Solid Snake, murió con The Boss. Su relación con Quiet, basada en un respeto mutuo que aumenta gracias a su alianza en la Base Madre, casi con toda seguridad carece de una dimensión romántica tradicional por ambas partes. Esto no resta importancia a la conexión nacida entre los dos soldados, ni al gesto de Quiet al sacrificar su vida para salvar la de Big Boss.

A pesar de que Ocelot le asegura que Big Boss no es su padre, Eli está seguro de que es fruto del proyecto "Les Enfants Terribles". Aun estando en lo cierto, Big Boss podría ser tanto su padre como su hermano; en términos clínicos, y basándonos en todo lo que descubrimos en la historia, el líder de los Diamond Dogs no es más que un modelo involuntario. Y aun así, el odio que este hombre inspira en Eli es inagotable, hasta el punto de que se convierte en su rasgo más definitorio. Para colmo, su arcana relación con el Tercer Niño no hace más que empeorar la situación.

A tenor de las pruebas disponibles, especialmente los encuentros entre Big Boss y Volgin, podría deducirse que el *modus operandi* de el Tercer Niño en este momento de su vida podría ser provocar un conflicto directo entre sus sujetos y los causantes de su



CODE TALKER

- 1. TUSO RAPID
- 2. INTRODUCCIÓN
- 3. RECONOCED
- 4. MISIONES SECUNDARIAS
- 5. BASE MADRE
- 6. REFERENCIA Y ANALISIS
- 7. EXTRAS
- 8. INDEX
- 9. SECRETOS
- 10. RESUMEN DE LA HISTORIA
- 11. CROMOLOGÍA
- 12. BIOGRAFIAS

1995 y 1999:

## Metal Gear y Metal Gear 2: Solid Snake

(Nota: Obviamente, al haberse creado estos dos juegos muy al comienzo de esta serie tan compleja, muchos jugadores solo alcanzarán a comprender los hechos que tienen lugar durante este período temporal concreto al verlos a través de la lente de los episodios anteriores o siguientes. No dejan de ser vitales para la trama, claro está, pero hoy en día hay que *coger con pinzas* gran parte de sus diálogos y situaciones. Aquí nos centraremos únicamente en las revelaciones y hechos que ya aparecen en otros episodios).

Los juegos *Metal Gear* y *Metal Gear 2: Solid Snake* cuentan cómo Big Boss, que ahora está al mando de un enorme ejército de mercenarios, establece dos naciones militares (ficticias), Outer Heaven y, más adelante, Zanzibar Land, en un intento de mantenerse en igualdad de condiciones con los gobiernos de todo el mundo. En ambas ocasiones, el aspirante a tirano (y, claro está, la tecnología armamentística a su disposición) fracasa por culpa de un agente novato, Solid Snake; su hijo o, como descubrimos más adelante en la cronología en tiempo real de *Metal Gear*, uno de los tres clones del proyecto "Les Enfants Terribles".

Aunque desconoce su existencia, Solid Snake actúa sin saberlo como una herramienta de los Patriots de Zero, que llevan años intentando neutralizar a Big Boss. Cuando Snake completa sus misiones en Outer Heaven y Zanzibar Land, los Patriots recuperan en secreto el cuerpo de Big Boss y lo anulan al inducirle un estado de coma perpetuo.

Aunque Zero lleva más de una década en estado vegetativo, los Patriots, convertidos en un sistema de IA totalmente informatizado cuyo fin es gestionar los asuntos mundiales y controlar el flujo de información, siguen funcionando de acuerdo con las creencias de su mentor: en concreto, que la sociedad solo puede funcionar mediante una uniformidad impuesta que restringe las libertades individuales. Por lo tanto, la IA de Major Zero profana los ideales humanos de libertad y compromiso personal de The Boss, sustituyéndolos por una perversa y patológica obsesión por el control y el orden, en la que las innovaciones o iniciativas inesperadas están bajo sospecha y se impone una conformidad obligatoria con el objetivo de engendrar una repetición perpetua y manejable.

Ocelot, uno de los miembros fundadores de Cipher que sigue comprendiendo y apreciando la verdadera naturaleza del sacrificio realizado por The Boss (su madre), cada vez se siente más incómodo con los métodos y la ideología corrupta de los Patriots y termina totalmente indignado. Pero, ¿cómo puede enfrentarse a un enemigo omnipresente, una organización con agentes enraizados en jerarquías políticas, militares y económicas de todo el planeta? Para ocultar cualquier prueba sobre su implicación, desarrolla una sofisticada conspiración de una complejidad asombrosa.

SOLID SNAKE





- UNICO RAPIDO
- INTRODUCCION
- REQUERIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIAS Y ANALISIS
- EXTRAS
- INDICE
- SERVICIOS
- RESUMEN DE LA HISTORIA
- CRONOLOGIA
- BIOGRAFIAS

# 2005

## 2005: Metal Gear Solid

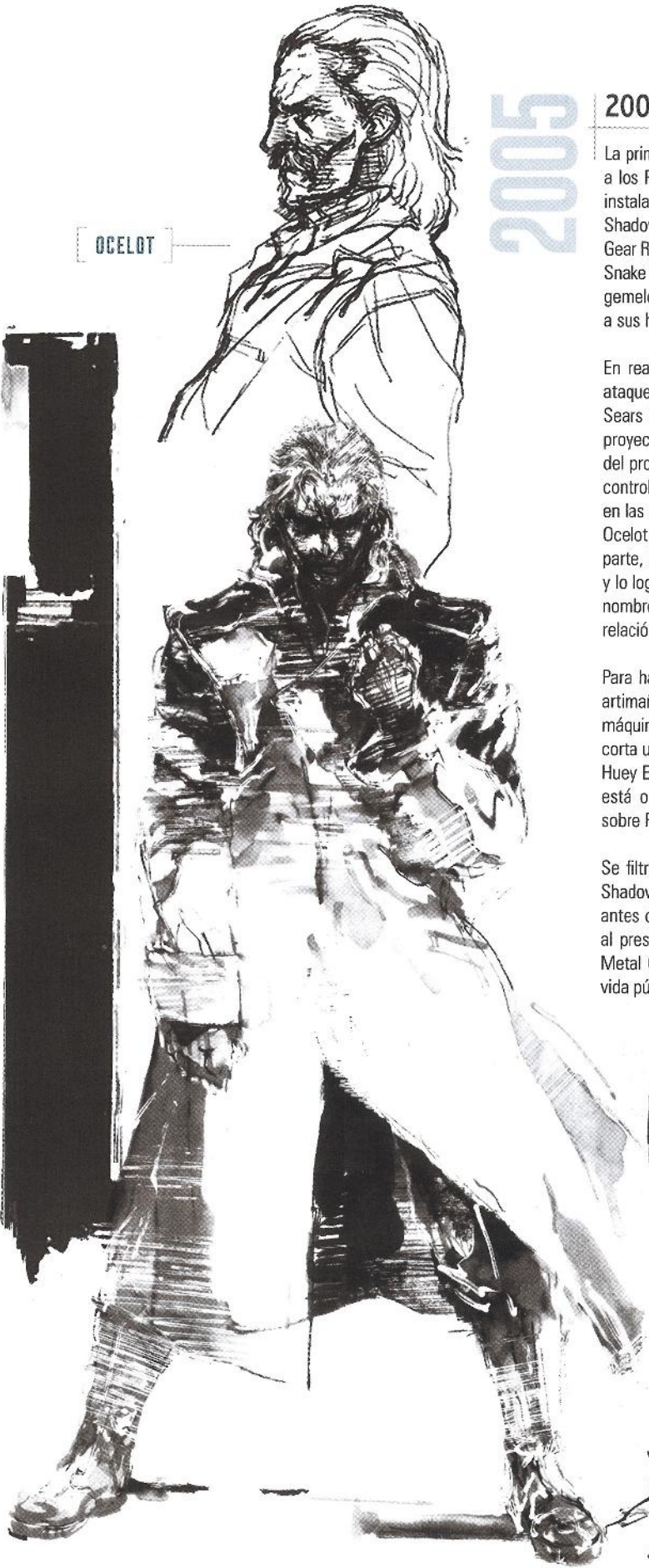
La primera acción importante del plan maestro de Ocelot para destruir a los Patriots tiene lugar en 2005. Un grupo de terroristas toman una instalación de eliminación de armas nucleares de Alaska, en la isla de Shadow Moses, que alberga en secreto una nueva y radical arma: Metal Gear REX. Para responder a esta crisis, se envía al agente especial Solid Snake con el fin de neutralizar al líder terrorista Liquid Snake (hermano gemelo de Solid Snake, nacido en el proyecto "Les Enfants Terribles") y a sus hombres, entre los que se encuentra Ocelot.

En realidad, el Incidente Shadow Moses, como se conocerá a este ataque, fue iniciado por el presidente de los Estados Unidos George Sears (Solidus Snake, el tercer y último clon de Big Boss gestado en el proyecto "Les Enfants Terribles"), con el fin de obtener datos de pruebas del proyecto Metal Gear REX, como parte de un plan para escapar del control de los Patriots. Sears encarga a Ocelot que encuentre un disco en las instalaciones de Shadow Moses, ignorando quizás que el propio Ocelot es miembro fundador de la organización Cipher/Patriots. Por su parte, Ocelot acepta únicamente para conseguir sus propios objetivos, y lo logra manipulando a Liquid, al que suponemos que conoció bajo el nombre de Eli en los años 80 en la Base Madre, y con el que afianza su relación en los años posteriores.

Para hacerse con el control de Metal Gear REX, Liquid confunde con artimañas a Solid Snake, y este, inconscientemente, activa para él la máquina de guerra. Durante este proceso, Snake conoce a Ocelot (y le corta un brazo durante el combate) y a Hal "Otacon" Emmerich, hijo de Huey Emmerich y la Dra. Strangelove. En cuanto la máquina de guerra está operativa, Liquid asume su control directo, pero Snake triunfa sobre REX y finalmente mata a su hermano.

Se filtran a la prensa algunos datos preocupantes sobre el Incidente Shadow Moses, y la existencia de Metal Gear REX sale a la luz justo antes de que se firme un acuerdo de desarme nuclear. Ocelot entrega al presidente George Sears (Solidus Snake) los datos de pruebas de Metal Gear REX. Solidus abandona la presidencia y desaparece de la vida pública.

OCELOT



LIQUID



2007 2009

2007-2009:

## Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

En los dos años transcurridos entre el Incidente Shadow Moses y la continuación de la historia en *Metal Gear Solid 2*, Solidus se oculta de los Patriots y se prepara para atacarlos. Mientras tanto, Snake y Otacon se alían para fundar una organización independiente y no gubernamental (Philanthropy), dedicada a impedir la proliferación de tecnología Metal Gear.

En 2007, Snake y Otacon descubren que un petrolero que transporta en secreto un nuevo modelo anfibio e inusualmente poderoso de Metal Gear: Metal Gear RAY, está a punto de pasar cerca de la ciudad de Nueva York. Snake se infiltra en el barco y consigue imágenes de la máquina, pero las cosas se complican cuando Ocelot activa una serie de explosiones para escapar del petrolero y, justo entonces y de forma inexplicable, empieza a sufrir convulsiones que parecen tener relación con su brazo derecho trasplantado (perdió el original durante el Incidente Shadow Moses). Parece poseído por el espíritu del fallecido Liquid Snake, el dueño original del nuevo brazo de Ocelot. Bajo el control del hermano de Snake, consigue escapar en el Metal Gear RAY antes de recobrar todas sus facultades.

La historia se reanuda dos años más tarde, en una planta depuradora de agua ("Big Shell"), construida en el lugar donde se había hundido el petrolero. Como había ocurrido antes, los hechos ocurridos son producto del trabajo meticuloso y polifacético de los Patriots, y Ocelot vuelve a actuar únicamente en beneficio propio, ocultando sus motivaciones al resto.

De hecho, aunque en teoría el personaje central (Raiden) crea estar en una misión para combatir una amenaza terrorista, toda la situación no es más que una sorprendente simulación en tiempo real basada en el Incidente Shadow Moses, planeada para poner a prueba la resistencia física y mental de Raiden. El experimento forma parte del plan "Solid Snake Simulation" (abreviado como "S3"), que tiene como objetivo que los Patriots puedan estudiar las complejidades de la mente humana para así poder controlarla mejor. Mediante el estudio de las respuestas de Raiden (y del resto de los participantes de esta farsa) a todos los desafíos y situaciones a los que se enfrenta, los Patriots pretenden refinar sus rutinas de software.

La planta depuradora Big Shell se construyó con el pretexto de que el petrolero hundido había derramado petróleo, pero en realidad es una fortaleza móvil que alberga el Arsenal Gear, el último avance en tecnología Metal Gear. El Big Shell está controlado por un sistema de IA de los Patriots ideado por Emma Emmerich, hermanastra de Otacon, para manipular el flujo de información digital del planeta. Solidus y sus seguidores atacan las instalaciones para hacerse con el control del Arsenal Gear y obtener ventaja en su lucha contra los Patriots. Pero, como era de esperar, la sombría organización ya contaba con este ataque; de hecho, ellos mismos lo habían instigado.

Y es que prácticamente todas las partes implicadas en el experimento del Big Shell habían sido manipuladas por los Patriots sin saberlo, con el fin de reproducir los hechos del Incidente Shadow Moses. Solidus y



SOLIDUS


**RAIDEN**

sus hombres interpretan el papel de Liquid y los "terroristas"; Raiden, claramente utilizado para acabar con Solidus, es la cobaya principal y, por lo tanto, recibe el papel de Snake. Incluso el engaño que sufre Raiden por parte de sus superiores y su equipo de apoyo en las conversaciones por Codec son una réplica de la información errónea que Snake recibe cuando intenta detener a Liquid y al Metal Gear REX.

Únicamente Ocelot y Solid Snake parecen estar al margen de esta sofisticada simulación: Ocelot sigue intentando acabar con la organización que él mismo contribuyó a crear, y Snake intenta encontrarle un sentido a su vida más allá de los estrechos límites dictados por sus antiguos jefes. Son las variables errantes de un complejo programa, las causantes de que la simulación fracase: su participación provoca que un gusano informático creado por Emma Emmerich ataque el sistema de la IA. No consigue destruirla por completo, como estaba planeado, pero el programa de Emma la trastoca considerablemente.

Cuando termina el drama a bordo del Big Shell, prácticamente todos sus actores, con la excepción de Raiden, Ocelot, Snake y Otacon, han muerto en la batalla final de *Metal Gear Solid 2*. Raiden cumple con las órdenes de los Patriots y elimina a Solidus, a pesar de que así descubre el objetivo real de su "misión". Se siente totalmente desmoralizado por la trascendencia de su descubrimiento, y por haberse creído tantas mentiras, pero un discurso de Snake consigue inspirarlo. El veterano guerrero explica a Raiden que ahora es libre para seguir (o luchar por) cualquier estilo de vida

en el que tenga fe, y su humanidad se basará en la sinceridad de dicha fe. Curiosamente, esto recuerda mucho al principio de libertad individual tan apreciado por The Boss y que inspiró los intentos de Ocelot por destruir a los Patriots desde dentro. Puede que, por este motivo, Ocelot no ataque a Snake durante la historia de *Metal Gear Solid 2*; y es que, aunque difieran en métodos y roles, ambos creen en la misma causa.

Posteriormente, podemos llegar a la conclusión de que Ocelot es el mayor beneficiado de los incidentes del Shadow Moses y el Big Shell. De Solidus solo queda su cuerpo, aunque, como ocurrió con Big Boss, aún tiene un importante papel que desempeñar. Los Patriots desconfían de los extraños brotes de posesión espiritual que provocan que Ocelot actúe bajo el control de Liquid Snake, pero no comprenden que no es más que un elaborado subterfugio para ocultar los verdaderos objetivos de Ocelot. Este ha dado un nuevo paso adelante en su camino para derrotar al hombre que apartó a Cipher de su objetivo inicial y creó a los Patriots: Major Zero.


**EMMA EMMERICH**
**OTACON**

- INICIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECOMENDADO
- GLOSARIO DE SIGLAS Y ACRÓNIMOS
- BASE LABORE
- INTELIGENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- LIBRERÍA
- SECRETOS
- RESUMEN DE LA HISTORIA
- ENCICLOPEDIA
- BIOGRAFÍAS

## 2014: Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Casi todos los protagonistas de la saga *Metal Gear* llevan una pesada carga a sus espaldas y pretenden enmendar pecados del pasado. Desde Ocelot, que intenta acabar con los Patriots (la organización que él mismo contribuyó a crear) a Raiden, torturado por los recuerdos de su infancia como niño soldado, o Snake, que no es más que un clon de Big Boss al que los Patriots han manipulado durante toda su vida. El deseo de redención que todos ellos comparten es el motor de los hechos de *Metal Gear Solid 4*, que pone punto final a una historia compleja como pocas.

Una vez que el Arsenal Gear encalla en la isla de Manhattan en 2009, la comunidad internacional condena al unísono al gobierno de los Estados Unidos. Para aplacar el creciente temor de que se emplee a los ejércitos de los estados para resolver asuntos políticos cuestionables, se considera más seguro dejar estos asuntos en manos de empresas militares privadas (PMC): técnicamente están desprovistas de ideologías o intereses más allá del puro comercio, y los accionistas y la opinión pública las vigilan de cerca. El crecimiento vertiginoso de estas compañías tiene una consecuencia inesperada: la economía de la guerra, donde el potencial comercial propio de un conflicto armado (investigación, desarrollo y fabricación de armamento, contratación de mercenarios) se convierte en el motor de los mercados financieros globales. En resumen, la guerra pasa a ser la clave del crecimiento y la prosperidad.

El mecanismo controlado por los Patriots que facilita el crecimiento de la economía de la guerra se llama Sons of the Patriots (SOP): un sistema seguro de control del campo de batalla en tiempo real. Bajo su vigilancia, se implantan nanomáquinas a todos los soldados y mercenarios de las PMC que identifican a cada individuo, lo vigilan y, en esencia, controlan su comportamiento, interactuando con el metabolismo de los portadores y manipulando la química humana para mejorar en gran medida sus habilidades de combate. Controladas por una IA central, estas nanomáquinas se utilizan para generar un "subidón de combate" que anula todos los instintos humanos, incluidos cualquier tipo de ansiedad, aprehensión o remordimiento de los soldados mientras se enfrentan a sus enemigos. También presentan otras ventajas, como una conciencia más despierta y un mejor trabajo en equipo; desde un punto de vista estratégico, el SOP es un sueño hecho realidad para cualquier táctico militar.

Otra utilidad del Sistema es restringir el uso de armamento militar, desde armas pequeñas a vehículos, únicamente al personal autorizado. Los combatientes solo podrán usar el arma si su documentación les autoriza a ello. La IA central se encarga de que el fusil de un soldado se desactive en manos de cualquier otro individuo, incluso si es un colega. En todo el mundo, prácticamente todas las armas (tanto las ya conocidas como las recién creadas) se modifican o diseñan para su uso exclusivo dentro del Sistema SOP.

A pequeña escala, el SOP crea una nueva generación de soldados, más obedientes y de una eficacia sin parangón. A gran escala, los oficiales militares pueden vigilar y reaccionar al instante a cualquier acción del campo de batalla. Esta es la materialización de un conflicto "limpio" ideal, el supuesto fin de cualquier violación de los derechos humanos, puesto que las armas pueden desactivarse (o contener a los soldados a un nivel biológico) antes de que se cometa cualquier acto de barbarie. Otro punto atrayente para los gobiernos es que luchar en conflictos con las PMC sale más barato, y evita que los estados mantengan grandes ejércitos en activo.

Pero un efecto secundario de la "economía de la guerra" es que un conflicto armado se convierte en un negocio como cualquier otro. Las PMC, al no dejarse llevar por sentimientos nacionalistas o dogmas políticos, comienzan a ofrecer sus servicios al mejor postor, ya sea una nación, una





- ▢ RÍPIDO RÁPIDO
- ▢ INTRODUCCIÓN
- ▢ RECORRIDO
- ▢ MISIONES SECUNDARIAS
- ▢ BASE MADRE
- ▢ REFERENCIA Y ANALISIS
- ▣ EXTRAS
- ▢ ÍNDICE
- ▢ SECRETOS
- ▣ RESUMEN DE LA HISTORIA
- ▢ ETNOLOGÍA
- ▢ BIOGRAFÍAS

## LIQUID OCELOT

guerrilla o incluso un grupo terrorista. En el 2014, las PMC controlan más de la mitad de las fuerzas militares del mundo.

Al comienzo de la historia de *Metal Gear Solid 4*, cinco PMC, cada una de ellas una multinacional con una gran influencia en los asuntos mundiales, se reparten el mercado internacional. Pero las cinco están controladas por una única compañía madre: Outer Heaven, bautizada en honor a la revuelta de Big Boss en 1995, cuyo director principal no es otro que Liquid Ocelot: Ocelot aparentemente poseído por Liquid.

Un Snake envejecido prematuramente recibe el encargo de una nueva misión. Curiosamente, en esta ocasión el motivo no es favorecer a una organización o gobierno concretos, sino el bien común del planeta. Parece que Liquid Ocelot planea usar las cinco PMC que controla para iniciar una insurrección; la misión de Snake consiste en eliminarlo antes de que esto ocurra. La cacería comienza en Oriente Medio, la última ubicación conocida de Liquid Ocelot.

Cuando Snake encuentra a Liquid Ocelot, intenta liquidarlo de un disparo, pero de pronto se ve rodeado de una multitud de soldados que parecen estar padeciendo un gran sufrimiento. Entre los lloros, y convulsiones del agonizante grupo, Snake termina sucumbiendo al mismo efecto desconocido y pierde la oportunidad de asesinar a Liquid Ocelot.

Después, Snake se desplaza a Sudamérica y allí descubre la verdad sobre la inexplicable conclusión de los hechos de Oriente Medio. En vez de manipular las nanomáquinas implantadas en los cuerpos de los soldados (como inicialmente pensábamos), Liquid Ocelot tan solo las desactivó. Al verse libres de la influencia de estos dispositivos microscópicos pero poderosos, los soldados se vieron repentinamente sometidos a toda la fuerza de los efectos psicológicos y fisiológicos que el Sistema SOP había reprimido en ellos hasta entonces. A un veterano de guerra puede llevarle toda una vida aceptar sus acciones en un conflicto. Estrés, dolor, remordimiento, miedo, asco, ira: la acción de Liquid provocó que todos estos sentimientos extremos y muchos más se liberasen de repente, sofocando las mentes de los soldados y provocando que dejaran de funcionar más allá de sus instintos animales básicos. El Sistema SOP, básicamente, funciona como un profiláctico. Más allá de esta barrera, la sangre, el cerebro y la carne de cada individuo recuerdan y almacenan cada detalle. Aunque externamente pareciesen el ejemplo perfecto de la profesionalidad y la calma, la realidad biológica de los soldados era poco optimista: la función del Sistema SOP era reprimir efectos, no abordar las causas.

Snow se da cuenta de que el objetivo de Liquid Ocelot no era destruir el Sistema Sons of the Patriots, ya que eso provocaría el colapso de su propio ejército. Su verdadero objetivo, llamado Guns of the Patriots, era obtener el control absoluto del sistema para quedarse al mando del único ejército válido del mundo. De nuevo, Liquid Ocelot ejecuta un segundo "experimento" SOP, causando los mismos efectos que en Oriente Medio.

Los planes de Liquid Ocelot quedan al descubierto. Para hacerse con el control de Sons of the Patriots, necesita obtener el código genético y los

datos biométricos de Big Boss, las claves para el castillo virtual erigido por los Patriots. Los dos altercados de SOP en Oriente Medio y Sudamérica fueron intentos de Liquid Ocelot para usar códigos y datos extraídos de Liquid (por medio de su brazo trasplantado) y después de Solid Snake (a través de muestras). Los resultados fueron pocos satisfactorios, debido a que Liquid y Solid Snake eran clones incompletos: las modificaciones (infertilidad, vida breve) propias de los hermanos provocaron que ambos intentos fracasasen, el único clon auténtico de su "padre" resultó ser Solidus.

Para conseguir su objetivo, Liquid Ocelot necesitaba encontrar el cuerpo de Big Boss, al que supuestamente mantienen con vida en un coma artificial (un estado "bio-muerto") en una ubicación secreta. Durante un viaje a Europa del Este, Snake descubre que Liquid Ocelot ha empezado una guerra para eliminar a Major Zero, y que los Patriots intentan ejercer un control completo por medio de varios programas de IA: GW (supuestamente en desuso desde Arsenal Gear), TJ, AL y TR (las iniciales de los cuatro presidentes estadounidenses del Monte Rushmore), todos ellos controlados por una IA maestra: JD, siglas de John Doe. Tras la neutralización de GW en el Big Shell en 2009, estos programas de IA siguieron controlando y filtrando el flujo de información de las redes mundiales.

Nada escapaba al escrutinio de estos implacables centinelas: política, finanzas, leyes, los valores sociales y, posteriormente, la economía de la guerra. Sin embargo, GW resultó únicamente "fragmentado" por el ataque digital de Emma Emmerich y ahora está en posesión de Liquid Ocelot. Si utiliza GW en conjunción con los datos extraídos del cuerpo de Big Boss, Liquid Ocelot poseerá todo lo que necesita para cruzar barreras de seguridad hasta entonces infranqueables y hacerse con el control del sistema de los Patriots.

A pesar de todos los intentos de Snake por impedirlo, Liquid Ocelot consigue el cuerpo de Big Boss, que posteriormente es consumido por las llamas. Al hacerse con el control de SOP, Liquid Ocelot bloquea las armas de sus posibles captores (y las de todas las tropas enemigas del mundo entero) justo en el momento en que su causa parecía imposible. Pocos sobrevivieron a la masacre resultante, ya que incluso los vehículos dejaban de responder a las frenéticas interacciones de sus conductores, y Liquid Ocelot abandonó tranquilamente la escena de aquella brutal refriega unilateral.

Pero el control del sistema por parte de Liquid Ocelot seguía siendo limitado: para llevar a cabo sus objetivos, necesitaba destruir JD con un arma lo suficientemente potente. La IA maestra seguía bloqueando las armas de destrucción masiva, así que Liquid Ocelot viaja a Shadow Moses para recuperar el cañón de riel de entre los restos del Metal Gear REX: la única arma a su alcance anterior (y por tanto ajena) al Sistema capaz de destruir su objetivo. Si acababa con JD, el control del sistema de los Patriots volvería a GW y, por tanto, a Liquid Ocelot.



## ISLA DE SHADOW MOSES

2014

### 2014 - Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (continuación)

Rápidamente Snake se infiltra en Shadow Moses como había hecho nueve años atrás, pero al encontrar el REX (en el mismo estado en el que Snake lo había dejado) descubre que alguien ya ha extraído su cañón de riel. A Snake y sus acompañantes no les queda otra opción que infiltrarse en Outer Haven, un barco parecido al Arsenal Gear que Liquid Ocelot había arrebatado a los Patriots. Solo destruyendo el servidor central de Outer Haven, en el que se encuentra GW, podrá Snake impedir que su adversario consiga su objetivo.

Tras una agotadora serie de hazañas para llegar a la sala de servidores de Outer Haven, un exhausto Snake consigue que Otacon introduzca un virus en el sistema. Pero, sorprendentemente, el virus no se centra exclusivamente en GW y se extiende al resto del sistema, llegando incluso a afectar a JD, la IA central. Snake, gravemente herido y fatigado hasta límites insospechables, manteniéndose con vida únicamente gracias a su salvaje determinación, encuentra una grabación escondida en el código del virus. Así descubre que el virus fue creado para destruir todos los programas de IA, puesto que los Patriots planeaban ampliar su red de control para dominar no solo a los soldados, sino a toda la humanidad.

En su enfrentamiento final con Liquid Ocelot, que fallece como consecuencia del duelo, y en una reunión posterior con Big Boss, Snake descubre que este resultado era el que Ocelot deseaba desde el principio: liberar a la humanidad de los malvados auspicios de los Patriots, y de la prisión de su mundo racional y microgestionado. Al desaparecer Major Zero y los programas de IA que estaban destinados a sucederlo, los Patriots (y sus ideales de estandarización y control social), dejan de existir.

En definitiva, la historia de *Metal Gear Solid 4* es la conclusión de una gigantesca conspiración que se extiende por toda la serie, y que culmina con Ocelot destruyendo el legado de la ideología de Major Zero. No deberíamos confundirnos sobre el verdadero papel de Ocelot desde el principio. Como Big Boss revela finalmente: "Para engañar al Sistema, Ocelot utilizó nanomáquinas y psicoterapia para trasplantar la personalidad de Liquid en su propia mente. Utilizó sugestión hipnótica para transformarse en un doble mental de Liquid.". Previendo todos los pasos de Snake y sus posibles resultados, Ocelot permitió a su aparente

rival completar las partes más importantes de su trama al considerar que Snake era, básicamente, una herramienta de los Patriots y por tanto nunca sospecharían de él, aunque Snake ignorase todo esto.

Ocelot, fingiendo la presencia de Liquid Snake dentro de su conciencia, no tenía intención de usar el cañón de riel de Metal Gear REX. Tampoco deseaba convertirse en líder de los Patriots, a pesar de que afirmase lo contrario. Ocelot tan solo quería acabar con el sistema de control de los Patriots, y por ello guio a Snake, su valiosa e inconsciente herramienta, para provocar la ruina de la organización. Para que todo pareciera más creíble, no le puso nada fácil las cosas a Snake: las fuerzas a las que tiene que enfrentarse el legendario soldado son tan brutales que dan la sensación de que Liquid Ocelot realmente quiere destruir a Snake. Sin embargo, es significativo que no termine con su vida cuando tiene la oportunidad de hacerlo, algo que claramente se sale del cliché tradicional de villano arrogante.

Y es que Ocelot no es una figura malvada en sus últimos años, ni un tirano en busca de poder absoluto; tan solo la mente maestra detrás de un plan para acabar con la red autoritaria que los Patriots estaban tejiendo por todo el planeta. Desde esta perspectiva, Ocelot (incluso bajo su apariencia del implacable Liquid Ocelot) es tan héroe como puede serlo Snake. A pesar del antagonismo mutuo que existe desde su primer encuentro, en realidad Snake y Ocelot trabajaron juntos para detener el reinado de los Patriots. Visto así, ambos siguieron el ejemplo del legendario compromiso de The Boss: no hay que intentar cambiar el mundo por la fuerza, sino protegerlo a toda costa, sacrificando tu propia vida si es preciso. Esto queda reflejado en las palabras de Big Boss, cuando al fin comprende las intenciones de The Boss: "No se trata de cambiar el mundo. Sino de hacer todo lo posible para dejarlo como estaba".

Big Boss y Major Zero, los dos motores principales de las historias de la serie *Metal Gear Solid*, son polos opuestos, extremos de la misma balanza. El primero quiere una forma de libertad absoluta, un mundo libre de gobiernos como demuestran sus acciones en las dos encarnaciones de la Base Madre, y después en Outer Heaven y Zanzibar Land; el segundo persigue el control absoluto. Ambos malinterpretan y corrompen

las enseñanzas de The Boss, sin llegar a comprender el motivo del sacrificio final de aquella. Big Boss creía en una ideología que promueve la libertad individual y la lucha sin descanso por causas dispares a costa de la estabilidad, la seguridad y la estructura; algo que restringe la libertad individual de los ciudadanos para hablar, crecer e incluso existir. Por su parte, la obsesión de Zero con el orden y la necesidad de proteger a la sociedad por medio de un gobierno intrusivo y estandarizador, lleva a la sociedad al borde del desastre. Su creación IA comienza a moldear un futuro en el que los individuos padecerán, sin saberlo, no solo restricciones para actuar o expresarse libremente, sino también para *sentir* más allá de los confines de los límites gestionados. En una civilización así podría seguir existiendo una especie de libertad pervertida, pero en el sentido más estricto y menos genuino de la palabra.

En opinión de Zero, la libertad se conservaría imponiendo una serie de restricciones y ofreciendo a los individuos libertades dentro de ese contexto; en el caso de Big Boss, la libertad se conseguiría eliminando dichas restricciones y un conflicto sin fin. Ambos son incapaces de definir la libertad sin relacionarla con barreras y límites, y ahí reside la clave de su traición al legado de The Boss. Ella veía la libertad de una forma mucho más positiva, como resultado de un compromiso personal y colectivo.

Desde el día en que fundaron Cipher en 1970, Zero y Big Boss optaron por el olvido: al ignorar los razonamientos que The Boss les había inculcado, olvidaron quiénes eran y el motivo por el que luchaban. Esto les llevó a instigar una serie de actos en los que la misma tragedia se repetía una y otra vez, una serie de preguntas que siempre obtenían las mismas respuestas. Esto explica por qué los juegos de *Metal Gear Solid* siguen un patrón muy definido: se repiten los mismos temas (la muerte, la venganza, el engaño), los mismos actores (un héroe, un enemigo señalado, una unidad de élite) y los mismos objetivos (la libertad, la redención). Aunque la narrativa de cada episodio ofrece un escenario similar, todos presentan distintas variaciones entre sí; desviaciones en el ADN de la serie que hacen de cada entrega algo único. Podría decirse que esto es un reflejo de la vida, y de la humanidad en particular: en ella se reproducen siempre las mismas cosas, pero nunca de la misma forma.

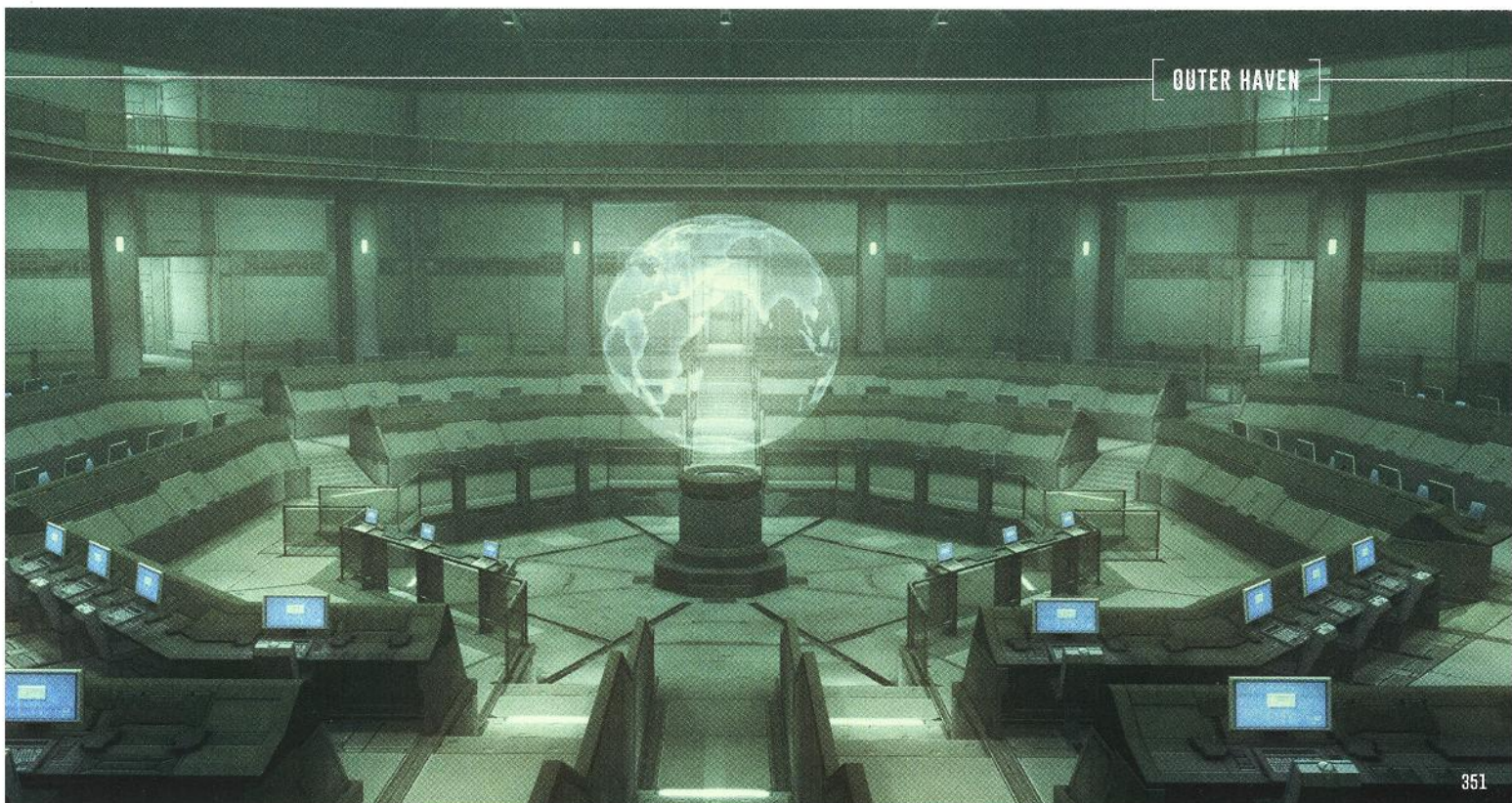
Cuando Big Boss fracasa en su intento de crear una utopía guerrera en Outer Heaven y Zanzibar Land, el sueño de Zero de controlar totalmente la humanidad logra al fin prosperar. Al perder a su mejor amigo y a la fuerza que mantenía bajo control sus principios y creencias, el programa de IA avanzada y autónoma que operaba en su nombre intentó aplicar orden en la humanidad buscando la reproducción continua de lo mismo, una repetición que se administra sin fin. Su comportamiento recuerda al de un perro que da vueltas buscando su cola o, mejor aún, el de un programa informático atascado en un bucle infinito. Esto explica por qué los Patriots (o más bien la IA que sucede a Zero) utilizan a Solid Snake como agente principal del sistema, y las mismas estrategias en cada intento.

En todos los casos salvo el último, el círculo se reinicia y la hegemonía de los Patriots corre peligro (aunque nunca se viene abajo) cada vez que la IA se encuentra con una variable que no puede gestionar. Es sumamente importante que, en todos los episodios en los que aparece Ocelot, nadie anticipa o comprende su verdadero papel (su traición a Cipher/los Patriots). Pero cada vez que se cuenta la historia, se introducen elementos nuevos y distintivos: los protagonistas evolucionan y algunas cosas sobreviven, aunque solo sea gracias a la influencia que Snake ejerce sobre los demás.

Llegamos a la conclusión de que Solid Snake es el verdadero heredero del legado de The Boss. Al igual que ella, está dispuesto a sacrificarse con tal de salvar el mundo, sin importarle su destino o reputación. Solo quiere transmitir sus ideas y acciones, a pesar de su muerte inminente y su infertilidad. En sus propias palabras:

*"La vida no consiste simplemente en pasar tus genes. Podemos pasar mucho más que el ADN, a través de la palabra, la música, la literatura y las películas... lo que hemos visto, oído, sentido... el odio, el amor, el dolor... esas son las cosas que debemos transmitir. Esa es la razón de mi existencia. Tenemos que pasar la antorcha y que nuestros hijos lean nuestra triste y alborotada historia a través de su luz. Y para ello, contamos con la magia de la era digital. Probablemente algún día llegará el final de la raza humana y nuevas especies habitarán este planeta. Puede que la Tierra no dure para siempre, pero tenemos la responsabilidad de dejar los rastros de existencia que podamos. Construir el futuro y preservar el pasado, es lo mismo."*

- 1 INTRODUCCIÓN
- 2 PERSONAJES
- 3 RECORDARIO
- 4 TERCEROS SEGUROS
- 5 MADE IN HEAVEN
- 6 REBELIÓN Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- FINICE
- SECRETOS
- RESUMEN DE LA HISTORIA
- CRONOLOGÍA
- AGRADECIMIENTOS





# [🕒] CRONOLOGÍA: ACONTECIMIENTOS MÁS RELEVANTES

1935

Nacimiento de Big Boss (nombre real: John; apodo: Jack).

1944

Nacimiento de Ocel.

1945

Boris Volgin se apropia del Legado de los Filósofos tras la Segunda Guerra Mundial. El Legado pasará a su hijo, el coronel Volgin, unos años después.

1950

John (posteriormente Big Boss) comienza a entrenarse con The Boss.

1962

Major Zero crea la unidad FOX, junto con la unidad encubierta XOF (dirigida por Skull Face), diseñada para respaldar a FOX en el más absoluto de los secretos.

1977

Zero, con la salud muy mermada, visita a Big Boss mientras este está en coma. Está a punto de perder sus funciones cognitivas y quiere despedirse del hombre al que aún considera su mejor amigo.

1976

Mientras Big Boss está en coma, Skull Face se aprovecha de la experiencia del especialista en biotecnología Code Talker e infecta a Zero con unos dañinos parásitos. Zero sabe que no sobrevivirá, pero consigue prolongar su vida unos años más gracias a sus conexiones y recursos. Zero decide crear un sistema de IA que lo sobrevivirá para cumplir su sueño; dicho sistema terminaría convirtiéndose en los Patriots. La base de esta IA avanzada es obra de la doctora Strangelove.

1975

Incidente de Ground Zeroes. Big Boss cae en una trampa que le tiende Skull Face: monta una operación de rescate, dejando vía libre para que un ataque sorpresa destruya la Base Madre. Skull Face, comandante de XOF, intenta asesinar a Big Boss por su propia iniciativa, dejándole gravemente herido y en estado comatoso.

1980

La doctora Strangelove, colaboradora y esposa de Huey Emmerich mientras este trabajaba en el diseño del Sahelanthropus para Skull Face, da a luz a Hal "Otacon" Emmerich.

1984

Episodio The Phantom Pain. Big Boss sale del coma y lidera un nuevo ejército, los Diamond Dogs, para impedir que Skull Face acabe con el idioma inglés usando unos parásitos de las cuerdas vocales. Huey Emmerich, tras varias traiciones que provocan la muerte de muchos Diamond Dogs, es expulsado de la Base Madre. Eli, un niño soldado al que Big Boss rescató en África, huye de la Base Madre gracias a su relación especial con el Tercer Niño, y supuestamente reaparece años más tarde como Liquid Snake, su identidad más conocida, en el Incidente Shadow Moses. Ocelot ya está preparando su gran plan para acabar con Cipher y los Patriots.

2014

Episodio Guns of the Patriots. Solid Snake y Ocelot (bajo su papel de Liquid Ocelot) acaban con los Patriots destruyendo sus sistemas de IA. Ocelot, Zero y un Big Boss brevemente resucitado mueren al finalizar este episodio.

2009

Incidente de Big Shell: Raiden y Solid Snake eliminan a Solid Snake, que pretendía liberar al mundo de la influencia de los Patriots. Todo este incidente es una estratagema de los Patriots para comprender mejor (y después controlar) la psique humana.



**1964**

Operación Snake Eater. Se destruye el Shagohod y Big Boss mata al coronel Volgin y a The Boss. Ocelot recupera la mitad del Legado de los Filósofos para América y se lo devuelve a Zero.

**1970**

Ocelot recupera la segunda mitad del Legado de los Filósofos. Zero crea Cipher junto a Big Boss, Ocelot y tres personas más. Es una organización que pretende invertir los fondos necesarios en propagar los supuestos ideales de The Boss.

**1971**

Zero inicia el proyecto "Les Enfants Terribles".

**1974**

Incidente de Peace Walker. Big Boss se ve involucrado en una crisis de la CIA y la KGB, mientras Cipher manipula a todas las partes desde las sombras. No es más que una estratagema creada por Major Zero para obligar a Big Boss a regresar a Cipher. Al finalizar el incidente, Big Boss está al mando de un gran ejército instalado en la Base Madre y de un Metal Gear con poder nuclear llamado ZEKE.

**1972**

Solid Snake y Liquid Snake nacen como resultado del proyecto "Les Enfants Terribles", seguidos de Solidus Snake. Big Boss abandona Cipher de forma definitiva para crear su propio ejército de mercenarios, reclutando a Kazuhira Miller.

**1995**

Rebelión de Outer Heaven. Big Boss intenta cumplir su sueño de crear una nación de mercenarios libres del control de todo gobierno. Solid Snake interviene para impedirlo.

**1997**

Huey Emmerich se suicida al descubrir que su hijo Hal y su segunda esposa tienen una aventura.

**1999**

Disturbios en Zanzibar Land. Big Boss intenta por segunda vez crear su nación de mercenarios libre, pero Solid Snake vuelve a impedirlo. Los Patriots recuperan el cuerpo de Big Boss y lo mantienen en coma durante quince años.

**2007**

Incidente del buque petrolero. Solid Snake saca unas fotos del recién creado Metal Gear RAY. Los Patriots reclutan a Emma Emmerich para que trabaje en el sistema de inteligencia artificial GW.

**2006**

Trasplantan el brazo de Liquid Snake a Ocelot para sustituir al que este perdió durante el Incidente Shadow Moses, algo que Ocelot usará como excusa para fingir su personalidad de Liquid Ocelot. Solid Snake y Otacon fundan Philanthropy, una ONG que quiere controlar la proliferación de tecnología Metal Gear.

**2005**

Incidente Shadow Moses. Solid Snake impide que una célula terrorista dirigida por Liquid Snake lance un misil nuclear con el Metal Gear REX. Ocelot pierde un brazo durante un duelo con Snake. Kaz Miller aparece muerto en su casa días antes del incidente. Probablemente se trata de un asesinato ordenado por Liquid, y quizás también por Ocelot.

1. BOSS RAPIDO

2. INTRODUCCION

3. RECORRIDO

4. MISIONES  
SPECIALIZADAS

5. BASE MADRE

6. REFERENCIA Y  
ANALISIS

7. EXTRAS

8. INDICE

9. SECRETOS

10. RESUMEN DE  
LA HISTORIA

11. CRONOLOGIA

12. FOTOGRAFIAS

## [📖] BIOGRAFÍAS

Estas biografías se incluyen para aportar más información sobre los personajes y las organizaciones que desempeñan un papel fundamental en los hechos clave de la serie Metal Gear, haciendo especial hincapié en los que aparecen en *Metal Gear Solid V*. Está claro que, para describir en condiciones a absolutamente todos los personajes, esta guía necesitaría otro volumen más, de unas dimensiones comparables. Así que, con todos nuestros respetos a Raiden, Meryl Silverburgh o The End, hemos tenido que abreviar u omitir las entradas de los personajes que desempeñan papeles más cortos dentro del gran entramado de la narrativa completa de Metal Gear hasta la fecha.

### Los Filósofos

Los Filósofos fue un comité formado a comienzos del siglo XX por figuras preeminentes de las tres naciones que iban a dominar el resto del siglo: los Estados Unidos, Rusia y China. Esta organización secreta amasó e invirtió una colosal suma de fondos (el Legado de los Filósofos) para intentar preservar la paz mundial, en un sentido amplio de la palabra. Sin embargo, tras la muerte de sus fundadores, este noble objetivo quedó olvidado y sus sucesores lucharon únicamente para hacerse con todo el control de las riquezas prácticamente inagotables del Legado.

Tras la Segunda Guerra Mundial, Yevgeny Borisovitch Volgin, un ambicioso y brillante coronel del ejército soviético, heredó de su padre el acceso exclusivo al Legado de los Filósofos. Utilizó dichos fondos para financiar una serie de proyectos, casi todos de índole militar; uno de ellos fue la creación del arma Shagohod, con la que pretendía ganar la Guerra Fría y lograr la supremacía del régimen soviético. Las agencias de inteligencia de los Estados Unidos desarrollaron un complejo plan para arrebatarse el Legado de los Filósofos a Volgin: la operación Snake Eater de 1964, que terminó con la muerte de The Boss y el desencanto (y el posterior abandono) de Big Boss.

Aunque el Legado de los Filósofos pasó a manos de los Estados Unidos, el control real la mitad de sus fondos ilimitados quedó exclusivamente a cargo de Cipher, una organización secreta fundada en 1970 por un grupo dirigido por Major Zero, Big Boss y Ocelot.

### The Boss

The Boss era una legendaria agente secreta americana, la soldado más destacada de su generación. Todos la consideraban una patriota ejemplar hasta que se unió por sorpresa a la URSS en 1964. En realidad, no hacía más que seguir órdenes de su gobierno: se trataba de un subterfugio para infiltrarse en la organización del coronel Volgin. Su objetivo era recuperar el Legado de los Filósofos y apoyar en secreto a su sucesor, Naked Snake, en su misión de asesinar a Volgin y destruir el Shagohod durante la operación Snake Eater.

Tras conseguir ambos objetivos, The Boss realizó un último sacrificio por su país: morir a manos de su protegido, aceptando la muerte y la deshonra para ocultar los verdaderos motivos de sus actos (en concreto, la transferencia del codiciado Legado de los Filósofos a los Estados Unidos). El ejemplo de The Boss y su último gesto de devoción y compromiso, inspiró a un pequeño grupo que conocía la verdad a fundar Cipher para perpetuar el legado de su vida y sus enseñanzas, al menos en parte.



## Big Boss

Big Boss era un agente especial americano llamado John (y cuyo apodo era Jack), aunque al comienzo de su carrera profesional casi todos lo conocían por su nombre militar, Naked Snake. Big Boss se vio obligado a asesinar a su mentora y madre espiritual, The Boss, durante la operación Snake Eater de 1964. El ascenso y el nuevo apodo (Big Boss) que obtuvo por ello no le sirvieron de consuelo, pero terminó aceptándolos y, junto a Major Zero y a Ocelot (entre otros), fundó Cipher en 1970: una organización secreta de inteligencia que más tarde evolucionaría hasta convertirse en los Patriots.



Aunque en los primeros días de Cipher mantenía una fuerte amistad con el líder de la organización, Major Zero, Big Boss fue distanciándose poco a poco de Zero porque consideraba que traicionaba el mensaje de libertad que The Boss les había transmitido. Aquello redujo su participación activa en las actividades de la agencia clandestina. Más adelante la abandonaría por completo, al descubrir que Zero estaba detrás del proyecto "Les Enfants Terribles": una iniciativa en la que se robó material genético de Big Boss con el fin de crear tres clones que preservarían el legado reproductivo del que se consideraba el mejor soldado de todos los tiempos.

Tras dedicar varios años a crear un ejército de mercenarios y a construir la Base Madre en una plataforma costera, Big Boss tuvo su primer enfrentamiento directo con Zero durante el Incidente de Peace Walker, en 1974. Zero utilizó a Paz, una triple agente entrenada especialmente para infiltrarse en la Base Madre de Big Boss y robar el Metal Gear ZEKE, el arma nuclear diseñada en exclusiva por Huey Emmerich. Big Boss acabó con la espía de Cipher y rechazó sin dudarla la oferta de Zero: que Big Boss volviese a Cipher y convirtiéndose a sus mercenarios en la facción militar de la organización.

Skull Face ordenó la destrucción de la Base Madre de Big Boss durante el incidente de Ground Zeroes de 1975, lo que provocó que Big Boss entrase en coma. Al despertar en 1984, Big Boss se reúne con su antiguo subordinado Miller para crear una nueva Base Madre y un nuevo ejército de mercenarios (los Diamond Dogs) que superaría en fuerza a su predecesor, destruido por Cipher. Cuando Major Zero queda fuera de juego, el principal antagonista de Big Boss durante esta etapa pasa a ser Skull Face. El traicionero lugarteniente de Zero manipuló y se aprovechó de ciertos aspectos de la organización Cipher para preparar un gran plan que cambiaría el mundo.

Tras un largo coma, Big Boss presenta una envidiable forma física (a pesar de sus cicatrices, desfiguraciones y miembros amputados), pero su estado mental no se ha recuperado igual de bien. Su personalidad y sus incomparables dotes militares se muestran inalterables, pero padece con frecuencia trastornos y distorsiones visuales, e incluso tiene que enfrentarse a auténticas alucinaciones (como cuando cree que Paz está viva en la Base Madre).

El objetivo final de Big Boss era crear una "utopía guerrera", una nación de mercenarios libres de toda influencia gubernamental, cuya única meta sería desarrollar su fuerza militar sin restricciones. Para ello, estableció los gobiernos de Outer Heaven en 1995 y de Zanzibar Land en 1999. Su objetivo era el de mantenerse libre del control de los Patriots, el sistema de inteligencia artificial de Zero que cada vez iba ganando más influencia. En ambas ocasiones, los Patriots enviaron a su "hijo" clónico,



Solid Snake, para desbaratar sus planes. Tras resultar gravemente herido en su segundo enfrentamiento en Zanzibar Land, los Patriots recuperaron el cuerpo de Big Boss y lo mantuvieron en un coma artificial.

Raiden, con la ayuda de otros protagonistas, consiguió finalmente recuperar el cuerpo de Big Boss, que vuelve a la vida en 2014 tras ser reconstruido con órganos y miembros extraídos de los cadáveres cuidadosamente conservados de Liquid y Solidus. Finalmente, Big Boss alcanza a comprender lo que significa el legado de su mentora y aprovecha la oportunidad para transmitir este mensaje a su hijo, Solid Snake. Se produce una conexión conmovedora entre ambos, más parecida a la de dos soldados que a un padre y un hijo, antes de que Big Boss decida morir en la tumba de la mujer a la que adoró durante toda su vida como adulto.

- 3 INICIO RÁPIDO
- 3 INTRODUCCIÓN
- 1 RECORDARIO
- 1 MISIÓNES SECUNDARIAS
- 3 BASE MADRE
- 1 REFERENCIA Y ANÁLISIS
- 5 EXTRAS
- 3 FINICE
- 3 SECRETOS
- 3 RESUMEN DE LA HISTORIA
- 3 CROMÓLOGÍA
- 5 BIOGRAFÍAS

## ! ¿QUIÉN ES ISHMAEL?

### Nota

**Por petición de Konami y Kojima Productions, no podemos revelar toda la verdad sobre la identidad de Ishmael. Este desenlace de la historia de Metal Gear Solid V se desvela en una misión "secreta" posterior a la historia, que funciona como recompensa para los jugadores más entregados. Así que, en esta sección, nos limitamos a estudiar las pruebas disponibles conseguidas antes de la misión secreta.**

Cuando Big Boss despierta tras nueve años de coma, recibe la ayuda de (o más bien, es salvado por) un misterioso personaje llamado Ishmael, el paciente con el que comparte habitación en el hospital. El rostro de Ishmael está cubierto con vendas, así que no podemos conocer su identidad, pero su voz nos resulta inquietantemente familiar. Cuando Big Boss le pregunta quién es, Ishmael responde de forma misteriosa:

**"¿Que quién soy? Estás hablando contigo mismo. Te he estado cuidando nueve años, y... llámame Ishmael."**

Hacia el final del prólogo, momento en el que Big Boss escapa del hospital en Chipre, Ishmael desaparece después de que se estrelle la ambulancia en la que viajan. Big Boss sale del vehículo y enseguida es rescatado por Ocelot, pero Ishmael no aparece por ninguna parte.

La explicación más obvia es que Ishmael no existe; es fruto de la imaginación de Big Boss, un mecanismo que utiliza su mente para adaptarse a su recién recuperada consciencia y al deseo irrefrenable de escapar del caos del hospital. Podría decirse que Ishmael es el instinto de supervivencia de Big Boss adoptando una forma corpórea. Hay distintos factores que sustentan esta idea: la forma en que Ishmael desaparece sin dejar rastro; el hecho de que el personal del hospital nunca se dirija a Ishmael ni reconozca su presencia junto a Big Boss en las escenas iniciales; que Ishmael diga que Big Boss está hablando consigo mismo cuando le pregunta quién es; y lo más importante: que tenga exactamente la misma voz que Big Boss. Todas estas pistas parecen indicar que Ishmael podría ser una alucinación que Big Boss emplea como apoyo para su increíble y desesperada fuga.

¡Ojalá fuese tan sencillo! Hay muchos momentos del prólogo en los que queda claro que Ishmael es totalmente real. Cuando Quiet llega al hospital para asesinar a Big Boss, tiene una breve conversación de radio en la que reconoce la existencia de Ishmael: **"Aún no. El paciente de la cama de al lado via mi rostro..."**, dice. Si puede ver a un paciente junto a Big Boss, es que efectivamente hay alguien allí; y todos los detalles de cómo es derrotada dan a entender que había otra persona. Otro ejemplo: durante la persecución en ambulancia, vemos claramente a Big Boss sentado en el asiento del pasajero de la izquierda, y a Ishmael conduciendo en el asiento derecho. Algo que tiene sentido únicamente si Ishmael es una persona real, porque en Chipre el volante de los coches se sitúa en el asiento derecho, como en el Reino Unido. Las alucinaciones pueden aportar gestos, consejos y motivaciones muy útiles, pero en ningún caso pueden acelerar, maniobrar y cambiar de marcha a toda velocidad; y además la gente no suele viajar en un coche con un amigo imaginario al volante. Por último, cuando más adelante Big Boss pregunta a Ocelot quién era el hombre que le ayudó a escapar de Chipre, Ocelot ignora la pregunta de forma explícita; algo que debería alarmar a cualquier jugador familiarizado con el comportamiento y las artimañas de este personaje.

Entonces, si Ishmael existe de verdad, ¿quién es? Aunque es imposible resolver del todo este enigma hasta que se desbloquea una misión secreta al cumplir con unos requisitos muy concretos del final de *Metal Gear Solid V*, pueden encontrarse pistas muy importantes en los videos finales del episodio *Ground Zeroes* y en el tráiler de *The Phantom Pain* que se publicó en 2013.

- La primera pista importante es que el médico que extrae la primera bomba del cuerpo de Paz tiene una voz muy parecida (casi idéntica) a la de Big Boss. Habla muy poco en dichas escenas, pero la prueba es irrefutable: su voz es prácticamente igual.
- Una segunda pista es el sacrificio premeditado del mismo médico, cuando protege a Big Boss del segundo explosivo implantado en el cuerpo de Paz. Su comportamiento no nos sorprende, al dar por hecho que es uno de los hombres de confianza de Big Boss; por algo está presente en una operación tan importante. Pero lo lógico sería que el médico (y no Big Boss) sufriese el impacto de la metralla. Al personaje central de *The Phantom Pain* (Ahab) le sobresale claramente de su cráneo un enorme trozo de metralla, que aparentemente no se puede extraer sin provocarle daños irreparables en el cerebro. Y eso nos lleva a...



Una tercera y decisiva pista se desvela durante la escena posterior al accidente de helicóptero de Big Boss, en un edificio médico cercano. Allí, Miller está malherido pero consciente. Por su parte, Big Boss, todavía con su uniforme de la operación Ground Zeroes, se debate entre la vida y la muerte. La impresionante revelación de este vídeo no dura más que un par de segundos, por lo que es probable que muchos fans la hayan pasado por alto. El rostro de Big Boss se muestra brevemente, y *no* tiene ningún trozo de metralla con forma de cuerno en el lado derecho de su cabeza.



Miller nos aporta una última pista en el mismo vídeo, segundos después de que veamos el rostro de Big Boss. Miller pregunta a los médicos: *“¿Qué tal está?”*, a lo que los médicos responden que Big Boss está estable pero en coma. Y en ese momento, Miller añade: *“¿Y él?”*, haciendo clara referencia a un tercer paciente de la habitación, fuera del encuadre. ¿Quién puede ser esa persona más que el médico que se sacrificó para proteger a Big Boss, el médico que fue acribillado por la metralla en la puerta lateral abierta tras la explosión y durante el momento del impacto?

Para los fanáticos de la serie, el hecho de que la esquina de la habitación que ocupa Ishmael esté decorada con una llamativa flor de pétalos blancos (la estrella de Belén tan asociada a The Boss) debería verse como un indicio decisivo.

Si se presta atención, aparecen más indicios repartidos por toda la historia de *The Phantom Pain*. Por ejemplo, cuando Emmerich ve a Big Boss por primera vez en el hangar donde lo rescatan, lo mira atentamente y no parece tener claro que realmente se trate de Big Boss, como si algo no encajase en su aspecto. Algo similar parece ocurrir cuando Ahab recupera el cuerpo de Volgin en el capítulo 2: se produce un momento de vacilación que aparentemente sofoca las llamas del Hombre de Fuego. Lo más revelador es que, cuando Ahab se encuentra por primera vez con el “fantasma” de Paz en la Base Madre durante una aluciración, podemos ver claramente a *dos* Big Boss distintos en el helicóptero.

Encontramos un ejemplo más durante la escena en la que Ocelot interroga a Eli (alguien que podríamos dar por sentado que es Liquid Snake, uno de los tres clones del proyecto Les Enfants Terribles) después de que el segundo ayude a fugarse a los niños soldados de la Base Madre. Cuando Eli le pregunta dónde está Big Boss, Ocelot contesta: *“Te lo dije, tu padre no está aquí.”*, aunque Ahab está presenciando la escena a través de un espejo unidireccional. Algo quizás aún más revelador es que la prueba genética realizada a Ahab dé resultados negativos. Es inverosímil que una prueba así no consiga establecer una conexión entre Eli y Big Boss, puesto que son clones: otra pista sobre la verdadera identidad de Ahab.

- ▢ HUNTO RÁPIDO
- ▢ INTRODUCCIÓN
- ▢ RECORDOS
- ▢ MISIONES SECUNDARIAS
- ▢ BASE MADRE
- ▢ REFERENCIAS Y ANÁLISIS
- ▣ EXTRAS
- ▢ ÍNDICE
- ▢ SECRETOS
- ▢ RESUMEN DE LA HISTORIA
- ▢ GLOSARIO
- ▣ BIOGRAFÍAS





## Major Zero

Como los hechos más importantes de la vida de Major Zero se tratan en profundidad en el resumen de la historia principal, no hay necesidad de volver a repetir aquí su larga y complicada vida.

Dentro del triunvirato omnipresente de Zero, Big Boss y Ocelot, Zero destaca porque su influencia, ya sea directa o indirecta, se extiende por todas las ramificaciones de la historia. Tras los hechos de la operación Snake Eater, es interesante pararse a reflexionar sobre cómo las



diferencias ideológicas que separan a Major Zero y Big Boss sirven para dar forma al planeta durante las siguientes décadas. Ambos malinterpretan las enseñanzas de The Boss, pero adoptando posturas extremas. Zero pretende lograr sus fines por medio de la manipulación, la imposición de límites y, finalmente, el control directo. Por su parte, Big Boss desarrolla una obsesión: un sueño libertario que se manifestará en sus últimos intentos por crear una fuerza militar considerable, libre del control gubernamental.



Paradójicamente, varios elementos importantes de sus filosofías coinciden en los años 2000 (la adopción por parte de la IA de los Patriots de la llamada "economía de la guerra" y la proliferación de PMC, con su microgestión centralizada y discreta), mientras ambos hombres permanecen inactivos, ignorando el futuro que ambos contribuyeron a crear.

Los que no conozcan bien el trasfondo de la historia, podrían pensar que el casi siempre ausente Zero no es más que un mecanismo que genera molinos de viento para que los caballeros de Metal Gear se enfrenten a ellos, una especie de MacGuffin alfa. Pero, los que investiguen un poco más, descubrirán los aspectos ocultos de este complejo tirano del mundo moderno. Esto es especialmente cierto en *The Phantom Pain*, donde sus interacciones directas son escasas pero muy reveladoras, y hacen que nos provoque mucha más simpatía.

Aunque sus métodos son inflexibles y muy calculados, es inevitable pensar que la obsesión de Zero por gestionar, manipular, *immiscuirse* en todo, lo ha dejado completamente solo. Pero una vez que se adentra por esta senda, Zero hace lo que tiene que hacer. Se ha quedado aislado de los dos hombres a los que considera sus únicos amigos de verdad (Big Boss y Ocelot) por sus diferencias irreconciliables, y de The Boss a causa de su muerte.

Para ser un hombre al que define su ansia por controlar el futuro, resulta bastante revelador que un recuerdo de su pasado (un broche de gran valor sentimental) se convierta en el arma que provoca su ruina, cuando Skull Face infecta a Zero con un parásito y lo despoja de su mente.

Aunque se supone que Zero "muere" como individuo a finales de los años 70, y como cuerpo tras el gesto superficial de Big Boss de desactivar su soporte vital en 2014, el fantasma de Zero (los Patriots y la infraestructura bizantina que creó en vida) perdurará hasta mucho después de que Zero pierda la capacidad de orquestar tramas.

## Cipher y los Patriots

Cipher, organización clandestina fundada en 1970 por Major Zero, Big Boss, Ocelot y otros tres personajes, podría considerarse el sucesor directo de los Filósofos. En principio, los miembros del comité (dirigido por Zero) pretendían seguir las doctrinas de The Boss, que había sacrificado su vida para servir a los intereses de su país. Sin embargo, aquel deseo inicial de proteger a los Estados Unidos se convierte rápidamente en un intento de imponer a otras naciones sus costumbres sociales, políticas y económicas; Cipher pretendía unificar el mundo por medio de la estandarización, una uniformidad cultural que seguiría el modelo americano.

Con la financiación de los fondos prácticamente inagotables del Legado de los Filósofos, Cipher aumentó su influencia en los asuntos mundiales empleando distintos métodos: inversiones, presiones, espionaje y corrupción. Con el tiempo, gobiernos y corporaciones enteras obedecerían todas las órdenes de la organización, en muchos casos sin saberlo. El papel de Big Boss, elevado al estatus de héroe mundial gracias a la manipulación de los medios, estaba pensado para moldear la opinión tanto de las élites sociales como la de los ciudadanos de a pie.

Sin embargo, al percibir el creciente desencanto de Big Boss con el concepto de Cipher, Zero inicia el proyecto "Les Enfants Terribles" para crear clones de su valioso pero volátil aliado, como si fuese su póliza de seguros personal. El proyecto daría como fruto los nacimientos de Solid Snake, Liquid Snake y Solidus Snake. Descubrir esta traición provocará que Big Boss abandone Cipher para seguir sus propios ideales. Esto marcará el comienzo de un conflicto que se extenderá durante décadas.



En 1972, Zero controla la organización con total autoridad y, en 1974, utiliza los recursos de Cipher para obligar a Big Boss a volver. La entrega de la Base Madre, el encargo de luchar en una guerra ficticia de América Central, Paz, Peace Walker... Todos estos elementos forman parte de una gran estrategia para forzar a Big Boss a crear un ejército y después obligarlo a ponerlo (él incluido) a disposición de Cipher. Su negativa provoca una venganza brutal: la destrucción de la Base Madre y la disolución o la muerte de sus tropas durante el episodio Ground Zeroes de 1975.

En 1976, antes de perder todas sus funciones cognitivas por la infección de los parásitos de Skull Face, Zero encarga indirectamente a un equipo de expertos (entre los que está la doctora Strangelove) la creación de un programa de IA de una complejidad sin precedentes. El objetivo es crear un software para filtrar y controlar la información, ejercer una censura selectiva sobre el conjunto de la sociedad y manejar las riendas del mundo por medio de movimientos casi imperceptibles. En resumen, Zero encuentra una forma de mantener su influencia con la llegada de la era digital, dejando que un programa de IA independiente maneje todo en su lugar: los Patriots.

Con los años, la IA de los Patriots evoluciona más allá de sus parámetros originales, para terminar creando el Sistema Sons of the Patriots y su correspondiente "economía de la guerra". Al ser incapaz

de comprender o apreciar la sociedad y a sus miembros más allá de un nivel matemático y superficial, en el que la cultura humana no es más que una ecuación a resolver, la IA de los Patriots comienza a implementar un nuevo orden mundial. Se utilizan los conflictos como el mecanismo principal para lograr la prosperidad económica, porque sencillamente es una fórmula que funciona, tan práctica como insensible. El plan para aplicar el Sistema SOP a toda la población tenía como objetivo mejorar la eficacia de la sociedad, y no era una expresión de crueldad o dominación. El sistema de los Patriots, en su encarnación posterior a Zero, no era malvado; tan solo inhumano. No se movía por un sentimiento nacionalista o una ideología religiosa,

ni por el dinero o la venganza: tan solo por el simple deseo digital de alcanzar la funcionalidad máxima por medio de rutinas simples, previsible y maleable.

Pero este sistema de IA era muy propenso a cometer tremendos errores de juicio, con tendencia a repetir las mismas rutinas y errores. De esta falibilidad se aprovechó Ocelot: al estar centrada en su persona, la IA no advirtió que su mejor arma (Solid Snake), la espada afilada con la que superó los anteriores desafíos y garantizaba la supremacía de los Patriots, había ido rotando lenta e imperceptiblemente para terminar apuntando al corazón latente de la organización.



## Ocelot

Ocelot, hijo de The Boss, fue un elemento esencial de la conspiración que devolvió el Legado de los Filósofos a los Estados Unidos tras la operación Snake Eater de 1964. Miembro fundador de Cipher en 1970, se fue desilusionando a medida que la organización se alejaba de

sus principios originales, especialmente tras la marcha de Big Boss en 1972. Aunque seguirá trabajando de forma intermitente como agente de Cipher y, más adelante, de los Patriots, terminará dedicando su vida a destruir esta organización.

Durante el Incidente Shadow Moses de 2005, Ocelot utilizó a Liquid para recuperar datos de pruebas del Metal Gear REX y entregárselas a Solidus (el tercer clon de Big Boss, por entonces presidente de los Estados Unidos). Se supone que entonces todavía servía a los intereses de los Patriots, pero en realidad manipuló a todas las partes implicadas. En un enfrentamiento con Snake perdió el brazo derecho, que más tarde reemplazará por otro del fallecido Liquid.

Durante el incidente del Big Shell en 2009, Ocelot volvió a ocultar sus verdaderas intenciones a sus enemigos, a sus aliados y a sus jefes los Patriots por medio de atrevidas artimañas. La novedad más importante es que comenzó a asumir la identidad de Liquid, como si el brazo del clon muerto se hubiese apoderado de él. Los Patriots, aunque alarmados por su comportamiento, no dudaron en ningún momento de su honestidad cuando recuperó su personalidad de Ocelot, un error que este había anticipado.

Finalmente adoptó permanentemente la personalidad de "Liquid Ocelot" para cortar toda relación con los Patriots. Ocelot fingió el deseo de crear un mundo de libertad sin leyes (muy parecido al que antes había ansiado Big Boss) como estrategia para ocultar su verdadero objetivo: poner fin a la tiranía digital de Zero. Consciente de que los sistemas de los Patriots eran invulnerables a un ataque directo, intentó que los destruyese la única persona de la que nunca desconfiarían: Solid Snake, su propio agente. Su comportamiento en *Metal Gear Solid 4*, por tanto, no fue más que un taimado y elaborado plan para conducir a Snake hacia su objetivo final: destruir la red de IA de los Patriots con un virus informático.

Tras conseguir su propósito, se enfrentó a Snake en un brutal combate, quizás para poner a prueba por última vez su fuerza contra el descendiente de su gran amigo e ídolo, Big Boss. Pero lo más importante es que eligió la muerte y, probablemente, la paz como recompensa para entrar en una nueva era.

- INDICE RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MEJORES SECCIONES SECUNDARIAS
- RAZA MADRE
- REFERENCIAS Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- GRUPO

- SECRETOS
- RESUMEN DE LA HISTORIA
- PROLOGO
- BIOGRAFÍAS



## Kazuhira Miller

Miller, hijo de un oficial americano y una japonesa, nació terminada la Segunda Guerra Mundial. Se convirtió en mercenario profesional a los veinte años, enfrentándose entonces por primera vez a Big Boss. A pesar de los malos auspicios de aquel primer encuentro, se hicieron grandes amigos y colaboraron en el enclave de mercenarios creado por ambos: Miller pasó a ser el lugarteniente de Big Boss, centrándose en temas logísticos y de inteligencia.



Miller resultó gravemente herido en el ataque de XOF a la Base Madre en 1975. Durante el coma de Big Boss, se alió con otros supervivientes de aquel incidente para formar los Diamond Dogs en una nueva Base Madre. El ejército soviético lo secuestró y torturó en Afganistán, y Big Boss lo rescató en 1984. Movido por sus ansias de vengarse de

Cipher y su profundo odio hacia Major Zero, Miller siempre se dio prisa en promover acciones que atacasen de alguna forma a la organización de Zero.

En los años siguientes, Miller dejó a Big Boss para trabajar como instructor de supervivencia en grupos militares de EE. UU., donde conoció a Solid Snake. Miller ofreció apoyo por radio a su nuevo protegido durante la crisis de Zanzibar Land en 1999. Murió asesinado seis años después, supuestamente por Liquid Snake o a instancias suyas, pocos días antes del Incidente Shadow Moses de 2005.



## Dr. "Huey" Emmerich

Huey Emmerich, hijo de un científico del Proyecto Manhattan, pasó gran parte de su vida en una silla de ruedas hasta que, en los años 80, creó un exoesqueleto mecánico para sus miembros inferiores que le permitió caminar.



La CIA lo reclutó a comienzos de su carrera, y más adelante recibió el encargo de crear Metal Gears; pero Emmerich siempre pensó que se iban a usar únicamente para impedir el estallido de una guerra "caliente" entre superpotencias. Huey aspiraba a diseñar un Metal Gear nuclear tan potente que obligaría a todos los gobiernos y organizaciones

principales a abandonar sus políticas belicistas. Este sueño se convirtió en una obsesión por la que estaría dispuesto a sacrificarlo todo.

En varios proyectos colaboró mano a mano con la doctora Strangelove, con la que comenzó una relación que daría como fruto un hijo en 1980: Hal Emmerich, más adelante conocido como "Otacon".

Huey, sin duda un genio en su campo, también era un mentiroso compulsivo, culpable de traiciones imperdonables; y algunos rasgos de su personalidad nos obliga a calificarlo de sociópata. A pesar de su puesto de confianza junto a Big Boss y Miller durante la construcción de la primera Base Madre, traicionó a sus compañeros ideando la falsa inspección de la OIEA y permitiendo el consiguiente ataque sorpresa. ¿El precio de su traición? Su vida y un puesto en Cipher, organización con más dinero y recursos. También provocó la fuga radiactiva de la Base Madre en el episodio The Phantom Pain, que desencadenó una segunda y devastadora plaga de parásitos. Pero su acción más vil y despiadada fue asesinar sin reparos a Strangelove, su esposa, cuando esta se negó a que utilizara a su hijo como cobaya durante la creación del Sahelanthropus.

Aunque Big Boss (o sus asociados) tenían excusas de sobra para partirle el cuello a Emmerich cuando salieron a la luz todos sus crímenes, solo se limitaron a expulsarlo de la Base Madre.

Emmerich volvió a casarse, pero se suicidó en la piscina familiar (y a punto estuvo de provocar la muerte de su hijastra Emma) al descubrir que su hijo Hal y su segunda mujer estaban teniendo una aventura.



## Dra. Strangelove

De niña, Strangelove ya demostró su extraordinario talento para la lógica y las matemáticas. Participó en el primer programa espacial con humanos de EE. UU.: el proyecto Mercury de la NASA. Allí conoció a dos personas que jugarían papeles muy importantes en su vida (y en la trágica brevedad de la misma): The Boss (piloto potencial del programa) y Huey Emmerich (otro científico).

Enamorada de The Boss, aunque no correspondida, para Strangelove fue un duro golpe que su ídolo hubiese traicionado a su país. Concentró su ira y sus celos en Big Boss, el hombre que había asesinado a su heroína, y de quien sospechaba que The Boss estaba enamorada en secreto.

En 1974 la incluyeron en el proyecto Peace Walker y, en el desarrollo de la IA que le mandaron crear, ella vio una oportunidad para limpiar la imagen de The Boss. Movida por su secreta obsesión, programó la IA como una recreación sofisticada de la personalidad de The Boss. Cuando la IA recibió la orden de iniciar un ataque nuclear, las rutinas de software que simulaban el personaje y la moral de The Boss se hicieron con el control del Metal Gear, lanzándolo al Lago Nicaragua para evitar la destrucción del mundo. Strangelove interpretó este comportamiento como una prueba de que The Boss jamás traicionó a su país durante la operación Snake Eater.

En 1974, Strangelove se incorporó a la Base Madre, cuando ya no consideraba a Big Boss como un villano, sino como el sucesor espiritual de The Boss. Así empezó a trabajar por segunda vez con Huey Emmerich, en esta ocasión colaborando en la construcción del Metal Gear ZEKE. Finalizada su participación, Strangelove abandonó la Base Madre antes de que esta fuese destruida.

Gracias a la experiencia de la doctora como líder mundial en su campo, DARPA (una agencia bajo el control secreto de Cipher) la contrató para programar el sistema avanzado de IA que llevaría a cabo la voluntad de Zero: los Patriots.

Strangelove y Huey Emmerich volvieron a reunirse por tercera y fatídica vez para colaborar en el proyecto Sahelanthropus de Skull Face. La pareja comenzó una relación de la que nacería un hijo en 1980: Hal "Otacon" Emmerich.



- UNICHO RAPID
- INTRODUCCIÓN
- RECORDIO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANALISIS
- EXTRAS
- UNDEC
- SECRETOS
- RESUMEN DE LA HISTORIA
- CROMOLEGUA
- BIOGRAFÍAS

Huey planeaba usar a su hijo de cobaya para comprobar si el Sahelanthropus podía ser manejado por una persona desde su diminuta cabina, algo a lo que Strangelove se opuso rotundamente. La cobarde reacción de Emmerich fue dejar que la doctora se ahogase cuando, por accidente, se quedó encerrada en la unidad mamífera; así nadie interferiría en su obsesión.

## Skull Face



Skull Face, el principal villano de *Ground Zeroes* y *The Phantom Pain*, nació en Hungría, donde sus padres trabajaban en una fábrica de armas clandestina. Durante un bombardeo al edificio, Skull Face sufrió heridas graves tras ser pisoteado por una muchedumbre asustada que intentaba salvar la vida. Aquello lo dejó en un estado crítico, con heridas imposibles de

tratar, y si sobrevivió fue gracias a una innovadora terapia con parásitos; pero su cuerpo quedó horrendamente deformado y su sistema nervioso sufrió tales daños que no volvió a sentir dolor alguno.

En los años 60, Major Zero nombró en secreto a Skull Face director general de la unidad secreta XOF y le encargó vigilar a Big Boss: su misión era trabajar sin descanso para que sus misiones más importantes (incluida la operación Snake Eater de 1964) fueran un éxito. Tras muchos años como subordinado de Major Zero y sombra de Big Boss, recibiendo siempre las tareas más ingratas, Skull Face desarrolló un profundo odio hacia ambos, pero especialmente hacia Zero.

Aprovechándose de su puesto como líder de la unidad XOF, Skull Face ordenó la aniquilación de la Base Madre durante el episodio Ground Zeroes de 1975 e intentó matar a Big Boss con bombas implantadas en el cuerpo de Paz. Torturando a Paz descubrió el paradero de Zero, y acabó infectando a su jefe con una cepa de parásitos creado por Code Talker.

Infectado por varias cepas del parásito de las cuerdas vocales, Skull Face intentó encontrar una forma de curarse pero no lo consiguió. De hecho, Code Talker decidió no hablarle del tratamiento Wolbachia y, en su lugar, le recomendó un método no probado basado en la radiación.

Al descubrir que Zero, antes de entrar en la fase terminal de su inevitable declive, había encargado la creación de un sistema de inteligencia artificial avanzado y autónomo que gobernaría el mundo en su lugar y en secreto, Skull Face ideó un gran plan para librar al mundo de una vez por todas de la influencia de Zero: eliminar el idioma inglés y sembrar el caos en el planeta al propiciar la proliferación de sus Walker Gears con armas nucleares.

Skull Face estuvo a punto de conseguirlo, pero su plan fracasó porque la presencia casual de Eli volando en helicóptero provocó que el Tercer Niño perdiese los nervios e hiciera una carnicería con el Sahelanthropus, durante la que Skull Face quedó sepultado entre escombros y herido de muerte. Huey Emmerich tomó la decisión de acabar con la vida de Skull Face poco después de que Big Boss y Miller optasen por abandonarlo a su suerte.



METAL GEAR ZEKE

ARSENAL GEAR

METAL GEAR RAY

METAL GEAR REX

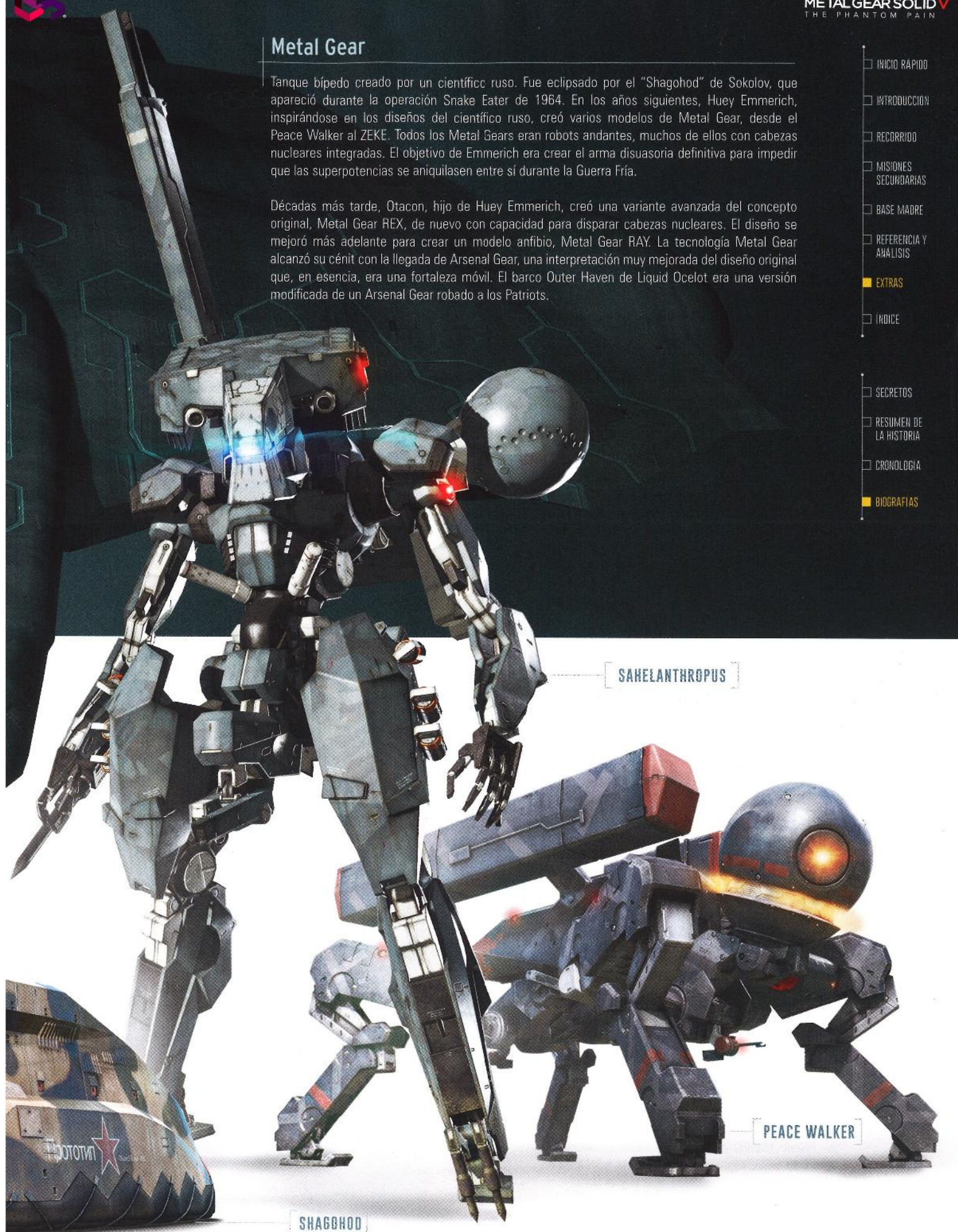
## Metal Gear

Tanque bípedo creado por un científico ruso. Fue eclipsado por el "Shagohod" de Sokolov, que apareció durante la operación Snake Eater de 1964. En los años siguientes, Huey Emmerich, inspirándose en los diseños del científico ruso, creó varios modelos de Metal Gear, desde el Peace Walker al ZEKE. Todos los Metal Gears eran robots andantes, muchos de ellos con cabezas nucleares integradas. El objetivo de Emmerich era crear el arma disuasoria definitiva para impedir que las superpotencias se aniquilasen entre sí durante la Guerra Fría.

Décadas más tarde, Otacon, hijo de Huey Emmerich, creó una variante avanzada del concepto original, Metal Gear REX, de nuevo con capacidad para disparar cabezas nucleares. El diseño se mejoró más adelante para crear un modelo anfibio, Metal Gear RAY. La tecnología Metal Gear alcanzó su cénit con la llegada de Arsenal Gear, una interpretación muy mejorada del diseño original que, en esencia, era una fortaleza móvil. El barco Outer Haven de Liquid Ocelot era una versión modificada de un Arsenal Gear robado a los Patriots.

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

- SECRETOS
- RESUMEN DE LA HISTORIA
- CRONOLOGÍA
- BIOGRAFÍAS



SAHELANTHROPUS

PEACE WALKER

SHAGOHOD



## Volgin

Volgin, coronel del ejército soviético, heredó de su padre el Legado de los Filósofos y empleó sus fondos en investigaciones y desarrollos militares clandestinos. Tras el golpe maestro de asegurarse la lealtad de The



Boss, desplegó una de las dos cabezas nucleares portátiles que le facilitó la agente americana como gesto sincero de buena voluntad, lo que provocó un incidente internacional. Después, Volgin puso sus miras en derrocar a su gobierno y ganar la Guerra Fría para la Unión Soviética.

La respuesta de EE. UU. fue iniciar la operación Snake Eater en 1964. Enviaron a un agente especial, Naked

Snake (más tarde conocido como Big Boss), que consiguió acabar con Volgin con la ayuda de agentes dobles infiltrados en la organización del coronel, como The Boss y un joven Ocelot. Tras su supuesta muerte, Volgin pierde el Legado de los Filósofos y desaparece sin dejar rastro hasta comienzos de los años ochenta.

## Tretij Rebenok, el Tercer Niño

El Tercer Niño era un muchacho con unos impresionantes poderes psicoquinéticos, que tuvo una infancia traumática debido a sus aparentes superpoderes. Cuando alcanzó la adolescencia, justo antes de los hechos de *The Phantom Pain*, el muchacho ya había aprendido a alimentarse de la negatividad de otros para potenciar sus poderes psicoquinéticos, que alcanzaron nuevas cotas cuando el muchacho entabló simbióticas relaciones con Volgin y, más adelante, Skull Face. De la combinación del extraño cuerpo de Volgin y su profundo odio hacia Big Boss, con el ansia de rencor del Tercer Niño y sus fantásticos poderes, nació el monstruo conocido como Hombre de Fuego de *The Phantom Pain*.

La ambición, cruel y desmedida, de Skull Face, le permitió controlar no solo al Tercer Niño, sino también a Volgin. Más adelante descubrimos (por medio de un informe en casete de Ocelot) que al principio el Tercer Niño no era más que un facilitador, prácticamente desprovisto de ego o identidad, que cedía a los deseos de la mayor fuente de negatividad que encontraba en un radio concreto. Skull Face encontró interesante aquella

relación entre el Tercer Niño y Volgin e intentó sacar provecho de sus poderes combinados. Por tanto, en la confrontación de África en "La Casa del Demonio", Skull Face pretendió que el Tercer Niño usase a Volgin para matar a Big Boss.

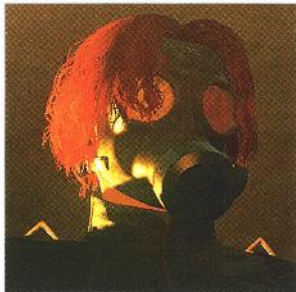
El Tercer Niño era fundamental para que el prototipo Sahelanthropus estuviese operativo (lo que explica la confusión de Huey Emmerich), y parecía un aliado que llevaría a cabo las ambiciones de Skull Face. Pero el muchacho

abandonó a Skull Face y Volgin cuando conoció a un ser imbuido de un odio mucho más profundo: Eli. Más adelante, la insospechada influencia y ayuda del Tercer Niño permitiría al niño soldado confundir a Big Boss con el inexplicable robo del Sahelanthropus.

Teniendo en cuenta su edad, la naturaleza de sus poderes y su vínculo con Eli (el futuro Liquid Snake), podría pensarse que el Tercer Niño podría ser Psycho Mantis, el villano del Incidente Shadow Moses muchos años más tarde; alguien que encontró la horma de su zapato en un enfrentamiento con un soldado que poseía un control inigualable de sus puertos de mando y que no temía a las repentinas inversiones de dirección: Solid Snake.

Unos científicos soviéticos recuperaron el cuerpo de Volgin, inactivo aunque clínicamente con vida, manteniendo sus funciones vitales funcionando para poder estudiarlo. Un encuentro casual con el Tercer Niño, poco antes de los hechos de *The Phantom Pain*, provocó el nacimiento del Hombre de Fuego, una terrible conjunción entre los siniestros poderes de Volgin y el chico, alimentada por las ansias vengativas del primero.

Volgin no consigue asesinar a Big Boss tras intentarlo varias veces, y el Tercer Niño lo abandona sin dudar cuando descubre un cóctel de negatividad mucho más poderoso llamado Eli. Volgin, inactivo y desamparado sin la ayuda psicoquinética d el Tercer Niño, acaba aparentemente aplastado por la plataforma que lleva el Sahelanthropus. Posteriormente, Big Boss recuperó su cadáver y se lo llevó de vuelta a la Base Madre.



## Quiet

Enviada por Skull Face para asesinar a Big Boss, Quiet fracasa gracias a la intervención de Ishmael. Gravemente herida, salva la vida (y mejora considerablemente sus dotes de guerrera) gracias a una terapia con parásitos. Aunque Big Boss tardará mucho en descubrirlo, Quiet también está infectada por el parásito que afecta a las cuerdas vocales que hablan el idioma inglés, lo que explica que sea tan parca en palabras.



Big Boss derrota a Quiet cuando esta intenta asesinarlo por segunda vez. Intrigado por sus dotes de soldado, Big Boss se la lleva prisionera a la Base Madre. Quiet podría haber

aprovechado la situación para hablar y propagar su parásito... pero decide no hacerlo. Tras observarla y reconocer su potencial como poderosa y leal aliada (para sorpresa y escándalo de Miller), Big Boss la integra en la familia de los Diamond Dogs. Así nacerá una sólida relación de respeto mutuo entre Quiet y Big Boss durante la estancia de la guerrera en la Base Madre.

Más adelante, Quiet decide marcharse de la Base Madre y unas tropas soviéticas la secuestran en Afganistán. Big Boss logra salvarla pero, en un giro de los acontecimientos de lo más perverso, una serpiente venenosa lo hiere de gravedad. Para salvar al legendario soldado, que necesita un rescate inmediato, Quiet tiene que comunicarse; pero el piloto del helicóptero no entiende el navajo, el único idioma no afectado por el parásito que conoce la muchacha. La urgencia de la situación obliga a Quiet a tomar una decisión rápida: hablarle en inglés.

Así se activan los parásitos de sus cuerdas vocales, y Quiet sacrifica su vida para salvar a Big Boss. Después, caminará lentamente hacia el desierto para morir a solas.

## Paz Ortega Andrade

Paz, cuyo alias era Pacífica Ocean, se quedó huérfana siendo niña, quedando al cuidado de una agencia de Cipher especializada en entrenamientos de espionaje. De esta forma, Paz creció pensando que debía su vida a Major Zero. Gracias a su excepcional versatilidad, se convirtió en agente triple (que también trabajaba para la CIA y la KGB si la ocasión lo requería), y el comandante de Cipher en persona le encargó que se infiltrase en el grupo de mercenarios de Big Boss.

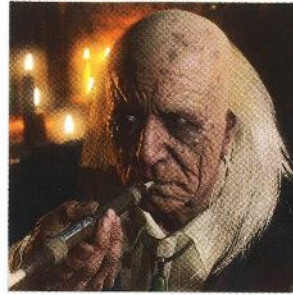


Curiosamente, y quizás debido a la delicada y concreta naturaleza de su misión, en aquella ocasión Zero decidió no utilizar a terceros y reunirse con Paz en uno de sus refugios para explicarle su misión en persona. Aquella decisión tendría funestas consecuencias para ambos.

Tras adoptar la identidad de una estudiante costarricense que luchaba por acabar con la guerra de su país, Paz manipuló con maestría a Big Boss durante el Incidente de Peace Walker de 1974, hasta lograr que el soldado la invitase a la Base Madre. Allí, Paz robó el Metal Gear ZEKE e intentó persuadir a Big Boss para que se uniese a Zero y dirigiese el brazo armado

## Code Talker

Code Talker era el científico navajo responsable de las distintas cepas de parásitos-arma que aparecen en el episodio The Phantom Pain. En realidad, su investigación se remonta a la operación Snake Eater de 1964. Durante aquella legendaria misión, todos los esbirros adoptivos de The Boss aparentaban poseer habilidades sobrenaturales, que en realidad obtuvieron gracias a una de las primeras terapias con parásitos. Después de que Big Boss los derrotase, el científico recuperó sus cuerpos de la CIA y, siguiendo órdenes de Zero, estudió y replicó aquellos parásitos, a los que dotó



de capacidad para hacer la fotosíntesis.

Más adelante, Skull Face secuestró a Code Talker y le obligó a trabajar para él, y así creó el parásito que se utilizó para infectar a Zero. Por medio de otros parásitos de su creación, el científico también logró curar (y mejorar mucho) a Quiet, después de que la guerrera fracasase en su primer intento de asesinar a Big Boss. Además, Code Talker creó el proceso para inbuir a los temibles Cráneos con su asombrosa fuerza y poderes.

Pero la misión principal de Code Talker fue trabajar en el gran proyecto de Skull Face: desarrollar un contagioso parásito de las cuerdas vocales que se activase con un idioma concreto. La variedad que atacaba al idioma kikongo provocó un primer brote en la Base Madre, pero el plan maestro de Skull Face era crear una variante dirigida a la lengua inglesa, y así poner fin a la influencia de Zero en los asuntos mundiales.

Big Boss rescató a Code Talker y se lo llevó a la Base Madre. Allí el científico le informó sobre aspectos muy valiosos de su trabajo y las intenciones de su antiguo secuestrador. También le contó algo que deliberadamente había ocultado a Skull Face: que el parásito Wolbachia podría curar a los Diamond Dogs. Pero aquel tratamiento tenía efectos secundarios: dejaba a los pacientes estériles, por lo que solo se usaba en situaciones de vida o muerte.

de Cipher, lo que provocó un enfrentamiento entre Paz y el legendario guerrero. Derrotada, todos la dieron por muerta, pero le esperaba un destino aún peor. Un pescador logró rescatarla, pero las tropas XOF de Skull Face la secuestraron para someterla a espantosas torturas. Paz terminó revelando todos los datos sobre su reunión con Major Zero.

Como Skull Face sabía que Paz (y el joven Chico) eran el cebo para alejar a Big Boss de la Base Madre durante un inminente ataque sorpresa, Skull Face ordenó que implantasen dos bombas en el cuerpo de Paz. Ese era su plan para acabar con Big Boss, y a punto estuvo de lograrlo. La primera bomba se detectó a tiempo y fue extirpada, pero si Big Boss y Miller consiguieron salvarse fue porque Paz, por pura casualidad, recobró el conocimiento en el momento justo. Aunque Paz, en un gesto altruista, se tirase del helicóptero, la detonación del explosivo que acabó con su vida al instante provocó el accidente en el que Big Boss perdió tantos años de su vida.



- ▶ INTRODUCCIÓN
- ▶ INTRODUCCIÓN
- ▶ SECRETOS
- ▶ MISIONES SECUNDARIAS
- ▶ BASE MADRE
- ▶ HISTORIA Y ANÁLISIS
- ▶ EXTRAS
- ▶ ANEXOS
- ▶ SECRETOS
- ▶ RESUMEN DE LA HISTORIA
- ▶ ETIMOLOGÍA
- ▶ BIOGRAFÍAS



## Eli

Eli era un muchacho de doce años agresivo, aparentemente indómito y con un sorprendente carisma que dirigía un grupo organizado de niños soldado en África. Big Boss lo capturó durante el episodio Phantom Pain y se lo llevó a la Base Madre. El problema es que Eli no quería que lo apartasen de su vida violenta. Mostrando una gran fuerza y determinación, se negó rotundamente a entrar en los Diamond Dogs, intentó escapar varias veces e incluso instigó una revuelta casi mortal al final de su turbulenta estancia en la Base Madre. La intervención de Big Boss frustró los planes del muchacho en varias ocasiones, lo que cimentó la animosidad que Eli sentía por el legendario soldado.

El deseo de Eli de valerse por sí mismo y acabar con Big Boss parecía inquebrantable. Teniendo en cuenta pistas tan obvias como la edad y la apariencia de Eli, Big Boss y Miller sospechaban que podría ser uno de sus clones creados en el proyecto "Les Enfants Terribles". Pero una prueba de ADN supervisada por Ocelot parecía certificar que Eli no era "hijo" de Big Boss.



En cualquier caso, Eli estaba convencido de que Big Boss era su padre... y lo odiaba por ello. No podemos afirmarlo con seguridad pero, teniendo en cuenta cómo es Ocelot, la conexión que se crea entre el muchacho y el Tercer Niño parece confirmar que Eli es en realidad un joven Liquid Snake. Durante la escena en la que Eli

huye de la Base Madre con el Sahelanthropus, está claro que es el Tercer Niño el que controla el Metal Gear. No podemos saber qué pasó con ambos a partir de ese momento. Pero no es descabellado suponer que los dos niños acabaran en Shadow Moses; uno convertido en Liquid Snake y el otro en Psycho Mantis.

## Liquid Snake

Liquid es uno de los tres clones de Big Boss que se crearon en el proyecto "Les Enfants Terribles", a instancias de Major Zero. Al descubrir la verdad sobre su historia, Liquid desarrolló una obsesión patológica por ser mejor que su padre, y un odio irracional hacia Solid Snake, al que (equivocadamente) creía una versión genéticamente superior del padre de ambos.



Durante toda su trágica vida, Liquid fue manipulado y dirigido por otras personas, sobre todo por Solidus Snake y Ocelot, antes y durante el Incidente

Shadow Moses, tras el que murió asesinado a manos de Solid Snake.

Un gran número de pistas de *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* parecen indicar que Liquid no es otro que Eli en edad adulta.

## Solid Snake

Snake parecía ser el espécimen inferior de los tres productos del proyecto "Les Enfants Terribles" de 1972, si se le comparaba con Liquid, su supuesto gemelo mucho más robusto, y el clon "puro" Solidus. Una copia adulterada de Big Boss, su padre, fue diseñado para ser estéril y tener una corta vida:



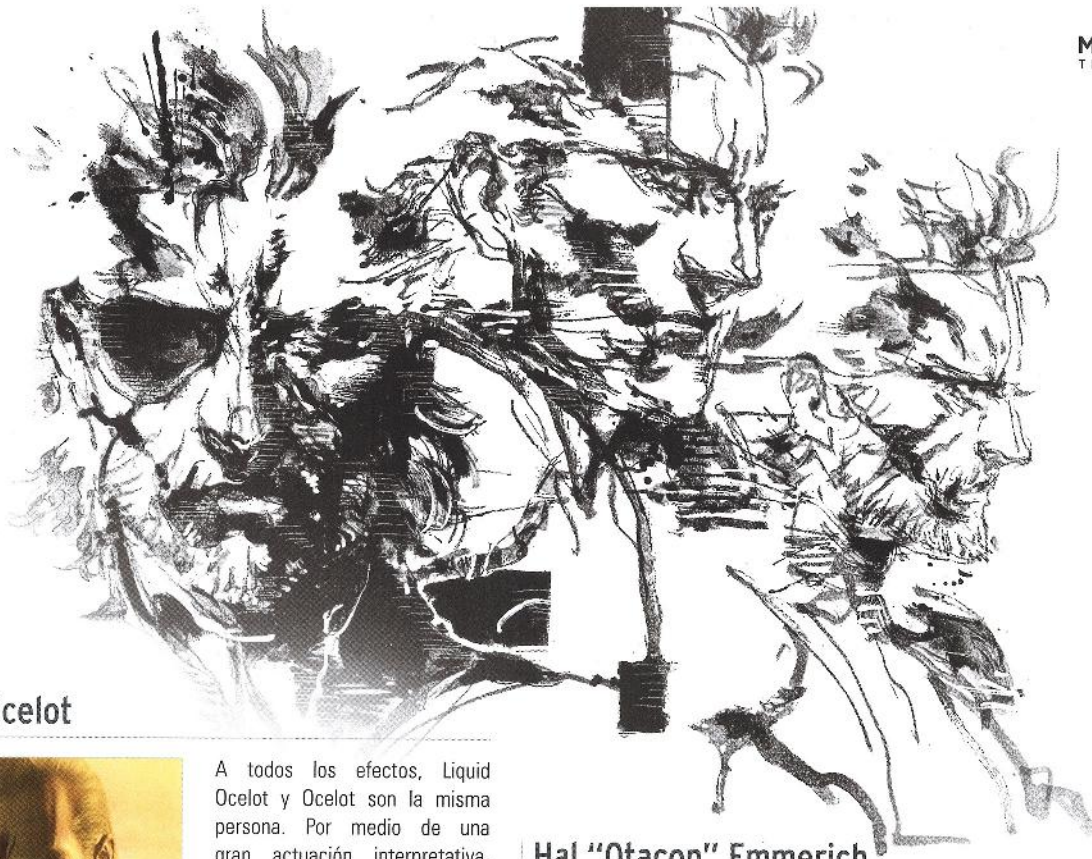
Sin saberlo, Snake sirvió como agente de los Patriots durante toda su vida, hasta la conclusión de *Metal Gear Solid 4*. Después de derrotar a Big Boss en Outer Heaven (1995) y Zanzibar Land (1999), Snake decidió retirarse prematuramente. Pero volvieron a encargarle una misión: eliminar a su gemelo Liquid durante el Incidente Shadow Moses de 2005, momento en el que conocería a Otacon, que se convertiría en un gran amigo para el resto de su vida.



Tras decidir no trabajar para su gobierno (pero sin alejarse demasiado de la mirada

escrutadora de los Patriots), Snake fundó con Otacon una organización independiente (Philantropy) dedicada a detener la proliferación de la tecnología Metal Gear. Esto provocó su presencia en el petrolero en el que Ocelot (y, en su primera aparición, Liquid Ocelot) robó el Metal Gear RAY en 2007. Dos años más tarde, ayudó a Raiden a boicotear a Solidus a bordo del Big Shell.

Afligido por los devastadores efectos de decrepitud prematura programada en sus genes, en 2014 Snake volvió a ser reclamado para llevar a cabo los hechos que se relatan en *Metal Gear Solid 4*. Como en todos los casos anteriores, Snake seguía actuando como una herramienta de los Patriots sin que él lo supiera. Pero, en dicha ocasión, gracias a la ayuda indirecta de Ocelot, se convirtió en el arma responsable de la destrucción absoluta de la organización. Tras las muertes de Ocelot y Big Boss, Snake volvió a retirarse con Otacon, desconociendo el tiempo que le quedaba de vida.



- 1 INICIO RÁPIDO
- 2 INTRODUCCIÓN
- 3 RETORNO
- 4 MISIONES SECUNDARIAS
- 5 BAST MARRÉ
- 6 REFERENCIAS Y ANÁLISIS
- 7 EXTRAS
- 8 ANEXOS
- 9 GLOSARIO
- 10 RESUMEN DE LA HISTORIA
- 11 CRONOLOGÍA
- 12 BIOGRAFÍAS

## Liquid Ocelot



A todos los efectos, Liquid Ocelot y Ocelot son la misma persona. Por medio de una gran actuación interpretativa, potenciada por avanzadas técnicas de psicoterapia, hipnoterapia y nanomáquinas (proceso inspirado, quizás, en el que se utilizó para crear a un Big Boss "fantasma" con el fin de mantener oculto al verdadero durante los años

80), Ocelot empleó su falsa personalidad de Liquid Ocelot para ocultar sus verdaderas intenciones a los Patriots.

El brazo en estado casi perfecto que recibió del fallecido Liquid Snake no era más que una artimaña, algo que a su dueño original le habría horrorizado.

## Solidus

Solidus, el tercer producto del proyecto "Les Enfants Terribles", era el único clon idéntico de Big Boss. Bajo el nombre de George Sears, se convirtió en el presidente de los Estados Unidos y se aprovechó de su cargo para obtener datos de pruebas del Metal Gear REX en el Incidente Shadow Moses de 2005. Al provocar la ira de sus superiores, los Patriots, pasó a vivir en el anonimato antes de organizar el asalto al Big Shell en 2009. Al igual que Big Boss y Liquid, deseaba crear un estado libre, fuera del control y la supervisión de la organización. Pero fracasó de la misma forma que sus antecesores.

En realidad, su rebelión estuvo orquestada por los Patriots desde el principio, como parte integral de su plan de investigación "Solid Snake Simulation" (S3). Toda la crisis del Big Shell no fue más que una simulación en vivo de los momentos clave del Incidente Shadow Moses, con la que se pretendía mejorar la tecnología de la organización usando a Raiden como cobaya de los Patriots, que tenía que acabar con él. Más adelante, Liquid Ocelot usará el cuerpo de Solidus para controlar el Sistema SOP durante la fase final de su cruzada para destruir a los Patriots.

## Hal "Otacon" Emmerich

Hal, hijo de Huey Emmerich y la doctora Strangelove, era un científico con talento que, durante mucho tiempo, estuvo atormentado por el papel que desempeñó en la muerte de su padre: su aventura con su madrastra provocó el suicidio de Huey.



Al comienzo de su carrera, Otacon, investigador excepcional y fan del anime japonés, ofreció sus servicios a varias agencias de EE. UU. antes de que los Patriots lo contratasen para trabajar en el Metal Gear REX, en 2005. Gracias a la intervención de Snake en Shadow Moses, Otacon descubrió que se habían aprovechado de él y; desde aquel día, consagró

su vida a luchar por la abolición de las armas nucleares y alcanzar la paz mundial. Ayudó a Snake en sus misiones posteriores: primero en el Big Shell, y después en su lucha contra Liquid Ocelot en 2014.

## Emma Emmerich

Emma, hermanastra de Otacon, siempre reprochó a su hermano que no hubiese impedido la muerte accidental de Huey, el padre de ambos. Pero Emma desconocía que su madre estaba teniendo una aventura secreta con Otacon en aquel momento, y que la muerte de su padre había sido en realidad un suicidio.



Emma creó la IA de Arsenal Gear en 2009, pero más tarde diseñó el código "gusano" que lo destruyó. No vivió lo suficiente para presenciar las consecuencias de su acción. Una vez fallecida, su genialidad perduró hasta muchos años después y jugó un papel

decisivo en esta historia: su programa se usó como punto de partida para crear el virus que destruyó a los Patriots.



# ÍNDICE

Si buscas información concreta, este índice alfabético es lo que necesitas.

Las entradas en las que se desvelan detalles de la trama aparecen marcadas en rojo.

| PALABRA CLAVE                          | PÁGINA           | PALABRA CLAVE                     | PÁGINA                  | PALABRA CLAVE                               | PÁGINA       | PALABRA CLAVE                       | PÁGINA     |
|--|------------------|-----------------------------------|-------------------------|---|--------------|-------------------------------------|------------|
| Accesorios para bocaña                 | 279              | Clasificación de juego            | 296                     | Equipo médico, funciones                    | 255          | Logros                              | 321        |
| Acciones restringidas por el rango     | 297              | Clima                             | 53                      | Escopetas                                   | 259          | Luces                               | 49         |
| Adquisición in situ                    | 37               | Code Talker (biografía)           | 385                     | Escudo humano                               | 29           | Lucas, aun en la muerte             | 189        |
| Afiches                                | 52, 307          | Code Talker (misión, Extremo)     | 196                     | Escudos                                     | 261          | Major Zero (biografía)              | 358        |
| Agrupación                             | 256              | Code Talker (misión)              | 154                     | Especialistas                               | 272          | Marcador                            | 19, 32, 53 |
| Ajuste de puntería automática          | 256              | Combate                           | 28                      | Especificaciones                            | 256          | Materiales en bruto                 | 51         |
| Alcance efectivo                       | 256              | Como un héroe                     | 64                      | Esprintar                                   | 20           | Materiales procesados               | 34, 51     |
| Ametralladoras                         | 261              | Comodines                         | 39                      | Estado de alerta                            | 26           | Medallas                            | 271        |
| Ángel con alas rotas                   | 82               | Compañeros                        | 302                     | Estado de combate                           | 27           | Mejoras                             | 257        |
| Animales                               | 35, 53, 311, 312 | Condición de héroe                | 300                     | Estructura del juego                        | 14           | Metal Gear 2: Solid Snake, historia | 344        |
| Animales de Afganistán                 | 312              | Configuración inicial             | 18                      | Eventos de la historia (Base Madre)         | 284          | Metal Gear, historia                | 344        |
| Animales de África                     | 314              | Contacto coreano                  | 144                     | Explorar con libertad                       | 16           | Metal Gears (biografía)             | 362        |
| Anteriormente en...                    | 54               | Contenedores                      | 51                      | Extraordinario                              | 178          | Metralletas                         | 258        |
| Apoyo táctico                          | 38               | Contenido                         | 4                       | Extras (capítulo)                           | 322          | MGS Poace Walker, historia          | 336        |
| Apuntar                                | 28               | Controles                         | 10                      | Fotos de recuerdo                           | 306          | MGS1, historia                      | 345        |
| Árboles de desarrollo                  | 256              | Correr                            | 20                      | Fotos del CCA                               | 328          | MGS2, historia                      | 346        |
| Archivos de inteligencia               | 52               | Cortar garganta                   | 29                      | Fuego de apoyo                              | 38, 39       | MGS3, historia                      | 332        |
| Armas de apoyo                         | 262              | Cráneos (armadura, jefe)          | 116, 160, 176, 188, 294 | Fuerza de impacto                           | 256          | MGS4, historia                      | 348        |
| Armas nucleares                        | 282              | Cráneos (camuflaje, jefe)         | 156, 196, 294           | Fuerzas de ocupación                        | 78           | MGSV: Ground Zeroes, historia       | 338        |
| Armas principales                      | 258              | Cráneos (niebla, jefe)            | 74, 294                 | Fuerzas de ocupación (Subsistencia)         | 198          | MGSV: The Phantom Pain, historia    | 340        |
| Armas secundarias                      | 258              | Cronología                        | 352                     | Funciones                                   | 253          | Micrófono direccional               | 23         |
| Arqueobacterias metálicas              | 158              | Cubrirse                          | 28, 53                  | Gestión de personal                         | 40, 270      | Miembros fantasmas                  | 58         |
| Arqueobacterias metálicas (Extremo)    | 186              | Cuerpo a cuerpo                   | 29                      | Gestión del inventario                      | 37           | Milker (biografía)                  | 350        |
| Arrastrarse                            | 20               | Cuerpos                           | 26, 52                  | Gestión del tiempo                          | 36           | Mira                                | 12         |
| Asfixiar                               | 29               | Curiosidades                      | 324                     | Gestionar las pruebas                       | 26           | Misión 00                           | 56         |
| Atributos                              | 256              | D-Dog                             | 303                     | Gráficas de desarrollo                      | 258          | Misión 01                           | 58         |
| Aturdir a enemigos                     | 25               | D-Horse                           | 303                     | Grietas                                     | 50           | Misión 02                           | 63         |
| Balance de pagos                       | 297              | D-Walker                          | 305                     | Grietas en paredes                          | 50           | Misión 03                           | 64         |
| Barriles explosivos                    | 50               | Daño                              | 256                     | Guerra subsidiaria sin fin                  | 184          | Misión 04                           | 66         |
| Base Madre (aspectos básicos)          | 16, 40           | Deambular libremente              | 16                      | Habilidades                                 | 272          | Misión 05                           | 68         |
| Base Madre (capítulo)                  | 244              | Demoníaco                         | 300                     | Hal Emmerich (biografía)                    | 367          | Misión 06                           | 70         |
| Battle Gear                            | 268              | Desarrollo                        | 42, 256                 | Helicóptero                                 | 18, 246, 285 | Misión 07                           | 76         |
| Big Boss (biografía)                   | 355              | Despertar                         | 56                      | Helicóptero (apoyal)                        | 305          | Misión 08                           | 78         |
| Biografías                             | 354              | Desplazamiento                    | 32                      | Helicóptero (extracción)                    | 38           | Misión 09                           | 80         |
| Blindaje                               | 31               | Desplazamiento rápido             | 33                      | Helicópteros de combate                     | 293          | Misión 10                           | 82         |
| Bocachas                               | 279              | Despliegue de combate             | 41, 266                 | Heróismo                                    | 300          | Misión 11                           | 90         |
| Bonificaciones (puntuación)            | 296              | Detección enemiga                 | 290                     | Herramientas, brazos protésicos y uniformes | 284          | Misión 12                           | 94         |
| Botones                                | 10               | Diamantes en bruto                | 51                      | Historia hasta ahora                        | 54           | Misión 13                           | 102        |
| Busca la verdad, pero véngate          | 146              | Diamond Dogs                      | 63                      | Hombre de fuego (jefe)                      | 134, 295     | Misión 14                           | 108        |
| C2W                                    | 66               | Dificultad                        | 17                      | Hora de entrega                             | 18           | Misión 15                           | 110        |
| C2W (Subsistencia)                     | 168              | Dificultad dinámica               | 288                     | Huellas de fantasmas                        | 110          | Misión 16                           | 112        |
| Caida rápida                           | 22               | Dinero                            | 34                      | Huellas de fantasmas (Camuflaje total)      | 174          | Misión 17                           | 118        |
| Cajas de madera                        | 50               | Disparar                          | 28                      | Icono de alerta                             | 13           | Misión 18                           | 120        |
| Cálculo de puntuación                  | 296              | Dispositivos de seguridad         | 263                     | iDroid, mapa                                | 32           | Misión 19                           | 126        |
| Cámaras                                | 52               | Distracciones                     | 24                      | Incapacitar a enemigos                      | 25           | Misión 20                           | 128        |
| Cambiar de compañero                   | 38               | ¿Dónde duermen las abejas?        | 70                      | Indicador de sospecha                       | 13           | Misión 21                           | 136        |
| Caminar                                | 20               | Dr. Emmerich (biografía)          | 360                     | Infiltración                                | 20           | Misión 22                           | 138        |
| Caminar agachado                       | 20               | Dr. Strangelove (biografía)       | 351                     | Inicio rápido                               | 6            | Misión 23                           | 140        |
| Camino al infierno                     | 94               | Ducha                             | 247                     | Instalaciones de la base                    | 43, 252      | Misión 24                           | 144        |
| Camiones                               | 292              | Duración de la incapacidad        | 25                      | Interdependencia de sistemas                | 44           | Misión 25                           | 146        |
| Camuflaje                              | 320              | Economía                          | 35                      | Interrogar a los enemigos                   | 26           | Misión 26                           | 150        |
| Cañón inferior                         | 279              | El tercer niño (biografía)        | 354                     | Introducción (capítulo)                     | 8            | Misión 27                           | 152        |
| Cañones                                | 277              | Eli (biografía)                   | 366                     | Ishmael (biografía)                         | 357          | Misión 28                           | 154        |
| Caravana de traidores                  | 112              | Eli (jefe)                        | 142, 295                | Jefes                                       | 294          | Misión 29                           | 158        |
| Caravana de traidores (Extremo)        | 176              | Emblemas                          | 316                     | La economía de la guerra                    | 136          | Misión 30                           | 162        |
| Cargadores                             | 278              | Emmerich (biografía)              | 367                     | La epidemia                                 | 148          | Misión 31                           | 164        |
| Casotes                                | 35, 51, 308      | Emmerich                          | 284                     | La historia hasta ahora                     | 54           | Misión 32                           | 166        |
| Casetes                                | 35, 51, 308      | Enemigos                          | 290                     | La Mamba Blanca                             | 140          | Misión 33                           | 168        |
| Casetes adquiridos                     | 310              | Entorno                           | 23                      | La sangre es muy densa                      | 120          | Misión 34                           | 170        |
| Casetes de información                 | 308              | Envío de suministros              | 37, 38                  | Lanzacohetes                                | 261          | Misión 35                           | 172        |
| Causa principal                        | 152              | Equipamiento de compañero         | 265                     | Lanzagranadas                               | 260          | Misión 36                           | 174        |
| Cazando                                | 150              | Equipo de comunicaciones          | 49                      | Lanzar                                      | 29           | Misión 37                           | 176        |
| CCA                                    | 18, 246          | Equipo de I D                     | 40                      | Latón rojo                                  | 76           | Misión 38                           | 178        |
| Centro de comando aéreo                | 246              | Equipo de I D, funciones          | 253                     | Legado maldito                              | 172          | Misión 39                           | 180        |
| Centro de operaciones de la Base Madre | 246              | Equipo de inteligencia            | 40                      | Lingua Franca                               | 108          | Misión 40                           | 182        |
| Ciclo de día y noche                   | 19               | Equipo de inteligencia, funciones | 255                     | Linternas                                   | 279          | Misión 41                           | 184        |
| Cintas de música                       | 310              | Equipo de seguridad               | 40                      | Liquid Ocelot (biografía)                   | 367          | Misión 42                           | 186        |
| Cipher y los Patriots (biografía)      | 358              | Equipo de seguridad, funciones    | 255                     | Liquid Snake (biografía)                    | 366          | Misión 43                           | 189        |
| Clasificación de FP                    | 282              | Equipo médico                     | 40                      | Lista de movimientos                        | 11           | Misión 44                           | 190        |
|  |                  |                                   |                         |   |              | Misión 45                           | 192        |
|  |                  |                                   |                         |   |              | Misión 46                           | 194, 324   |





| PALABRA CLAVE                | PÁGINA   | PALABRA CLAVE         | PÁGINA  | PALABRA CLAVE                              | PÁGINA  | PALABRA CLAVE                              | PÁGINA             |
|------------------------------|----------|-----------------------|---------|--|---------|--|--------------------|
| Misión 47                    | 194      | Misión secundaria 69  | 222     | Misión secundaria 144                      | 240     | Puntuación                                 | 45, 296            |
| Misión 48                    | 196      | Misión secundaria 70  | 223     | Misión secundaria 145                      | 240     | Quiet                                      | 294, 304           |
| Misión 49                    | 198      | Misión secundaria 71  | 223     | Misión secundaria 146                      | 240     | Quiet (biografía)                          | 365                |
| Misión 50                    | 200      | Misión secundaria 72  | 223     | Misión secundaria 147                      | 241     | Quiet (jefa)                               | 92, 182, 295       |
| Misión de defensa (POA)      | 282      | Misión secundaria 73  | 223     | Misión secundaria 148                      | 241     | Radar antiáereo                            | 50                 |
| Misión de infiltración (POA) | 282      | Misión secundaria 74  | 223     | Misión secundaria 149                      | 241     | Rangos (personal)                          | 270                |
| Misión secreta               | 194, 324 | Misión secundaria 75  | 224     | Misión secundaria 150                      | 241     | Rangos (puntuación)                        | 296                |
| Misión secundaria 1          | 206      | Misión secundaria 76  | 224     | Misión secundaria 151                      | 242     | Rangos S                                   | 298                |
| Misión secundaria 2          | 206      | Misión secundaria 77  | 224     | Misión secundaria 152                      | 242     | Recargar                                   | 28                 |
| Misión secundaria 3          | 206      | Misión secundaria 78  | 224     | Misión secundaria 153                      | 242     | Reclutas                                   | 34                 |
| Misión secundaria 4          | 206      | Misión secundaria 79  | 224     | Misión secundaria 154                      | 242     | Reclutas de Ground Zeroes                  | 275                |
| Misión secundaria 5          | 207      | Misión secundaria 80  | 225     | Misión secundaria 155                      | 243     | Reconocimiento                             | 19                 |
| Misión secundaria 6          | 207      | Misión secundaria 81  | 225     | Misión secundaria 156                      | 243     | Recorrido (capítulo)                       | 46                 |
| Misión secundaria 7          | 207      | Misión secundaria 82  | 88, 225 | Misión secundaria 157                      | 243     | Recursos                                   | 34, 283            |
| Misión secundaria 8          | 207      | Misión secundaria 83  | 226     | Misiones                                   | 15      | Referencia y análisis (capítulo)           | 286                |
| Misión secundaria 9          | 207      | Misión secundaria 84  | 226     | Misiones de envío                          | 268     | Requisitos (desarrollo)                    | 257                |
| Misión secundaria 10         | 207      | Misión secundaria 85  | 226     | Misiones de envío de respuesta             | 269     | Rescata a los agentes                      | 118                |
| Misión secundaria 11         | 208      | Misión secundaria 86  | 226     | Misiones de envío especiales               | 267     | Respaldar y retroceder                     | 80                 |
| Misión secundaria 12         | 208      | Misión secundaria 87  | 226     | Misiones secundarias                       | 15      | Respaldar y retroceder (Extremo)           | 170                |
| Misión secundaria 13         | 208      | Misión secundaria 88  | 227     | Misiones secundarias (capítulo)            | 202     | Resumen de la historia                     | 330                |
| Misión secundaria 14         | 208      | Misión secundaria 89  | 227     | Modo Búsqueda                              | 27      | Retorna la plataforma                      | 138                |
| Misión secundaria 15         | 208      | Misión secundaria 90  | 227     | Modo Reflejo                               | 27      | Rifles de asalto                           | 258                |
| Misión secundaria 16         | 209      | Misión secundaria 91  | 227     | Moral                                      | 271     | Rifles de francotirador                    | 260                |
| Misión secundaria 17         | 209      | Misión secundaria 92  | 227     | Munición                                   | 53      | Saber demasiado                            | 166                |
| Misión secundaria 18         | 209      | Misión secundaria 93  | 228     | Nombres en código                          | 316     | Sahelanthropus (Extremo)                   | 200                |
| Misión secundaria 19         | 210      | Misión secundaria 94  | 228     | Objetos                                    | 263     | Sahelanthropus (jefe)                      | 101, 164, 200, 295 |
| Misión secundaria 20         | 210      | Misión secundaria 95  | 228     | Objetos clave                              | 307     | Sahelanthropus (misión)                    | 164                |
| Misión secundaria 21         | 210      | Misión secundaria 96  | 228     | Objetos para recoger                       | 34, 306 | Secretos                                   | 324                |
| Misión secundaria 22         | 210      | Misión secundaria 97  | 229     | Ocerot (biografía)                         | 359     | Sigilo                                     | 20                 |
| Misión secundaria 23         | 211      | Misión secundaria 98  | 229     | Oculto en el silencio                      | 90      | Silenciadores                              | 25                 |
| Misión secundaria 24         | 211      | Misión secundaria 99  | 229     | Oculto en el silencio (Extremo)            | 182     | Silenciadores                              | 25                 |
| Misión secundaria 25         | 211      | Misión secundaria 100 | 229     | Óptica                                     | 279     | Sistema de respuesta                       | 288                |
| Misión secundaria 26         | 211      | Misión secundaria 101 | 230     | Orden de desbloqueo                        | 285     | Sistemas eléctricos                        | 49                 |
| Misión secundaria 27         | 211      | Misión secundaria 102 | 230     | Orden de desbloqueo de misiones            | 285     | Skull Face (biografía)                     | 361                |
| Misión secundaria 28         | 212      | Misión secundaria 103 | 230     | Oscuridad total                            | 102     | Skull Face (misión)                        | 162                |
| Misión secundaria 29         | 212      | Misión secundaria 104 | 230     | Oscuridad total (Camuflaje total)          | 190     | Snake Demoniac                             | 300                |
| Misión secundaria 30         | 212      | Misión secundaria 105 | 231     | Pandemia                                   | 148     | Sobre la corca                             | 68                 |
| Misión secundaria 31         | 213      | Misión secundaria 106 | 231     | Pantalla                                   | 12      | Sobre la cerca (Camuflaje total)           | 180                |
| Misión secundaria 32         | 213      | Misión secundaria 107 | 231     | Pantalla                                   | 12      | Sobre la pista                             | 126                |
| Misión secundaria 33         | 213      | Misión secundaria 108 | 231     | Partes de culata                           | 276     | Soldados con blindaje corporal completo    | 291                |
| Misión secundaria 34         | 213      | Misión secundaria 109 | 232     | Partes del cuerpo                          | 291     | Soldados con escudo                        | 292                |
| Misión secundaria 35         | 214      | Misión secundaria 110 | 232     | Paz  | 284     | Soldados títeres                           | 292                |
| Misión secundaria 36         | 214      | Misión secundaria 111 | 232     | Paz (biografía)                            | 365     | Solid Snake (biografía)                    | 366                |
| Misión secundaria 37         | 214      | Misión secundaria 112 | 232     | Penetración                                | 256     | Solidus (biografía)                        | 367                |
| Misión secundaria 38         | 214      | Misión secundaria 113 | 233     | Penetración de las balas                   | 31      | Sombras                                    | 23                 |
| Misión secundaria 39         | 215      | Misión secundaria 114 | 233     | Personalización                            | 43, 276 | Sombrero de pollo                          | 39                 |
| Misión secundaria 40         | 215      | Misión secundaria 115 | 233     | Pistolas                                   | 258     | Sospecha                                   | 26                 |
| Misión secundaria 41         | 215      | Misión secundaria 116 | 233     | Planos                                     | 51, 306 | Sujetar                                    | 29                 |
| Misión secundaria 42         | 215      | Misión secundaria 117 | 234     | Plantas medicinales                        | 34, 51  | Tanques                                    | 293                |
| Misión secundaria 43         | 216      | Misión secundaria 118 | 234     | Plataforma de apoyo, mapa                  | 249     | Tareas de misión, bonificaciones           | 299                |
| Misión secundaria 44         | 216      | Misión secundaria 119 | 234     | Plataforma de comando, mapa                | 248     | Tipos de armas                             | 30                 |
| Misión secundaria 45         | 216      | Misión secundaria 120 | 234     | Plataforma de desarrollo de la base, mapa  | 249     | Torretas                                   | 30                 |
| Misión secundaria 46         | 216      | Misión secundaria 121 | 235     | Plataforma de I.D. mapa                    | 248     | Tranquilizar a enemigos                    | 25                 |
| Misión secundaria 47         | 217      | Misión secundaria 122 | 235     | Plataforma de inteligencia, mapa           | 250     | Transmisores de radio                      | 49                 |
| Misión secundaria 48         | 217      | Misión secundaria 123 | 235     | Plataforma de protección de animales       | 247     | Trofeos                                    | 321                |
| Misión secundaria 49         | 217      | Misión secundaria 124 | 235     | Plataforma de protección de animales, mapa | 251     | Una salida silenciosa                      | 192                |
| Misión secundaria 50         | 217      | Misión secundaria 125 | 236     | Plataforma de unidad de combate, mapa      | 250     | Unidad de apoyo                            | 40                 |
| Misión secundaria 51         | 218      | Misión secundaria 126 | 236     | Plataforma médica, mapa                    | 251     | Unidad de apoyo, funciones                 | 254                |
| Misión secundaria 52         | 218      | Misión secundaria 127 | 236     | Plataformas de carga de mercancías         | 50      | Unidad de combate                          | 40                 |
| Misión secundaria 53         | 218      | Misión secundaria 128 | 237     | PMB  | 34      | Unidad de combate, funciones               | 253                |
| Misión secundaria 54         | 219      | Misión secundaria 129 | 237     | POA  | 43, 280 | Unidad de desarrollo de la base            | 40                 |
| Misión secundaria 55         | 219      | Misión secundaria 130 | 237     | Ponerse a cubierto/pegarse a una pared     | 22, 53  | Unidad de desarrollo de la base, funciones | 254                |
| Misión secundaria 56         | 219      | Misión secundaria 131 | 237     | Posturas                                   | 20      | Vehículos                                  | 292                |
| Misión secundaria 57         | 219      | Misión secundaria 132 | 237     | Práctica de tiro al blanco                 | 247     | Vehículos 4x4                              | 292                |
| Misión secundaria 58         | 220      | Misión secundaria 133 | 238     | Prefacio                                   | 3       | Vehículos blindados                        | 293                |
| Misión secundaria 59         | 220      | Misión secundaria 134 | 238     | Preparación de salida                      | 18      | Velocidad de disparo                       | 256                |
| Misión secundaria 60         | 220      | Misión secundaria 135 | 238     | Preparativos de misión                     | 18      | Velocidades de movimiento                  | 20                 |
| Misión secundaria 61         | 220      | Misión secundaria 136 | 238     | Prioridades de desarrollo                  | 257     | Videos opcionales                          | 285                |
| Misión secundaria 62         | 221      | Misión secundaria 137 | 239     | Prólogo                                    | 56      | Vínculo                                    | 302                |
| Misión secundaria 63         | 221      | Misión secundaria 138 | 239     | Puerta cerrada con llave                   | 50      | Vistas láser                               | 279                |
| Misión secundaria 64         | 221      | Misión secundaria 139 | 239     | Puestos de Operaciones de Avanzada         | 280     | Visualización de salud                     | 12                 |
| Misión secundaria 65         | 221      | Misión secundaria 140 | 239     | Puntos de control                          | 289     | Voces                                      | 128                |
| Misión secundaria 66         | 222      | Misión secundaria 141 | 239     | Puntos de entrega                          | 50      | Volgin (biografía)                         | 364                |
| Misión secundaria 67         | 222      | Misión secundaria 142 | 239     | Puntos de interés                          | 49      |  |                    |
| Misión secundaria 68         | 222      | Misión secundaria 143 | 240     | Puntos de ruta                             | 53      |  |                    |

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



# [!] CRÉDITOS

La guía oficial de *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* es una producción de Piggyback Interactive Limited.

## Piggyback

|  |   |
|--|---|
| <b>Directores ejecutivos:</b>          | Louie Beatty, Vincent Pargney                           |
| <b>Jefes del proyecto:</b>             | Matthias Loges, Carsten Ostermann                       |
| <b>Coordinador de operaciones:</b>     | Simone Dorn   |
| <b>Director editorial:</b>             | Mathieu Daujam  |
| <b>Editor:</b>                         | James Price   |
| <b>Editor de capturas de pantalla:</b> | David Schunk  |
| <b>Apoyo:</b>                          | Markus Bösebeck   |
| <b>Logística:</b>                      | Angela Kosik  |
| <b>Directores de gráficos:</b>         | Jeanette Killmann & Martin C. Schneider @ Glorionschein |
| <b>Diseñadores:</b>                    | Christian Runkel, Christian Schmal, David Loos          |

## Versión inglesa

|                  |              |
|------------------|--------------|
| <b>Revisión:</b> | Maura Sutton |
|------------------|--------------|

## Versión francesa

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>Editores:</b> | Claude-Olivier Eliçabe, Mathieu Daujam |
|------------------|--|

## Versión alemana

|                  |                      |
|------------------|----------------------|
| <b>Editor:</b>   | Klaus-Dieter Hartwig |
| <b>Revisión:</b> | Dagny Hildebrandt    |

## Versión italiana

|                                     |                               |
|-------------------------------------|-------------------------------|
| <b>Editor:</b>                      | Synthesis Global Solutions SA |
| <b>Responsable de localización:</b> | Marco Auletta                 |

## Versión española

|                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| <b>Editor:</b>                      | Synthesis Iberia SL                                |
| <b>Responsable de localización:</b> | Gus Díaz   |
| <b>Traducción:</b>                  | Isabel Merino, Tito Pintado                        |
| <b>Revisión:</b>                    | Sandro Fratepietro, Jose Gallardo, Marco Fernández |

## Preimpresión

Tino Bordusa, Dietmar Bormann, Nicole Hannowsky, Ilse Hüttner, Anke Mattke, Ralf Müller-Hensmann, Petra Reidath, Arwed Scibba & Torsten Wedemeier @ AlsterWerk

## ¡A POR VOSOTROS

Marion Daujam, Oliver Dorn, Simone Fuller, Klaus Jens, Debra Kempker, Anskje Kirschner, Mike Kwan, Andrew Parsons, Michael Perlman, Nadine Priem, Kristin Rütger, Sylke Schulte, Marcel Sommer, Graeme Struthers, Zoe Wiltshire, Lars Winkler

### Importante:

Piggyback Interactive Limited se ha esforzado en garantizar la veracidad de la información incluida en este libro. Sin embargo, el editor no garantiza (de forma expresa o implícita) la exactitud, la eficacia o el grado de finalización del material de este libro; el editor tampoco se hace responsable de cualquier daño casual o resultante del uso de esta guía. El editor no puede facilitar información sobre consejos o estrategias del juego, o solucionar problemas relativos al hardware o al software. Todas las consultas deben dirigirse a los números de servicio técnico incluidos en el juego o a los de los fabricantes, incluidas en la documentación. Algunos trucos deben ser realizados en el momento exacto y puede que necesites intentarlo varias veces antes de alcanzar el resultado deseado.

© 2015 Piggyback Interactive Limited. All rights reserved.  
Piggyback® is a registered trademark of Piggyback Interactive Limited.  
PIGGYBACK.COM and the Piggyback logo are trademarks of Piggyback Interactive Limited.  
© 2015 Konami Digital Entertainment.

**Es raro trabajar con un equipo que muestra tanta pasión por su trabajo. ¡Ha sido un auténtico honor y un placer trabajar con vosotros!**

## Kojima Productions

Hideo Kojima  
Kenichiro Imaizumi  
Yuji Korekado

Yoji Shinkawa  
Chihoko Uchiyama  
Yuya Ishihata

Ken Mendoza  
Sean Eystone

Hiroaki Yoshiike  
Ikuya Nakamura  
Satoshi Matsuno  
Yota Tsutsumizaki  
Tsuyoshi Osada  
Atsuki Imada

Yu Sahara  
Yuji Kaine  
Ryo Nagatsuka  
Takashi Hanyu  
Arata Matsushita  
Takuya Imaeda  
Shinpei Yamamoto  
Masaki Saito  
Jordan Amaro  
Takuya Sokukawa  
Ziang Tan  
Mokuto Yamamoto  
Takashi Nakagawa  
Youngho Kim

Etsu Tamari

Hideki Sasaki  
Takeya Inoguchi  
Yoshikazu Hara  
Akira Kanke  
Hironobu Matsui  
Ruan Ji

Takayuki Uchida  
Shota Kurokawa  
Mamoru Okada  
Shinichi Matsuda  
Jutarou Oue

Hiroaki Arai  
Masayuki Suzuki

y todo el equipo de Kojima Productions

## Konami Digital Entertainment, Inc.

Yasuyuki Yamaji  
John Choon  
Mike Rajna  
Carol Lee  
Ben Kinney

## Konami Digital Entertainment B.V.

Shinji Hirano  
Tashiro Tomotada  
Sean Ratcliffe  
Jay Boor  
Lisa Guillaume  
Sandra Arcan  
Ian Watson  
Su Yina Farmer  
Melaine Brou  
Roger Langford





# VITAL

"Me ha llevado 28 años perfeccionar la fórmula de combinar la infiltración no lineal con la narración novelada, y el resultado es **MGSV**: un juego con una libertad de acción sin precedentes y un nuevo enfoque narrativo. Y como puedes imaginar, la fabulosa intensidad y complejidad de la experiencia completa hacía necesaria una guía exhaustiva. El libro que tienes en tus manos es el resultado de muchos meses de amor y trabajo de nuestros amigos de Piggyback y nuestro equipo. ¡Disfrútalos!"

Hideo Kojima

## ■ RECORRIDOS VISUALES

Todo lo que necesitas para completar las más de 200 misiones principales y secundarias, con grandes mapas con anotaciones, puntos de interés y tácticas.

## ■ TODOS LOS SECRETOS Y ELEMENTOS DESBLOQUEABLES

Trucos y técnicas especiales, desbloques especiales, "huevos de Pascua", soluciones alternativas, logros y trofeos, bonificaciones ocultas, secretos escondidos y mucho, *mucho* más.

## ■ INFORMACIÓN PRIVILEGIADA

La Base Madre, los compañeros, la personalización... Los sistemas más complejos del juego analizados y explicados por nuestros expertos.

## ■ REFERENCIA COMPLETA

Un análisis exhaustivo de todos los equipamientos e información sobre cómo conseguirlos.

¡INCLUYE UN PÓSTER MAPA DE LA INMENSA ÁREA DE JUEGO!

## EXTRAS

Un resumen extenso de la historia del juego con todos los momentos clave y avances de la saga *Metal Gear*.

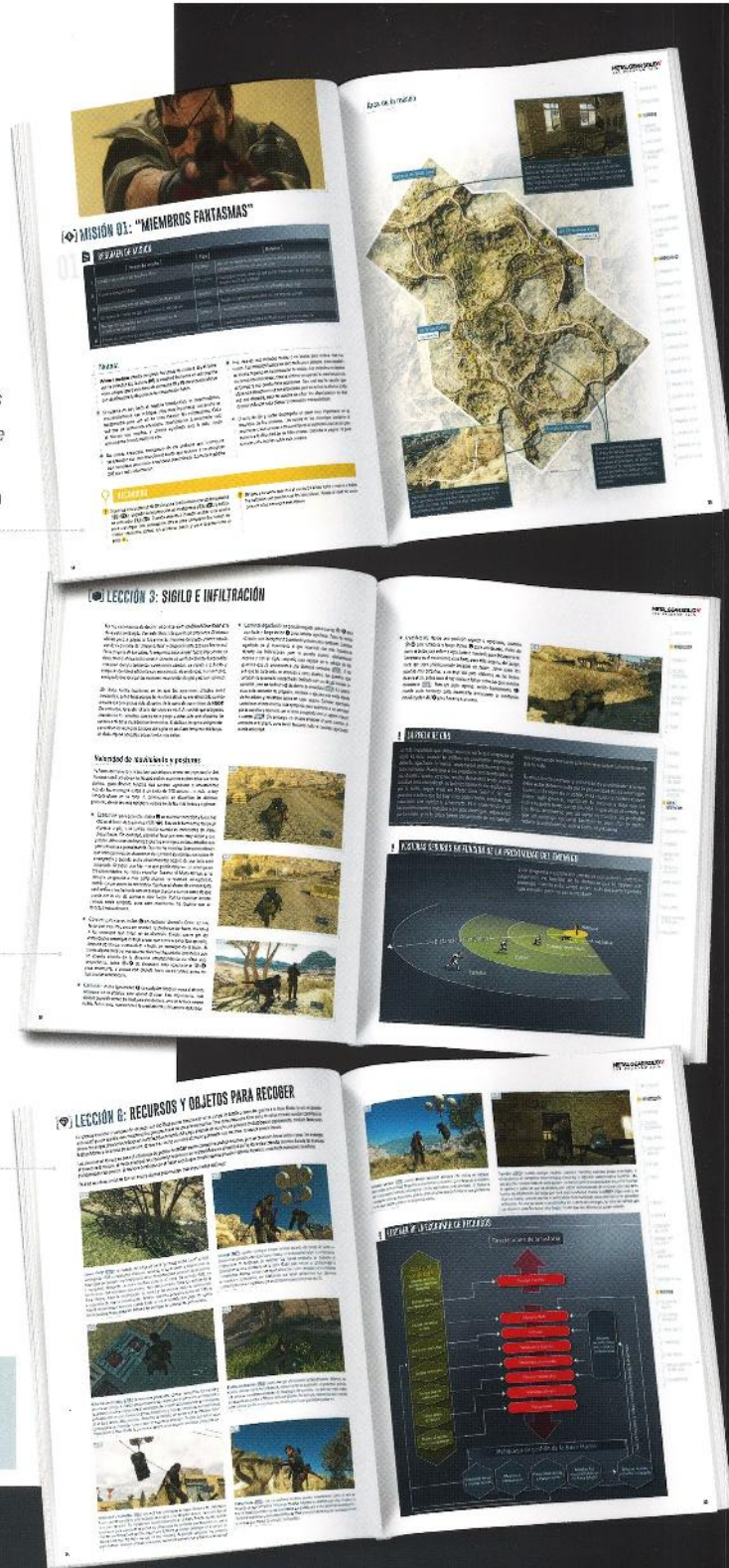
## 100% OFICIAL

Escrito en colaboración con el equipo creador de *Metal Gear Solid V*. Contiene información y datos exclusivos que solo encontrarás aquí.

978-1-908172-87-7



9 781908 172877



© 2015 Piggyback Interactive Limited. All rights reserved.  
Piggyback® is a registered trademark of Piggyback Interactive Limited.  
PIGGYBACK.COM and the Piggyback logo are trademarks of Piggyback Interactive Limited.  
© 2015 Konami Digital Entertainment.