



Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
sekrety i zadania poboczne
PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Metal Gear Solid V The Phantom Pain (sekrety i zadania poboczne)

autor: Jacek "Stranger" Hałas & Kuba "Zaan" Zgierski

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-270-0

Producent Konami, Wydawca Konami, Wydawca PL CDP.pl / CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

| | |
|--|------------|
| Wprowadzenie | 3 |
| Poboczne misje (Side-Ops) | 5 |
| Opisy misji (Side-Ops) 1-10 | 6 |
| Opisy misji (Side-Ops) 11-20 | 18 |
| Opisy misji (Side-Ops) 21-30 | 29 |
| Opisy misji (Side-Ops) 31-40 | 42 |
| Opisy misji (Side-Ops) 41-50 | 52 |
| Opisy misji (Side-Ops) 51-60 | 65 |
| Opisy misji (Side-Ops) 61-70 | 76 |
| Opisy misji (Side-Ops) 71-80 | 90 |
| Opisy misji (Side-Ops) 81-90 | 100 |
| Opisy misji (Side-Ops) 91-100 | 111 |
| Opisy misji (Side-Ops) 101-110 | 123 |
| Opisy misji (Side-Ops) 111-120 | 135 |
| Opisy misji (Side-Ops) 121-130 | 152 |
| Opisy misji (Side-Ops) 131-140 | 165 |
| Opisy misji (Side-Ops) 141-150 | 175 |
| Opisy misji (Side-Ops) 151-157 | 196 |
| Baza Matka (Mother Base) | 206 |
| Podstawowe informacje | 206 |
| Przydatne wskazówki dotyczące Bazy Matki | 211 |
| Nieozlifowane diamenty (Rough Diamonds) | 212 |
| Diamenty w twierdzy Spugmay Keep | 213 |
| Diamenty w wiosce Wialo Village | 215 |
| Diamenty w miasteczku Ghwandai Town | 221 |
| Diamenty w koszarach Wakh Sind Barracks | 223 |
| Diamenty w wiosce Shago Village | 226 |
| Diamenty w bazie Eastern Communications Post | 227 |
| Diamenty w bazie Mountain Relay Base | 229 |
| Diamenty w ruinach Smasei Fort | 231 |
| Diamenty w ruinach Lamar Khaate Palace | 238 |
| Diamenty w bazie Yakho Oboo Supply Outpost | 240 |
| Diamenty w Bazie Matce (Mother Base) | 241 |
| Kasety (Cassette Tapes) | 251 |
| Trudniejsze do zlokalizowania kasety | 256 |
| Plakaty (Posters) | 267 |
| Typy plakatów | 268 |
| Punkty transportowe (Delivery Point Invoices) | 269 |
| Punkty transportowe w Afganistanie | 270 |
| Punkty transportowe w Afryce | 276 |
| Plany (Blueprints) | 281 |
| Kluczowe przedmioty (Key Items) | 286 |
| Zdjęcia (Memento Photos) | 288 |
| Łapanie zwierząt | 291 |
| Osiągnięcia/Trofea | 295 |

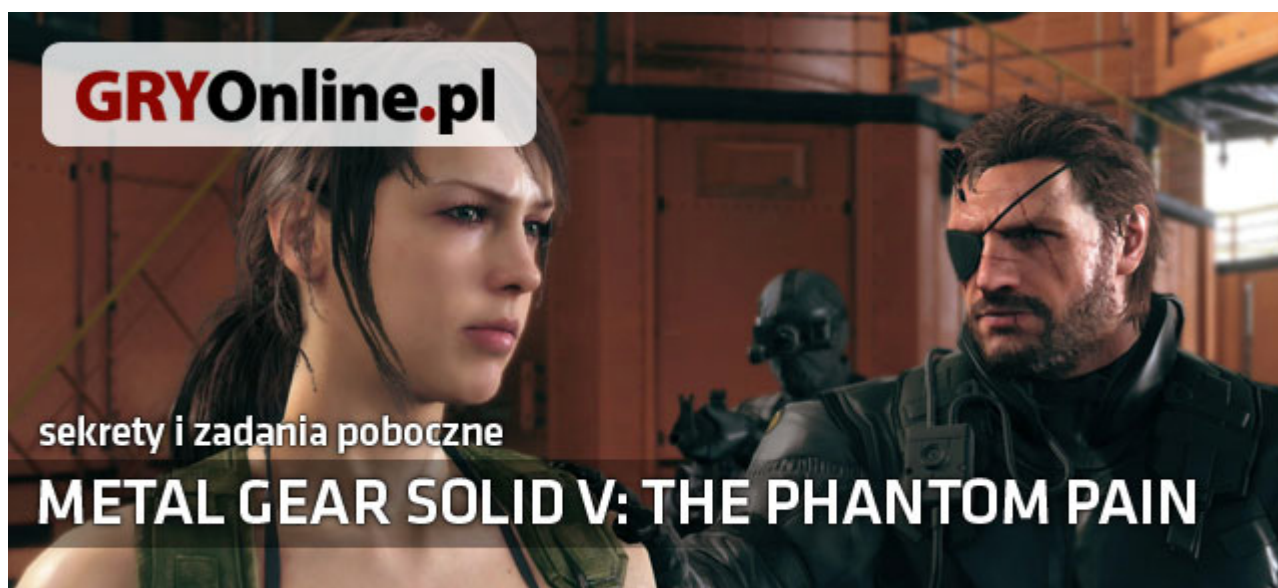
Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Niniejszy nieoficjalny poradnik do gry *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* oferuje przegląd dodatkowych aktywności oraz atrakcji oferowanych przez tę produkcję. Główną część tego poradnika zajmują **opisy przejścia wszystkich 157 pobocznych misji (Side-Ops)** dostępnych w grze. Każde z tych dodatkowych zadań zostało bardzo dokładnie omówione - zawarte zostały informacje na temat okoliczności jego odblokowania, miejsca jego rozgrywania, sposobu jego zaliczenia, rekomendowanego sprzętu oraz ewentualnej nagrody za jego ukończenie. W dalszej części niniejszego poradnika znalazł się rozdział poświęcony **zarządzaniu Bazą Matką**. Wyjaśnia on najważniejsze cechy tego elementu gry oraz zawiera szereg wskazówek dotyczących między innymi poprawnego zarządzania bazą czy zrozumienia związanych z nią wybranych zależności. Następną dużą część poradnika to rozdział poświęcony w całości tematyce **sekreów (znajdziek)**. W rozdziale tym znalazły się strony dotyczące między innymi odnajdywania **diamentów, kaset magnetofonowych, plakatów, planów, zdjęć (Memento Photos)** czy dostępnych **gatunków zwierząt** (własne zoo). Na kolejnych stronach tego rozdziału znalazły się dokładne tabelaryczne zestawienia oraz szczegółowe informacje wzbogacone mapkami lub obrazkami z gry. Poradnik ten uzupełnia rozdział o **zdobywaniu osiągnięć / trofeów**, w którym każdy z achievementów został omówiony pod kątem wymagań do jego odblokowania i sposobu jak tego można dokonać. *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* jest grą akcji autorstwa Hideo Kojimy i jego studia Kojima Productions. Jest to bardzo rozbudowana produkcja, w której oprócz zajmowania się długą kampanią głównego wątku fabularnego gry możemy także podejmować się całej masy innych zleceń. Wiele z nich ma zresztą duże znaczenie dla głównych postępów, pozwalając na przykład na zdobycie nowych specjalistów do Bazy Matki czy po prostu na szybkie wzbogacenie się.



Oznaczenia kolorystyczne

W poradniku zastosowane zostały następujące oznaczenia kolorystyczne:

- Kolorem **brązowym** oznaczone zostały ważne postacie niezależne. Są to przede wszystkim najwięksi sojusznicy i wrogowie Big Bossa oraz osoby napotykane w trakcie misji (więźniowie, cele do eliminacji itp.)
- Kolorem **niebieskim** wyróżnione zostały odwiedzane lokacje. W celu ułatwienia nawigacji ich nazwy w poradniku są takie same jak na mapie świata.
- Kolor **zielony** użyty został do oznaczania ważnych przedmiotów nadających się do zabrania - obiektów powiązanych z wykonywanymi zadaniami czy unikalnych sekretów.

Jacek "Stranger" Hałas & Kuba "Zaan" Zgierski (www.gry-online.pl)

Poboczne misje (Side-Ops)

W grze *Metal Gear Solid V* do wykonania jest w sumie 157 pobocznych zadań (Side-Ops). Nie są one wszystkie od razu dostępne. Gra po ukończeniu kilku początkowych głównych misji zapewni ci możliwość rozegrania 2-3 pierwszych zadań. Kolejne opcjonalne zlecenia będą stawały się aktywne w wyniku postępów w grze lub dzięki zaliczaniu dostępnych w danym momencie dodatkowych misji.

W większości pobocznych misji do wypełnienia jest tylko jeden nadrzędny cel. Zadanie może na przykład dotyczyć uratowania więźnia, pojmania wrogiego oficera czy odnalezienia planów jakiegoś rzadkiego przedmiotu. Pobocznymi zadaniami teoretycznie możesz zajmować się podczas przechodzenia głównych misji, ale wygodniej jest je zaliczać w przerwach pomiędzy awansowaniem w głównym wątku fabularnym gry (swobodne podróżowanie na mapie).

Uwaga - Gra pozwala na powtarzanie wybranych pobocznych misji. Na taki krok powinieneś decydować się tylko wtedy gdy zależy ci na zdobyciu dodatkowej gotówki np. na potrzeby badań (każde zaliczone poboczne zadanie to zwykle od kilkudziesięciu do kilkuset tysięcy GMP).

Opisy misji (Side-Ops) 1-10

Misja 1 - Extract Interpreter (Russian)

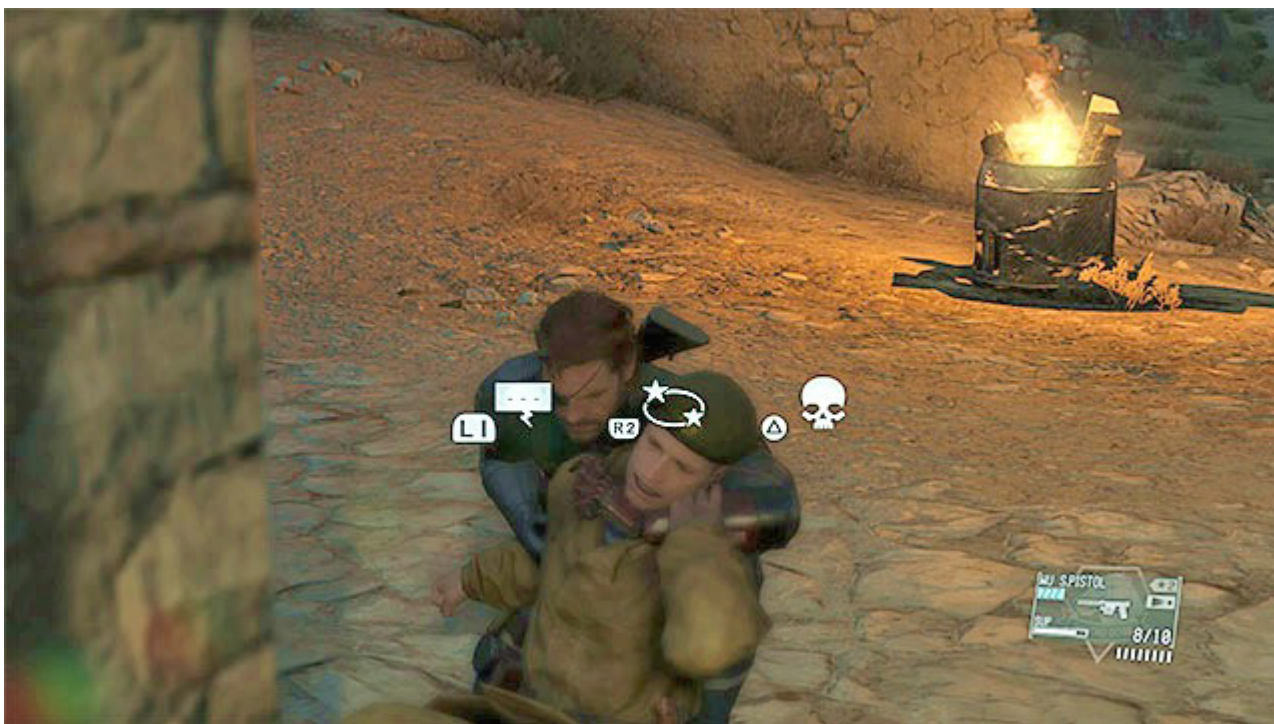
Założenia misji: Musisz ogłuszyć i eksfiltrować tłumacza języka rosyjskiego.

Dostępność: Zadanie to powinno automatycznie odblokować się jako jedno z pierwszych (najprawdopodobniej dojdzie do tego po ukończeniu trzeciej głównej misji).

Lokalizacja: Posterunek numer 24 zlokalizowany niedaleko **Spugmay Keep** oraz **Eastern Communications Post**.



Opis: Zbliź się od dowolnej strony do posterunku z poszukiwanym **tłumaczem** i użyj lornetki żeby go zidentyfikować. Poszukiwana osoba pokazana została na powyższym obrazku i poznasz ją po założonym zielonym berecie.



Ogłusz tłumacza i fultonuj go

Jeśli ci się śpieszy to rozpraw się od razu z obstawą tłumacza (możesz ogłuszyć lub zabić innych żołnierzy) i następnie w dowolny sposób pozbaw go przytomności (wskazane jest użycie pistoletu z amunicją usypiającą). Jeżeli nie chcesz zostać wykryty to zaczekaj aż tłumacz wejdzie do budynku, po cichu wyeliminuj jego kolegów i następnie ogłusz jego samego. Niezależnie jak się zachowałeś podejdź na sam koniec do nieprzytomnego tłumacza i wykonaj na nim "fultonowanie", czyli odeślij go balonem do Bazy Matki (upewnij się, że zakończy się ono sukcesem - ciało nie może leżeć wewnątrz budynku!).

Nagrody: **30000 GMP**, nowy członek personelu bazy (tłumacz języka rosyjskiego)