

Metal Gear Solid V : The Phantom Pain pour les Nuls



Didier Morandi
[Les Publications du Marcel](#)
19 mai 2020

Table des matières

Introduction	3
1. Le jeu	4
2. La base Opérations.....	5
3. Le prologue	6
4. Les missions principales	7
5. Les missions secondaires	8
6. L'armement.....	9
7. Amélioration de l'armement et des accessoires.....	10
8. Et quand j'ai plus de mun' ?	11
9. La furtivité	12
10. Début du jeu	13
11. Le déplacement libre	14
12. Stratégie et tactique	16
13. Le passage du temps	17
14. Un guide officiel	18
15. Des forums.....	19

Introduction

Metal Gear Solid V : The Phantom Pain est un jeu sorti en 2015, une suite de la célèbre saga de **Hideo Kojima** qu'il a créée au sein de la société japonaise **Konami** il y a vingt-cinq ans.

Quand on est confiné et que l'on est un peu lassé de jouer toujours au(x) même(s) jeu(x), on va voir son vendeur **Micromania** préféré (publicité gratuite) et on lui demande quoi essayer sur sa SONY PS4 préférée. Et ce jour-là le vendeur a eu une inspiration de génie. Il m'a demandé :

- Vous ne voulez pas tester **Death Stranding** ?

Moi, je réponds :

- Kezako ?

- Hébé (on est à Toulouse, ici, souvenez-vous), c'est la dernière production de Hideo Kojima, qui a quitté Konami après MGS V. C'est sorti en décembre 2019. Génial, mais spécial.

- MGS V ?

- Vous n'avez pas joué à MGS V The Phantom Pain ?

- Non, je ne connais pas.

- Vous n'avez joué à aucun Metal Gear Solid ?

- Non.

- Alors, Msieu, je vais vous dire un truc. J'ai un MGS V d'occase pour PS4, 19.99 euros, ça vous dit ? Parce que j'avoue ne connaître personne qui n'a pas kiffé grave ce jeu exceptionnel. Vous ne pouvez pas ne pas essayer MGS V.

- Si vous le dites...

Et j'ai acheté MGS V.

Je ne savais pas à quoi j'allais avoir à faire !

Maintenant, ami lecteur, tu fais probablement partie de l'une des trois catégories suivantes :

a) tu connais, merci, tu peux sortir.

b) tu ne connais pas mais tu joues à Battlefield IV depuis dix ans et cela te satisfait pleinement. Bon. Je respecte.

c) tu ne connais pas mais tu en as entendu parler, donc tu viens d'acheter le jeu, tu n'as pas trouvé le guide officiel de **Piggyback** à mons de 99 euros (t'as de la chance, je t'en ai trouvé un chez [Rakuten](#) à 25 euros) et tu ne comprends rien à cette histoire d'hôpital, de fantômes, de personnage en feu, bref, tu es largué et tu envisages sérieusement de le rapporter chez Micromania (publicité toujours aussi gratuite que précédemment).

Si tu entres dans la catégorie a), je ne peux rien pour toi.

Si tu fais partie de la catégorie b), lis ce qui suit (pour me récompenser de ma rédaction), retourne à BF IV et tout va bien.

Mais mais mais, si tu es un digne membre de la troisième confrérie, alors je pense sincèrement que ce qui suit va t'être utile grave, et rassure-toi, No Spoil !

Prêt ?

Allons-y.

1. Le jeu

Le jeu consiste à réaliser en solo (ou presque) des missions tactiques d'infiltration dans deux théâtres d'opérations : en Afghanistan et en Afrique. Les méchants en face sont pilotés par l'I.A. de l'ordinateur (mode PVE : Player versus Environment), mais on peut aussi jouer en réseau contre d'autres joueurs (PVP : Players versus Players).

En mode PVE, il y a 50 missions principales et 157 missions secondaires, soit en moyenne trois par principale. Les missions secondaires ne sont pas obligatoires pour progresser jusqu'à la mission 11. Pour accéder à la mission 11 (et à celles qui suivent), il faut faire absolument "certaines" missions secondaires, je ne t'en dis pas plus.

Les missions principales n° 1 à 25 sont totalement différentes et indépendantes. Les missions 26 à 50 sont les mêmes que les précédentes, mais à - essentiellement - deux détails près : Elles sont beaucoup plus difficiles et surtout l'I.A. qui pilote les méchants n'est pas la même. Exemple : tu arrives en rampant (on rampe beaucoup dans ce jeu) dans la grotte Machin du palais Truc et tu te dis : "*Ah oui, je me souviens, le squelette va arriver par la droite, il m'a fait le coup dix fois*". Hé non, il arrive cete fois par la gauche et il t'égorge discrètement.

Voilà ce qui t'attend.

Réussir une mission, principale ou secondaire, t'apporte plein de choses : de la thune, des ressources matérielles, minérales, botaniques (si), mais aussi des prisonniers à convertir à la bonne cause et beaucoup d'autres trucs : des armes lourdes, des véhicules, des animaux pour ta basse-cour (si, si), etc. Tout cela va te permettre de construire, développer et faire vivre ta base Opérations, la **Mother Base**, une plateforme pétrolière reconvertie.



Le Boss arrive à sa base Op

2. La base Opérations

Ta base Op, c'est la **Mother Base**, c'est un endroit dont tu es le Boss. Tu vas pouvoir l'étendre au fur et à mesure de la disponibilité des prérequis nécessaires et y créer et installer des équipes de spécialistes chargés de te soutenir logistiquement dans tes missions.

Exemples :

- un centre de commandement (ton bureau et celui de tes adjoints),
- une plateforme médicale,
- une plateforme spécialisée sur l'extension de la base,
- une pour les unités combattantes quand elles reviennent de mission,
- une pour la recherche et le développement de tes armes et autres "trucs",
- une pour le soutien tactique (hélicoptères, frappes au sol, extractions, etc.),
- une pour le renseignement (message : "*Une tempête de sable arrive sur vous dans 18 secondes, visibilité nulle pendant trente secondes*")

Etc. Tu as compris. Tu peux aussi y prendre une douche à chaque retour de mission... Tout cela nécessite des ressources (sauf les douches), la plus importante étant les sous.

La monnaie locale s'appelle le PIM (*Produit Intérieur Militaire*, traduction fantaisiste de l'anglais GMP, *Gross Military Product*). Tu gagnes des PIM en réussissant des missions, en construisant ceci, en vendant cela, etc. Tu dépenses tes PIM en améliorant ta base, en demandant des frappes au sol (un missile Tomahawk coûte 9000 PIM), en faisant réaliser des modifications sur tes armes pour les améliorer, ou pour obtenir tel ou tel gadget utile, etc. Tu réaliseras rapidement que tu dépenses tes PIM beaucoup plus vite que tu en gagnes, donc, sois efficace.

Sois aussi attentif et curieux car, de temps en temps, lors de tes cheminements, tu verras un éclat de lumière. C'est probablement (même toujours) un diamant. Vas le chercher, où qu'il soit, et il te rapportera 10 000 PIM. Bon à savoir.



3. Le prologue



Le prologue, c'est du **Kojima** tout craché. Ce type se prend pour un réa, il y a plus de cinématique que d'action, c'est un peu chiant. Mais bon, évite les balles, le monstre en feu et autres connards qui te tirent dessus quand (si) tu arrives dans le hall principal de l'hôpital, écoute les conseils de ton pote qui t'aide à marcher et, lorsque ça va un peu mieux et que tu peux marcher (et même courir) tout seul, rushe vers la sortie et le prologue est fini.

Moi, j'ai essayé de buter les méchants avec mon pistolet à bouchon et deux chargeurs de sept cartouches, inutile de te dire que cela ne sert à rien.

Ce petit paragraphe est le seul spoil de cette prose, mais il était important à mon avis de l'écrire pour éviter de balancer le jeu avant qu'il ne devienne intéressant.

4. Les missions principales

Les missions principales, ce sont des extractions de personnels spécialisés (pour améliorer ta base, tu te souviens), des neutralisations de méchants chefs, du sauvetage de prisonniers, de la destruction de régiments de blindés, du vol de documents, etc. etc.

Pour ce faire, tu te fais déposer en hélico depuis la base, tu crapahutes ou tu voles une jeep, ou tu utilises un cheval qui broute dans un coin, ou tu te fais parachuter un SAVIEM 6x6, c'est toi qui choisis en fonction de la mission et de la configuration du site.

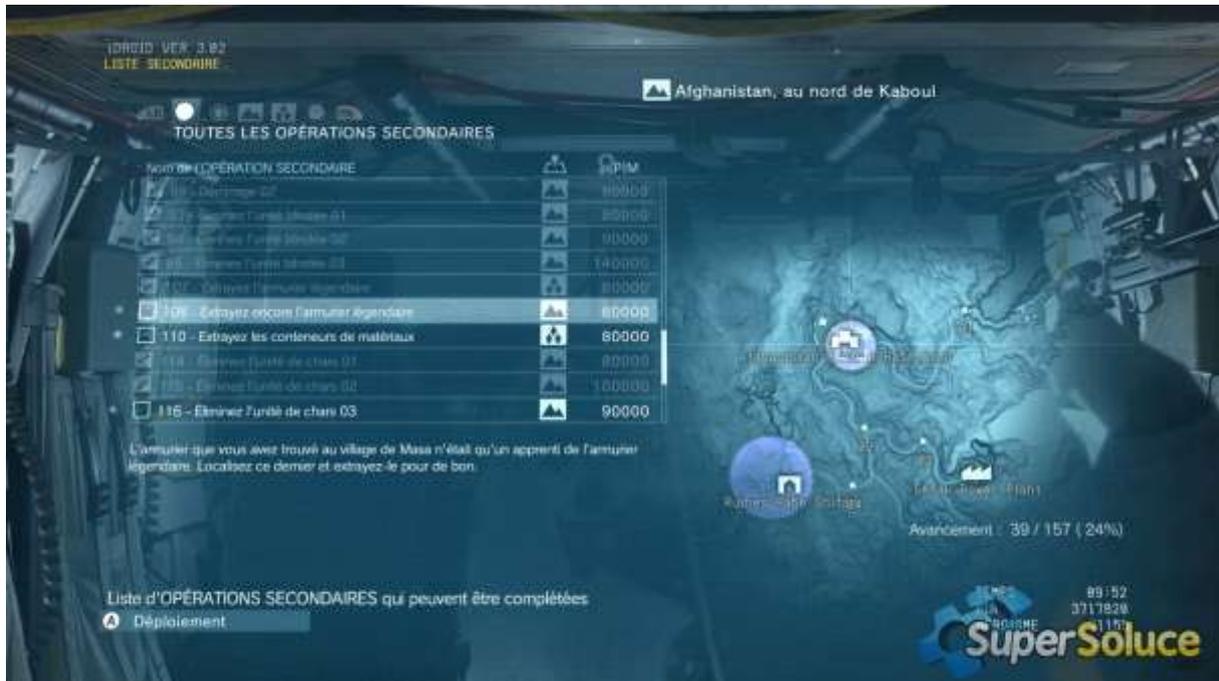


Au fait, pas besoin d'une jeep dans une grotte, mais une lampe tactique sur ton arme de poing, oui.

5. Les missions secondaires

Les missions secondaires sont similaires aux principales, mais elles sont facultatives et plus faciles, elles rapportent donc moins de PIM.

Cela dit, elles te permettent de récupérer des trucs que ne fournissent pas toujours les missions principales.



6. L'armement



Tu peux emporter avec toi :

- deux **armes principales**, une arme dite de hanche : un PM/FM etc. et une arme d'épaule : un fusil (pompe, précision) ou une mitrailleuse légère, ou un lance roquettes, etc.,
- des **armes secondaires**, ton arme de poing, ton bras ionique amélioré...
- des **armes de soutien**, explosifs (grenades, C4, etc.),
- des **objets** accessoires (lunette de visée nocturne, dispositif d'extraction aérien, cage à animaux, etc.).

Tout cela est visible et disponible dans ton inventaire à la base. Si certaines conditions de fabrication ne sont pas remplies, tu peux tout voir mais rien utiliser...

Pour ce qui est des armes de poing, tu disposes au début du jeu d'un pistolet à munitions soporifiques. Une fléchette dans la tête de l'objectif et celui-ci tombe instantanément endormi pour cinq bonnes minutes. Libre à toi de l'achever ou de l'extraire par voie aérienne pour enrichir le personnel ou le zoo de ta base. Ca marche aussi sur les ours, mais il faut peut-être plus de fléchettes...

Un mot sur le paramétrage de ton personnage. Il existe par défaut un mode dit "Réflexe". C'est une pause automatique dans l'action quand un ennemi te détecte et est suffisamment proche pour te dézinguer. Le temps ralentit, ce qui te donne quelques secondes pour "traiter" l'hostile en question. Ca, c'est pour les gros débutants. Vas dans tes paramètres et désactive-moi le mode "Réflexe". Et profite-en pour désactiver aussi la visée automatique. On est des pros, nous, oui ou non ?

Arrivé à ce point de ta lecture, si tu es toujours là, tu as pigé qu'il ne s'agit pas, dans ce jeu, de "neutraliser des hostiles" tel le bourrin moyen, mais essentiellement de rassembler les ressources nécessaires à la réussite de tes missions.

C'est cela, **MGS V : The Phantom Pain**.

7. Amélioration de l'armement et des accessoires

Quand tu affiches la liste des articles qui te sont disponibles, certains portent un cadenas, d'autres non. Les premiers ne sont pas utilisables en l'état parce que certaines conditions ne sont pas remplies. Clique sur un article et tu as la liste des conditions préalables, suffisantes et insuffisantes.



Hélico amélioré

Ce critère peut t'aider à choisir les missions secondaires à réaliser quand tu es bloqué à la mission 10. Je ne t'en dis pas plus.

Pratiquement toutes les armes et accessoires peuvent être améliorés. J'avoue que mon amélioration préférée consiste à adapter un convertisseur sur mon fusil de sniper afin qu'il puisse tirer aussi des fléchettes soporifiques, mais attention, la durée du "sommeil" est beaucoup plus courte que celle obtenue avec ton pistolet !

8. Et quand j'ai plus de mun' ?

C'est là (notamment) que le génie de **Hideo Kojima** entre en action. T'as des mun' à ta base Op ? T'as du pétrole dans ton hélico ? T'as des thunes pour sortir le pilote de sa sieste ? Alors fais-toi livrer ce que tu veux (peux) là où tu veux, voire là où tu es présentement. Mais bon, ne reste pas debout comme un niais au point de livraison à regarder le beau parachute oh là là le beau parachute, parce que tu vas prendre une caisse sur la tronchetta !

Tu me diras qu'une caisse (en plastique) avec dix chargeurs de 5.56 ça doit pas peser très lourd, mais si tu décides de te faire livrer un SAVIEM 6x6...



9. La furtivité

Avec son jeu **Splinter Cell**, **Ubisoft** a inventé un concept sympa, la furtivité.

Hideo Kojima a voulu aller beaucoup plus loin. Si tu termines une mission sans avoir tué personne, ni ne pas avoir été détecté une seule fois, tu engranges un max de PIM et tu bénéficies d'un classement d'élite. Le classement S.

Toutes les missions se terminent en t'attribuant un classement, qui va de E (minimum) à A (maximum), puis S.

Sache que, si tu termines trop souvent avec des E, tu es pénalisé en PIM, donc ne la joue pas trop bourrin (même si tu aimes tellement ton fusil de sniper) sinon tu ne pourras pas développer ta base et produire les ressources logistiques qui te seront nécessaires pour accomplir toutes les missions.

SCORE				
Épisode 14 : LINGUA FRANÇA				
CLASSEMENT JEU		BONUS		
TEMPS DE JEU TOTAL	117:37:13.986		à un dossier de renseignements	5000
TEMPS	25:27:624	68000	camp de Kiziba	5000
ALERTE ENNEMIES DÉCLENCHÉES	0	0	PAS D'ESSAIS	5000
BLESSURES REÇUES	0	0	PAS DE MORTS	5000
ÉLIMINATIONS TACTIQUES	2	2000	PAS DE MODE RÉFLEXE	10000
TIRS À LA TÊTE	10	10000	PAS D'ALERTE ENNEMIES DÉCLENCHÉES	5000
PRÉCISION	100.00%(22/22)	25427	DISCRÉTION TOTALE: ZÉRO MORT	20000
NEUTRALISATIONS	31	6200		
MARQUAGES	24	720		
INTERROGATOIRES EFFICACES	1	150		
PRISONNIERS SAUVÉS	4	20000		
TOTAL		132497	TOTAL	55000
SCORE				187497

(Je ne sais pas si le tableau ci-dessus présente un vrai résultat, mais on voit ici qu'en 25 minutes, le mec a été détecté zéro fois, donc jamais blessé, il a un taux de réussite de head shot de 100% (bon, ça c'est pas trop dur), il a eu le temps d'interroger "efficacement" un prisonnier, il a sauvé quatre otages, il a récupéré un dossier de renseignements, il n'a eu aucun mort dans son équipe, il n'a pas utilisé le mode réflexe et tout cela lui a rapporté la modique somme de 187 000 boules !)

10. Début du jeu

Fais le prologue, c'est après que ça va devenir intéressant.

Une fois passé le prologue, il y a un truc à comprendre d'entrée : Tu ne peux te rendre sur une zone de mission que si tu es dans ton hélico de commandement. Donc, après la xième cinématique qui te dit de faire ceci ou cela et l'affichage de ta carte tactique, si tu es à ta base, la demande d'exécution de ta mission t'enverra un message du genre : *"Vous ne pouvez pas vous rendre à cet endroit depuis là où vous êtes"*.

Pas grave, appelle ton hélico, ton CCA (centre de commandement aérien), monte dedans et de là tu pourras lancer ta mission.

Tu peux faire les dix premières missions principales et toutes les secondaires dans n'importe quel ordre, sauf si l'une est liée à une autre (rare), dans ce cas, la mission est grisée. Ensuite, une fois sur place, utilise tes jumelles pour "spotter" les hostiles (s'il y en a), rampe, fais ce que tu dois faire et reviens vivant (jeep, hélico, cheval, etc.)



- Tu remarques que tel objectif éventuel n'a qu'une voie d'accès (ennuyeux)
- Tu piques discrètement des ressources pendant que les troupes russes dorment
- Tu voles un véhicule de remplacement (passer de la Jeep au 6x6)
- Tu identifies des voies d'extraction en cas d'urgence à tel ou tel endroit
- Tu identifies des zones d'atterrissage pour ton hélicoptère en cas d'extraction urgente
- Tu découvres une ou deux grottes pour te planquer en cas de survol par un hélicoptère ennemi

Etc. etc.

Bref, de la chouffe, du repérage, de l'analyse, de la collecte d'info. Du boulot sérieux, quoi, genre GCP, 13e RDP ou 1er RPIMa. Et tes jumelles te permettent même de compter les hostiles à chaque fois que tu t'approches d'un point de contrôle, d'une base militaire, d'une usine, d'un aéroport ou d'un village. Libre à toi, si c'est ton truc dans un jeu vidéo de stratégie/tactique, de te dessiner alors une carte du théâtre afghan (non, j'déconne, il y en a des tonnes sur Internet¹) et de placer toutes ces info. Mais bon, quand tu commenceras le jeu, dis à ta femme que votre salle-à-manger va être mobilisée pour quelques mois...

Ce tuto ne parle pas de l'Afrique vu que je n'y ai pas encore été envoyé.

Un dernier mot sur le déplacement libre. Lorsque tu circules, si tu tombes dans une zone qui correspond à une mission secondaire, tu en es informé et tu peux la réaliser directement sans avoir à la sélectionner dans ton CCA (voir ce mot).

¹ Si tu as acheté le jeu sans map, ou si tu n'as pas le guide, tu trouveras la carte originale [ici](#) et une version agrandie (200%) en 300 dpi [là](#). ☺

12. Stratégie et tactique

Si tu as la fibre mili, tu as de la chance parce que ton serviteur a passé quelques années en treillis, donc il sait un peu de quoi il va parler maintenant.

Si tu es mili ou ancien mili, passe au chapitre 13. On n'a pas de temps à perdre. Sinon, lis ce qui suit avec attention.

Deux définitions (dans le domaine des opérations militaires, mais valables aussi dans la vie de chaque jour) :

Une **stratégie**, c'est un ensemble de choix théoriques pour atteindre un ou plusieurs objectifs. Pour établir une stratégie, on prend son temps parce que l'on en a. Une stratégie se prépare à plusieurs sur des cartes, dans un bureau confortable, avec du café, un vidéoprojecteur, du café, des présentations *Point Puissant*, du café, des PFAT autour de toi, du café et ton lit à la maison (et ta femme) qui t'attend ce soir quand ta journée sera finie.

Une **tactique**, c'est un choix unique destiné à te sortir de la merde parce que la stratégie prévue pour l'action x n'a pas fonctionné pour telle ou telle raison, on s'en tape. Quand tu as un choix tactique à faire, tu es seul, tu es sur le terrain avec autour de toi trois mille russki armés jusqu'aux dents prêts à bondir, tu n'as pas ou plus de café, il pleut ou il y a une tempête de sable tu vois pas à un mètre, t'as plus de mun' et l'hélico ne peut pas t'en larguer dans ces conditions, ta jeep est morte, une balle dans le radiateur, ton 6x6 est planté le nez dans un oued à sec que t'avais pas vu, c'est la galère. Un seul mot pour résumer ta situation : "Demerden sie sich" parce que les solutions à la "Guerre selon Charlie Wilson"², c'est pas pour toi.

Quoique...³

Donc, si tu pars au combat, enfin... non, justement, pas au combat mais accomplir une mission d'infiltration quelle qu'en soit sa finalité, commence par bosser ta stratégie sur la carte, puis étudie plusieurs tactiques d'exfiltration pour sauver tes fesses si ça tourne mal (ce que l'on appelle dans les films un *Plan B*), sinon tu es sûr d'y rester ! ☺

² Un film de Mike Nichols avec Julia Roberts, Tom Hanks et Philip Seymour Hoffman, 2007, à voir ab-so-lu-ment.

³ On a dit : "no spoil". Ah oui, c'est vrai.

13. Le passage du temps

Dans ce jeu, le temps s'écoule vingt fois plus vite que dans la réalité, c'est-à-dire qu'une journée complète de 24 h dure 72 minutes, soit 1h12. Donc, grosso modo, chaque demi-heure, c'est le soir, puis le matin.

Paramètres intéressants lorsque tu planifies une approche furtive ce que, si tu as bien compris ce qui précède, privilégier tu devras en toutes circonstances.

Cela dit, faire de la chouffe de nuit, c'est totalement inutile, et ramper sur deux km de jour, c'est complètement con. Donc, a-dap-ta-tion !

Sache aussi que tu peux lancer une mission en choisissant l'heure de départ :

- Au plus tôt (selon ton horloge dans le jeu)
- A zéro six zéro zéro, heure du premier avion au départ de Guantanamo Bay, Cuba⁴
- A dix-huit heures.

Donc, réfléchis !

⁴ "Il n'y avait pas un avion qui partait à minuit ? - Non" in *Des hommes d'honneur*, un film de Rob Reiner avec Demi Moore, Jack Nicholson, Tom Cruise, Kevin Bacon et Kiefer Sutherland. Pâmoison de chez.

14. Un guide officiel

Le guide officiel du jeu, publié par **Piggyback** en 2015, fait 368 pages, mais il y a tout dedans, y compris les *walkthrough* de toutes les missions, donc ne lis pas les chapitres qui détaillent les missions (je ne les ai pas lus pour écrire ce petit tuto), sinon tu perds la joie de la découverte. Cela dit, quand tu en as un peu marre de te faire descendre dix fois de suite par une snipeuse de m*, si cela te gonfle vraiment, jette un œil sur la page en question pour récupérer une idée ou deux et referme bien vite le bouquin pour ne pas en savoir plus.



15. Des forums

Vu que le jeu a cinq ans, il semble que les gens se soient lassés.

Il y avait un forum de référence en Belgique, [Aimgehes](#), mais il est un peu désert.



Restent celui [We Are Playstation](#) qui est abandonné et celui de [Jeuxvideo.com](#), mais l'ambiance n'y est pas top pour les newbies qui arrivent avec des questions déjà répondues cent fois il y a des années..

Voilà, c'est tout pour aujourd'hui.

Bon jeu, Boss. Moi, je vais peut-être créer un forum pour la résurrection de ce jeu unique.