

James Bond 007: Everything or Nothing FAQ/Walkthrough (Spanish)

by Turok1201

Updated to v1.00 on Dec 3, 2005

This walkthrough was originally written for James Bond 007: Everything or Nothing on the GC, but the walkthrough is still applicable to the PS2 version of the game.

GUÍA DE 007: EVERYTHING O NOTHING

From Panama with Love :D

Ficha Técnica

Compañía: Electronic Arts
Desarrollo: EA Games / MGM Interactive
Jugadores: 1-4
Origen: Estados Unidos
Conexión GBA: Sí

Información de contacto:

Autor: Jorge Isaac Frago
Nick: Juno64 / TurokJr64/TurokJr.
Origen: Chitré, República de Panamá
Correo electrónico: fragojr@yahoo.com

Contenido del Documento:

1. Introducción
2. Básicos
3. Guía del Juego
 - 3.1. PARTE 1: Kazajstán
 - 3.2. PARTE 2: Egipto
 - 3.3. PARTE 3: Perú
 - 3.4. PARTE 4: Nueva Orleáns
 - 3.5. PARTE 5: Perú
 - 3.6. PARTE 6: Moscú
5. Aspectos Legales

////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

1. INTRODUCCIÓN

////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

James Bond 007: Everything or Nothing es el mejor juego del agente inglés desde Goldeneye 007. EA Games tomó el concepto de Bond y lo modificó a su gusto y se lo jugó todo o nada para tener este juego. Ahora, el sistema en primera persona ha sido eliminado y muestra un estilo de juego mucho más estilizado en tercera persona. Así elimina el mal recuerdo de juegos como Agent Under Fire y Nightfire los cuales nunca llegaron siquiera a acercarse a lo que hizo RARE en 1997 en N64.

La historia cuenta el uso de Nanotecnología, un tema muy actual a nivel de electrónica y biomédica. Un grupo terrorista radical ruso dirigido por el ex agente Nikolai Diavolo ha raptado a la Dra. Katia Nadanova, graduada en Oxford y experta en el tema de nanorobótica. M16 ha adquirido información vital de la localización de la doctora, la cual según informes, puede estar siendo obligada a realizar trabajos sobre el uso de nanotecnología para ataques terroristas y milicia.

101: Aspectos Legales

Esta guía es propiedad completa del autor y todos los derechos son reservados y resguardados según las regulaciones acerca de propiedad intelectual en Internet. Las páginas deben primero tener permiso escrito del autor para poder tener la guía en sus páginas web. Dichas páginas web deben prestar un servicio gratuito al 100%.

Las páginas web con permiso actual del uso de esta guía son:

- SectorN.net
- FAQs IGN
- Gamefaqs

Para poder obtener información parcial o total o para aquellos interesados en tenerlas en su página web, favor mandar un correo electrónico dirigido al autor a la dirección: fragojr@yahoo.com; colocar la página web que desea tener la guía y la petición escrita propiamente dicha.

102: Historial

Versión 0.6:

Muchos atrasos. Empecé la guía y no la terminé. La dejé hasta la misión 15 y por eso no la he entregado.

Versión 0.9:

Estamos en ella. No he puesto todas las misiones Platinum ni todos los Bond Moments. La estrategia del juego para el modo 00 está 100% completa. La sección básicos aún tiene solo el control de juego. Me enfoco en lo necesario pues lo demás está en el manual :p.

////////////////////////////////////

2. B Á S I C O S

////////////////////////////////////

201: Controles del Juego

Bond (a pie/personaje):

- Control Stick: mueves al personaje en su eje de 360°
- Botón A: botón de acción sensitivo. En modo disparo, disparas el arma activa. En modo pelea, das golpes.
- Botón Z: te agachas o te pegas de espalda a las paredes.
- Botón Y: botón de acción para subir o bajar de vehículos. En modo de pelea, das golpes
- Botón B: al correr, presiona B para tirarte de cabeza y rodar.
- Pad de control: activas el modo Bond Sense (izquierda o derecha) o activas el cordel (arriba o abajo).
- Botón R: activas el modo disparo.
- Botón L: acercas la cámara en modo Bond Sense.
- C-Stick: mueves la cámara. En modo disparo, mueves de forma fina el blanco.

Vehiculos

- Control stick: mueves el vehículo.
- Botón A: aceleras (auto o moto)
- Botón R: disparas el arma activa.
- Pad de control: cambias de arma.

////////////////////////////////////

3. G U Í A D E L J U E G O

////////////////////////////////////

301: KAZAJSTAN, ANTIGUA UNIÓN SOVIÉTICA

Informe de región:

En una base militar secreta de Kazajstán, un grupo terrorista planea comprar un artefacto. Dicho artefacto es una bomba de 2.1 kilotons de potencia. La compra se efectuará en el helipuerto de la base militar, fuertemente custodiada.

=====

Misión 01: Zona Cero

=====

Reporte: hay fuerte tensión de ambas partes por la compra del artefacto. M16 sabe que ambos grupos no confían de las intenciones del contrario y han llevado personas armadas de ambos bandos. Aprovechar esta situación para crear una distracción es imperativo para obtener la peligrosa bomba.

Objetivos Generales:

- 1: Recupera el artefacto nuclear.
- 2: Obtén el lanzacohetes
- 3: Destruye el jet propulsor
- 4: Escapa a través del muro

Medalla de Oro: 7500 puntos.

Al iniciar el juego, pégate a la columna que ves y si deseas dispara algunos confundidos soldados. Elimina a los más cercanos y espera a que el cinema muestre como unos misiles destruye la cerca para pasar. Ahora, pasa entre los disparos hasta el maletín con el artefacto nuclear. Nota que pasarás por fuego cruzado así que cuidado. No te desvíes mucho, mejor elimina a los enemigos vestidos de soldados. Toma el maletín en el suelo, que está al otro lado (1).

Se abrirá una puerta y podrás ir por allí. Cerca de la puerta, en la pared derecha hay un chaleco por si deseas tomarlo. Entra por la puerta y elimina a los soldados, sube las escaleras y mantén siempre R por si te encuentras con algún enemigo y estar así listo. Una vez arriba podrás tomar el lanzacohetes (2).

Ahora, sigue recto por el segundo piso y verás que por el pasillo de vidrios te disparará un jet al otro lado. Lanza misiles directo al enorme jet para destruirlo y cuidado con los misiles que lanza (con todo y que son misiles, no pegan nada fuerte, incluso en modo 00). Una vez destruido aparecerán dos tanques de unas plataformas en el perímetro de la base (3). Elimina desde el mismo balcón a estos acorazados. Regresa al cuarto donde tomaste el lanzacohetes y toma municiones y salud.

Ahora, elimina otras baterías enemigas que aparecen a lo lejos, una

vez destruidas verás un cinema donde destruyen el muro. Si quieres huye por tu vida, sino ve a toda marcha hasta el final y sal para completar la misión (4).

Momentos BOND:

1: Luego de obtener el lanzacohetes, elimina al jet. Regresa por el pasillo y verás a la izquierda que algunos vidrios están rotos. Lánzate por allí para usar el "Rapel" de forma automática.

2: Luego de bajar con el "Rapel" del primer Bond Moment, verás que en la pared donde iniciaste el nivel hay un tipo bajando con el cordel de igual forma. Elimínalo antes de que toque suelo.

Medalla de Platino:

- Completa la misión recibiendo 500 disparos o menos.

Es muy sencilla de completar y es bastante ridículo que alguien sobreviva a 500 disparos con unas AK47 pero bueno. Pasa la misión de forma normal y cuidate de los primeros ataques de fuego cruzado. Es buena idea quedarse un poco de más tiempo en la primera parte donde estás de espalda a la columna. Toma el maletín de forma normal y sigue la misión. Lo crucial es solo el inicio ya que los misiles del jet se toman como un disparo normal . No te quedes mucho tiempo rondando por el helipuerto. Fácilmente tomas la medalla platino.

302: PLANICIE DE GIZAH, EGIPTO

Informe:

En la Represa Assuan, en Egipto, una Instalación de Armas de Guerra se encuentra ubicada de forma secreta. Además, una eminente científica llamada Dr. Katia Nadanova ha sido raptada. Sus conocimientos en la tecnología de nanorobots da indicios de posibles ataques terroristas usando esta nueva arma. M16 ha asignado al agente 007 para destruir la instalación y ubicar a la doctora, que se dice, ha sido vista en las planicies de Gizah, en Egipto.

=====
Misión 02: Un Largo Descenso
=====

Reporte:

La Represa Assuan ha sido sabotada por Bond y la destrucción de la Instalación de Armas ha sido completamente destruida. Antes de la destrucción total, Bond debe descender por la represa y así encontrar a la doctora Nadanova.

Objetivos Generales:

- 1: RESCATAR A LA DR. NADANOVA.
- 2: Colocar explosivos en sistema de ventilación.
- 3: Bajar por la pared de la represa usando el cordel.
- 4: Extinguir las llamaradas.

Medalla de Oro: 9000 puntos.

Al bajar por la pared ten cuidado con las llamas y explosiones de la misma ya que hacen daño. Ve lo más a la izquierda posible pero no demores mucho. Sigue y elimina rápidamente al tipo de la computadora y ve hasta el final donde probablemente aparecerá otro soldado. Activa el mecanismo que está a la izquierda de allí si deseas que las fumarolas desorienten a los enemigos pero no demores mucho allí. Cuando los hayas eliminado a todos, ve por las escaleras y luego a la izquierda para obtener un chaleco cerca de un tanque. Nota que no es recomendable hacer esto después de lanzar el explosivo en el ventilador. Ahora si, baja las escaleras y coloca el explosivo en el ventilador (1).

La pared se destruirá y podrás dejarte caer con el cordel (2). Asegúrate tener municiones aquí y cuando bajes ve por la izquierda (si deseas Momentos Bond y otro chaleco más). Más a la izquierda encontrarás un piso con un chaleco y debes usar el cordel para subir por una ventana y entrarás a una zona con fuego. Cuidado con las llamas que salen del piso ya que eliminan salud. Ten cuidado además con los soldados que salen de las ventanas en ambos extremos. Puede obtener aquí el lanzacohetes dentro de una caja. Ahora, ve por la parte central y déjate caer. Algunos soldados aparecen en la bajada así que elimínalos.

Una vez abajo se encenderán unas llamas que te impiden seguir. Primero entra por la zona con llamas y verás que no hay enemigos a la vista. Usa Bond Sense (Pad izquierda o derecha). Verás que en el techo hay unos blancos que de momento no debes dispararles (espera para un rato más adelante). Ahora, toma la derecha y da la vuelta hasta salir nuevamente y verás que aparecen varios enemigos. Elimínalos y puedes además activar otro mecanismo de aire que sale del piso. Una vez hecho esto, hay una válvula a la derecha que activa el sistema para apagar la muralla de fuego de la represa (4).

Ahora si, debes regresar pero ten cuidado porque bajarán por la pared de la represa, unos soldados con lanzacohetes y metralletas. Ubica al que lanza misiles (está normalmente cerca de la entrada por donde llegaste) usando Bond Sense y elimínalo rápido (aprovecha cuando carga su arma). Rápidamente elimina a los otros soldados antes de que lleguen a donde estás. Cuando los hayas eliminado (es más fácil decirlo que hacerlo) podrás seguir. Al entrar a la zona con fuego debes eliminar a varios enemigos agazapados detrás de las cajas.

Recuerdas los blancos en el techo?, pues si les disparas lanzarás algunos escombros a los enemigos y así podrás eliminarlos fácilmente. Ahora si, escapa rápido por la zona donde estaba la muralla de fuego, y rápidamente cae hasta el techo de cristal.

Momentos Bond:

1: Activa el mecanismo de fumarolas de aire de ventilación del primer piso al bajar. Luego de eliminar al enemigo cerca de la computadora, ve rápido y activa el mecanismo en la pared derecha cerca de la PC.

3: En el primer cuarto en llamas, antes de la columna de fuego, encontrarás a la izquierda cerca del vidrio de cristal, una mesa. Aparecerá una marca que te dirá que presionando A mueves la mesa. Hazlo y toma el ATV.

4: Activa otro mecanismo de fumarolas de aire de ventilación en la zona cerca de donde extingues la pared de fuego.

5: Elimina a los soldados en la zona después de extinguir las llamas usando arena del techo para confundirlos.

Medalla Platino

- Completa la misión en 3:30

Es algo complicado al inicio pero se puede hacer con práctica y paciencia. Trata de ir directo al grano cuando bajes por las paredes, o sea, ve todo recto. No te quedes mucho tiempo eliminando soldados, en la primera sección activa las fumarolas y aprovecha el desconcierto para colocar el explosivo y saltar rápidamente por la pared. Ve recto nuevamente sin titubear. Bajando ve por el centro o por la izquierda, tomando en cuenta que por la izquierda demoras más pero hay un chaleco por si estás herido. Sea como sea, llega al primer cuarto en llamas y ve por la izquierda cerca de la mesa donde está la ATV (tómala). Del cristal aparecerá un soldado que te disparará. Salta por allí luego de matar al soldado hasta el piso. Salta de nuevo y toma el chaleco y llegarás a la zona donde se activa la columna de fuego.

En la zona de extinción de llamas ve rápido de manera que tengas tiempo para eliminar a los enemigos del final ya que esta parte es crítica. La idea es que, de ser posible, tengas entre 40+ segundos en esta parte para salir rápido y bajar la pared de la represa. Extingue entonces las llamas, luego regresa y trata de concentrarte rápidamente en localizar al soldado con el lanzacohetes. Elimínalo y luego con calma elimina a los demás (debes tener suficiente tiempo). Ahora si, puedes dejarte caer pasando por la zona en llamas y terminar esta complicada misión.

=====

Misión 03: Persecución al Tren

=====

Informe: el grupo terrorista se ha escapado en un tren por la planicie de Gizah y junto a ellos está la Dr. Nadanova. El Dr. Q ha colocado un sistema de invisibilidad para proteger su última invención: un Aston Martin modificado con metralletas y misiles.

Objetivos Generales:

- 1: ENCUESTRA A LA DR. NADANOVA
- 2: Alcanza al tren
- 3: Ingresa al tren por la parte inferior.

Medalla de Oro: 15000

Normalmente la gente dice que usando la motocicleta es más sencilla esta misión pero prefiero usar el auto de Q.

Al iniciar toma la izquierda si deseas el auto o la derecha si deseas a moto. Nota que salir con la moto es más sencillo porque no tienes barreras pero en auto si debes abrirte camino usado los misiles para destruir las puertas y paredes.

Sea con la moto o sea con el auto, hay muchos caminos que puedes tomar. Algunos Bond Moments los puedes cumplir por aquí. Elimina a las motos usando metralletas o cohetes y sigue hasta encontrar la entrada a una especie de templo donde caen columnas y otros escombros.

Si usas la moto podrás saltar por una zona donde encuentras a un helicóptero y si lo destruyes activas un Momento Bond. Nota que debes tener cuidado en los saltos cuando uses la motocicleta.

Con cualquier vehículo, cuando encuentres al tren en los rieles (1) verás una pendiente o camino que sube. Toma la primera que veas y sigue los rieles. Ahora alcanza al tren. Si estás en carro simplemente llega hasta el tren y colócate por la plataforma abajo hasta llegar al puente, pero en moto es más interesante ya que debes acercarte al tren, luego derrapar para deslizarte e ir deslizándote para quedar debajo del tren. Para derrapar, frena y haz una curva drástica.

Momentos Bond

1: Usando la motocicleta, sigue por el camino y encontrarás un atajo que te lleva a una zona donde encuentras un helicóptero. Antes de la rampa, lánzale unos cohetes para hacerlo caer. Puedes usar el auto pero me parece que con moto es más sencillo tomar este momento Bond. El atajo que menciono es más sencillo de tomar en la moto ya que vas directo y no te pierdes. En auto si debes encontrar el camino.

2: Cuando llegues a la puerta del palacio, donde caen las columnas y demás escombros, ves a la izquierda una rampa. Tómala y salta la columna del suelo.

3: Sea con la moto o el auto, toma la primera pendiente que te permite subir a los rieles del tren.

Medalla Platino:

- Completa la misión en 3:00.

Una medalla bastante sencilla que se recomienda en auto aunque vale la moto igual. Lo complicado es al final donde el tren posee una batería que lanza plomo a diestra y siniestra. Toma en cuenta no tomar el atajo hacia el helicóptero si vas en auto y tomar la rampa en la parte donde caen escombros. Usa metralletas para los autos que te persiguen y al final elimina con cohetes la batería enemiga. No debe tomarte muchos intentos.

=====

Misión 04: Un Viejo Amigo

=====

Informe: Bond ha ingresado al tren donde se encuentra raptada la doctora Nadanova. Muchos soldados de la instalación resguardan el moderno tren ruso, cargado además de baterías lanzamisiles. Como buen agente, es importante sabotear el armamento nuclear ruso que se encuentra aquí.

Objetivos Generales:

- 1: ENCUENTRA A LA DR. NADANOVA
- 2: Destruye 6 terminales para lanzamiento de misiles
- 3: Vence a Jaws.

Medalla de Oro: 12500 puntos.

Esta misión es muy interesante y toma lugar en un tren cargado de soldados. Lo primero es vital y aprovechas además algunos momentos Bond. Debemos usar "stealth" o sigilo de espía para pasar esta misión más cómodamente. Primero observa al soldado que camina y espera a que camine de espalda. Cuando lo haga, camina agachado hasta el soldado en la primera terminal y tómalo por la espalda con X ó Y. Ahora, aprovecha al otro soldado cercano y de espalda y atrápalo por detrás. Quédate allí y verás que el soldado que camina correrá a ver que pasó con sus compañeros e irá a ver al primero que neutralizaste. Cuando lo haga aprovecha y tómalo por detrás de la misma forma. Ahora, en este vagón ya sin soldados observa todas las terminales y usa cualquiera arma (de preferencia la Pistola silenciadora) para eliminar cada una de las terminales. En este primer cuarto o vagón encuentras 4 terminales (4/6).

****Actualización: en el mismo primer vagón encuentras 6 computadoras para misiles. El nivel tiene mucho más de seis computadoras.****

El siguiente vagón tiene dos soldados, uno cerca y otro dando vuelta cerca de donde está el misil. Elimina si puedes al primero por detrás como los del primer vagón. Ahora, puedes usar una llave (wrench) que hay en la mesa derecha para atraer al otro y que así se de cuenta de cómo está su compañero y aprovechar para atraparlo por detrás. Con suerte habrás eliminad a 5 soldados sin uso de balas. Ahora bien, destruye las dos terminales que se encuentran en este vagón (6/6) y habrás terminado con la primera misión. Pasa la zona de los misiles hasta la puerta al tercer vagón.

Aquí hay muchas cajas y ya es hora de tirar algo de plomo. Ten mucho cuidado con los soldados aquí, en especial porque a veces salen soldados de la puerta por donde llegaste. Espera a que salgan y elimínalos a todos y cuando camines hacia delante ni se te ocurra regresar. Toma el chaleco que hay aquí, a la mitad del vagón y sigue por la puerta.

El siguiente vagón está todo oscuro y debes usar tus lentes de visión nocturna (pad derecho, y eliges el ítem). Ahora tendrás una visión térmica de tus enemigos del vagón cuatro. Elimina a todos los soldados esperando simplemente a que se muestren, de espaldas a una de las cajas apiladas. Nota que así como en el vagón anterior, aquí hay un chaleco. Ahora si, toma la puerta para encontrarte con un viejo amigo.

JEFE: JAWS.

Eliminar a Jaws no es tanto problema como en Goldeneye 007 que si era un dolor de cabeza. Aquí no tiene dos AR33 sino solo sus músculos. Espera a que Jaws separe dos columnas de la parte sur y protégete detrás de las columnas de la parte norte. Las columnas destruidas formarán un arco eléctrico el cual será el punto principal de la derrota de Jaws. Trata de esperar a que Jaws esté de espalda a los arcos eléctricos y algo cerca y cuando lo haga haz unos combos a golpes con X, Y y A. Lanza cuanto golpe puedas y Jaws cederá hacia atrás y chocará con los rayos. Repite el proceso dos veces más para eliminarlo, tomando en cuenta que quizá destruya las dos columnas restantes así que cuando las lance, solo corre de lado a lado. Terminas así la misión y solo espera el cinema.

Momentos Bond:

1-3: Elimina de forma de sigilo a los 3 primeros soldados y sal por la puerta para ir al segundo vagón. Lee la estrategia normal que escribí para saber como.

4-5: Elimina a los dos soldados del vagón de los misiles y sal por la puerta sin que nadie se haya dado cuenta.

Medalla Platino

- Completa la misión sin recibir daño.

Así como lo oyes, debes llegar a la habitación de Jaws y sin haber recibido un disparo o golpe.

Primero, elimina a los dos soldados que están de espalda en el primer vagón y escóndete esperando que aparezca el tercer soldado. Usa la pistola silenciadora para eliminarlo. Ahora, en el segundo vagón, elimina por detrás al soldado del cubículo de la derecha y luego espera a que el soldado más cercano se de cuenta. Elimínalo con la pistola silenciadora o (más recomendado) espera que se de cuenta de que su compañero fue atacado y así aprovechas. El problema es que muy probablemente el otro soldado se de cuenta. Usa la Desert Tagle para eliminar al otro soldado.

En el tercer vagón, ve con mucho cuidado y elimina al soldado que va de espaldas. Espera a que el otro se de cuenta y si no aparece es porque no se ha percatado de la muerte de su amigo. Elimina con la pistola con silenciador a los dos soldados restantes. Si lo has hecho bien no aparecerán soldados por la retaguardia pero siempre estate atento a esta alternativa.

Ahora, viene la parte crítica porque ya a estas alturas tienes pocas balas de la Pistola con silenciador. Colócate en la estructura central y dispara con lo tengas y rápidamente elimina a los que se asomen. Pon oído atento porque quizá encuentres enemigos que oigan el estruendo y aparezcan por donde llegaste. Elimina a todos los soldados del área y colócate los lentes termales. Puedes (si eres valiente) atacar por detrás en forma de sigilo y es más recomendable debido a como inicias el otro cuarto.

Este cuarto es sencillo y lo difícil es entrar. Si formaste un caos en el cuarto anterior te estarán esperando y la única forma es saltando de antes que se abra la puerta por la derecha. Ahora elimina a los soldados que ves rápidamente con un arma fuerte y llega al final antes que lleguen refuerzos. Esta medalla tiene muy buena dificultad y es la más complicada hasta ahora.

=====
Misión 05: Tormenta de Arena
=====

Informe: El tren se ha estrellado y Bond junto a Natalia se han dado cuenta del escape de un helicóptero que salió del propio tren. Entre las escarpadas rocas del cañón de Gizah (no existe en la realidad pero en el mundo Bond si), Jimbo debe perseguir al helicóptero mientras es acosado por enemigos por todos lados.

Objetivos Generales

- 1: Persigue al helicóptero del General
- 2: Elimina al General
- 2: Destruye la base secreta del General.

Medalla de Oro: 160000 puntos

Esta misión es muy entretenida, lástima que sea la única aérea. Primero, manejar el helicóptero es sencillo: presiona arriba para subir o abajo para bajar; presiona R para acelerar y A para disparar. No te emociones mucho lanzando cohetes por doquier, lanza por lo menos al inicio pero no los gastes al final.

Primero surca el cañón con mucho cuidado y poniendo atención a los enemigos que salen. Primero elimina a los helicópteros normales lanzando tres misiles contra ellos. Recuerda que la mira debe tener color rojo si quieres un disparo más certero. Ahora, verás algunas barcas con torretas lanzamisiles. Usa el pad para cambiar de arma a bombas y bombardea los barcos. Cuidado en la zona donde caen las rocas y además observa que en los puentes verás algunos carros que te atacarán. Pasa el cañón hasta encontrarte en un claro con el helicóptero enemigo.

Síguelo por el templo y recuerda no gastar municiones aquí disparando al helicóptero en sí. Mucho cuidado con las estructuras y con los misiles que lanza el enemigo. Una parte se pone toda oscura hasta que ves como el helicóptero enemigo destruye la pared y hace pasar la luz. Al pasar por aquí habrás llegado a la batalla final.

Ahora debes destruir los generadores de campo de fuerza que protegen el helipuerto. Ten en cuenta que debes lanzarle uno o dos misiles normales para que se destruyan. Son tres generadores en los vértices de la estructura. Cuando des vuelta eres muy vulnerable al ataque enemigo así que aprovecha cada momento y no cometas errores al disparar. Elimina así los dos generadores restantes y luego la mira se coloca en el propio helipuerto. Lanza cuanto misil puedas para dar en el blanco o si gusta usa bombas y así podrás eliminar la estructura, terminando así con la parte II del juego.

Momentos Bond:

- 1: Elimina a todos los botes acorazados usando las bombas verticales.
- 2: Cuando encuentres el primer puente con carros, usa misiles para destruir los carros y el puente con ellos.
- 3: Es automático, llega al final del templo oscuro para obtenerlo casi por defecto.

Medalla Platino:

- Termina la misión en el tiempo correspondiente (2:45).

Es bastante sencillo y depende de que no te choques, en especial cuando caen los escombros y las paredes del cañón. No te quedes tanto tiempo eliminando a los botes y nunca frenes a menos que sea por

escombros. Cuando sigas al helicóptero enemigo no dispares, simplemente elude para guardar municiones. La parte final no debe tomarte más de 40 segundos.

303: PUERTO VIEJO, PERÚ

Informe:

El Imperio Inca le da la bienvenida a James Bond en su búsqueda de las actividades secretas del ex-KGB y cruel asesino ruso Nikolai Diavolo. Las pistas llegan hasta el humilde Puerto Viejo donde se pueden realizar investigaciones en el mayor de los anonimatos. El agente 003 fue encomendado a la misión pero se desconoce su actual paradero. Un posible contacto, una geóloga llamada Serena St. Germaine puede resultar útil debido a su vinculación con 003.

=====
Misión 06: Serena St. Germaine
=====

Informe: El humilde Puerto Viejo es controlado por Nikolai Diavolo. La policia local está al servicio del sádico agente ruso que planea terrorismo nanorobótico El agente 003 es una prioridad para recopilar información desde Perú pero ha desaparecido. Una conocida, Serena St. Germaine será el contacto la cual se encuentra hospedada en el Hotel Americano.

Objetivos Generales:

- 1: Intercepta el jeep patrulla antes de que llegue a la villa.
- 2: Localiza e ingresa al escondite de 003.
- 3: Ve hacia el Hotel Americano.
- 4: Evita las patrullas enemigas.
- 5: Alcanza la Fortaleza Base en las montañas.
- 6: Evita bajas civiles.

Medalla de Oro: 150000

La misión inicia cuando sales del avión y de repente, de la nada, un jeep te ataca con misiles y metralletas. Sigue por el camino al jeep y atento porque en la curva a la izquierda el jeep luego toma un atajo recto y es vital que lo sigas por allí. Usa metralletas para eliminar al jeep antes de llegar a la villa. No debe tomarte mucho tiempo siempre y cuando tomes el atajo.

Ahora, observa el mapa con el pad de control arriba. Verás que aparece un punto brillante azul que muestra tu siguiente parada, la cual es el escondite secreto de 003. Ve hasta allá y no debe tomarte problemas tomando en cuenta que es una ruta sencilla y, aunque el atajo no se ve muy bien, no deberías dar tanta vuelta para hallarlo. Al encontrar la entrada se abrirá un puente. Súbelo y baja del auto hacia su casa. Entra y oirás una llamada de Serena St. Germaine la cual se encuentra en el Hotel Americano.

Viene la parte más importante de la misión la cual consiste en evitar las patrullas y alcanzar el hotel. Primero sal por la calle hasta la vía principal y ve directo a la villa. Cuando llegues toma la primera izquierda y estate atento porque si aparece un enemigo, presiona B para desaparecer (pero no lo gastes todo, la barra es la que está al lado de la de salud). Luego toma la derecha y pasarás por la plaza donde ves el cinema que muestra un bloqueo en una calle por una colina, luego muestra la capilla y luego un edificio donde se hacen fuegos artificiales. Muy bien, sigue por el camino de la plaza recto y toma la primera derecha y verás el edificio de fuegos artificiales. Frente al mismo encontrarás, entre los arbustos, una luz que muestra el lugar donde puedes hacer bajar tu RC Car (Vehículo RC). Nota que en el recorrido debes asegurarte de que ningún soldado patrulla te haya visto llegar allí. Ahora, haz bajar el RC Car y dirígelo hacia el edificio por las escaleras. Toma la escalinata derecha y toma por la cornisa derecha hasta encontrar una rendija en la pared. Usa los láser e ingresa cuando haya sido quitada la rendija, luego dentro, usa el láser para encender los fuegos artificiales.

Esto causará una distracción para las patrullas del bloqueo y ahora podrás tomar camino por la plaza y subir por el camino de la colina. Puedes usar más invisibilidad si aún tienes en esta sección. Sube y ahora es cuestión de usar el mapa para encontrar el hotel el cual está en el lado opuesto de esa parte del pueblo. Allí encontrarás a Serena St. Germaine.

Ahora, con Serena como compañera de manejo, toma camino hacia las afueras del pueblo. Cerca del hotel, de frente, hay un camino muy bien escondido por las sillas con paraguas. Pasa por allí hasta el parque donde encontrarás a los primeros enemigos. Dispara cuanto puedas y baja por el camino de la colina y mucho cuidado porque aparecen dos enemigos más disparándote. Observa en el mapa tu objetivo y ve por allí y encontrarás a más enemigos y un tanque escondido entre edificios (usa invisibilidad si aún tienes). No te detengas por nada, sigue la ruta hasta encontrar una zona donde un tanque lanza misiles a una arquitectura inca y la hace caer obstruyendo el paso. El cinema muestra que la caída además destruyó parte de una pared. Ve por allí y ahora acelera para saltar el agujero, sube la escarpada loma y sigue recto. Al final encontrarás un bloqueo y en vez de ir por de frente, observa unas marcas color amarillo a la izquierda. Ve por allí y entrarás a la base secreta.

Momentos Bond:

1: Activa los fuegos artificiales en el pueblo para llegar al hotel.
Lee la guía para saber como.

Medalla Platino

- Entra a la base en las montañas en 1:05

La misión de Medalla Platino se activará solo cuando hayas encontrado a Serena St. Germaine en el Hotel Americano. Cuando estés en el auto, toma el atajo por los callejones hasta la plaza central. Allí encuentras el primer auto y debes tomar la izquierda. Baja por el camino sinuoso y elimina si puedes a los autos pero no esperes si vn detrás de ti. Ve recto hasta encontrar el parque y sigue recto por el camino oscuro hasta encontrarte con otra parte del pueblo. Cuando vayas bajando presiona B para activar la invisibilidad y evitar el bloqueo de los dos autos. Cuando pases el bloqueo quita el "cloak" momentáneamente y en la siguiente curva presiona B de nuevo para que el tanque no te divise. Ahora si, baja rápidamente y si has usado el cloak bien no debes tener enemigos en la retaguardia. Pasa por el acantilado y llega al final recordando que debes ingresar por un lado de la base.

=====

Misión 07: Vértigo

=====

Informe: Reportes indican la existencia de una base secreta del terrorista Nikoali Diavolo, en Puerto Viejo, Perú. La infiltración de Bond ya ha sido informada al grupo controlado por Diavolo. Además, el agente 003 se encuentra en lo profundo de esta base secreta, que se dice, está ubicada dentro de unas ruinas.

Objetivos Generales

- 1: Llega a lo alto de la cima
- 2: Recupera el dispositivo de enlace de 003
- 3: Instala el dispositivo de enlace en la caja de fusibles
- 4: Destruye el radar de comunicaciones

Medalla de Oro: 150000

La misión inicia en un corredor similar una mina. Camina por allí y toma la primera derecha por el corredor oscuro, sigue por allí hasta que veas al soldado y elimínalo sea por la espalda (recomendado si puedes) o con una pistola con silenciador. Camina por el corredor y

verás que otros soldados aparecen (sale uno). Cuando dobles a la izquierda verás unos soldados detrás de cajas y otras cosas para protegerse. Elimina al soldado más cercano y luego al más alejado y usa los alrededores para protegerte. Cuidado cuando llegues a la zona más alejada porque verás caer a un soldado con un cordel. Elimínalo y sigue el camino. Usa el cordel (Rapel) para subir por la pared de donde viste saltar al soldado.

Ahora bien, encontrarás en el camino y llegarás a una zona donde los soldados salen de la ventana (dos soldados) y debes eliminarlos rápidamente. Utiliza esa zona para protegerte y desde allí elimina a los otros soldados que salen del corredor. Sigue el mismo camino y encontrarás un ascensor que de momento no se puede usar. Pon atención a los soldados que bajan por las paredes ya que por allí puedes subir. En el siguiente, antes de subir ve por la izquierda para encontrar un chaleco. Ahora si, sube por la pared hasta el siguiente nivel.

Ahora, sigue hasta encontrar un carrito de mina que estorba el camino. A lo lejos encuentras un hombre lanzando cohetes. Lo más recomendado es correr hacia el carrito y una vez allí empujarlo y seguirlo con una pistola como la Desert Eagle o Pistola normal. No uses una AK47 u otra metralleta porque lo importante es herirlo a la distancia y luego rematarlo. Una vez muerto sigue el único camino y aparecerá un soldado del corredor de repente. Ahora, observa que a la derecha hay unas ventanas y cambia a un arma automática. Usa el Bond sense (Pad derecho) y verás que a las afueras hay una antena en una torre. Dispárale cuando la hayas enfocado y destruirás la torre y así mismo la antena, destruyendo la comunicación (4).

Sigue el camino y a la izquierda encuentras bajando un soldado de la pared así que ten cuidado. Antes de eso debes saber que hay un camino alternativo que te da un Bond Moment, un lanzacohetes y un chaleco:.

Si tomas recto encontrarás un camino oscuro donde debes usar termovisión. Al final hay dos soldados, un chaleco y un ATV4 (lanzacohetes). Cuando regreses, al final hay unos soldados más que bajan y debes eliminar, de preferencia usa el mismo lanzacohetes para abrirte camino rápido.

Ahora si, una vez de regreso sube la pared donde por última vez bajó el soldado y toma el corredor y verás que hay una puerta a la derecha. Puedes usar una granada, usarla y huir o matarlos normalmente a balas (recomiendo el primer consejo). Ahora bien dentro hay una caja roja de fusibles pero no se puede usar hasta obtener el dispositivo de enlace. Sigue el camino original y verás a varios soldados atacar y uno al final bajar por la pared. Sube la pared y pon atención porque los soldados que aquí aparecen tienen mucha defensa (los fortachones). Usar la Desert Eagle es recomendado sobre las demás pero debes ser bien rápido. Puedes usar un cohete aquí pero asegúrate dejar un cohete de reserva. Las metralletas son fuertes, pero la MK15 es muy débil y necesitas muchos disparos. Sigue el camino y verás otro fortachón y otro soldado normal. Sigue recto y verás una pared. Antes de usar el cordel (Rapel), asegúrate cambiar tu arma al ATV (lanzacohetes) si aún tienes municiones o si lo conseguiste (como se explica en esta guía). Apunta al soldado fortachón, ya sea el de la izquierda o derecha. Elimínalos a todos los tres soldados y en la izquierda no olvides el chaleco. Toma el dispositivo de enlaces de 003 que está en una mesa a la derecha (2).

Regresa todo el camino y cuando bajes verás que de las ventanas de la

derecha salen unos soldados con sogas. Más soldados salen del corredor a toda velocidad y continúa hasta la siguiente bajada y toma la puerta donde eliminaste a los tres soldados y usa ahora si la caja de fusibles (3).

Ahora, sigue regresando todo el camino hasta la zona del ascensor y ve todo recto con el cuidado de que saldrán más soldados en el camino. Continúa hasta la zona del ascensor donde simplemente debes presionar A en el panel del ascensor, por lo que puedes tomar la opción de obviar algunos soldados y correr a toda velocidad para salvarte. Así terminas esta misión (1).

Momentos Bond:

1: Destruye el sistema de comunicaciones de la cima. Lee la guía para saber como (lee el tercer párrafo).

2: Colecta el ATV4 (lanzacohetes). Lee la guía para saber como.

Medalla Platino:

- Completa la misión en 4:00 minutos.

Esta misión requiere de mucha práctica para poder ser completada. Toma a toda la velocidad los primeros soldados antes de la primera subida y recuerda tirarte con B a lugares seguros. Sube y haz lo mismo con la recomendación que antes de la segunda subida tomes el chaleco que está a la izquierda. Sube ahora si hasta llegar a la zona donde está el carrito de minas. No es un pecado dejar a varios soldados vivos así que continúa.

No es necesario destruir la antena de comunicaciones para esta misión así que toma la zona donde subes la pared. No vayas a buscar un chaleco o el ATV en la zona oscura porque no te alcanzará el tiempo. Subiendo la pared usa la granada para eliminar a los enemigos de la zona de la caja de fusibles y sigue recto. Usa una metralleta para eliminar a los siguientes enemigos y al que baja de la pared.

Viene una parte crítica, donde eliminas a los soldados fortachones esos. Usa el arma que tengas con mayor cantidad de balas si es una metralleta o la Desert Eagle. Aquí si es recomendable eliminar a todos los soldados y no dejes las Desert Eagles que dejan en el suelo. Puedes incluso herir a uno y dispararle al otro y cuando lo mates rematas al primero (esto funciona bien ya que evitas el disparo de uno de los dos pero debes ser muy rápido). Ahora, debes subir la última pared y cárgate rápido con la Desert Eagle o la AK o la SIG32. Elimina a los soldados aturdiendo a uno y matando a otro o de la forma normal (recuerda que no tienes el lanzacohetes). Ahora bien, toma el chaleco y el dispositivo.

De regreso obvia a todos los soldados que salen de la ventana en el primer corredor y mata al que te estorbe. Deja a los demás porque ya no regresarás. Ve a toda velocidad hacia la caja de fusibles y no titubees. Sal de allí y sigue todo recto hasta el ascensor de la misma

forma: matando mientras corres como loco. Es muy riesgoso pero si lo intentas va a funcionar. Es algo de ensayo y error pero no te queda otra. En el área del ascensor no te molestes matando a enemigos, mejor toma el panel del ascensor rápido.

=====
Misión 08: La Torre en Ruinas
=====

Informe: La entrada de la base secreta de Nikolai Diavolo se encuentra en algún lugar de este centro arqueológico. La protección es extrema en las ruinas de la ancestral ciudad donde Diavolo controla un pequeño grupo de operaciones internas.

Objetivos Generales:

- 1: Encuentra al agente 003
- 2: Infiltrate a las ruinas

Medalla de Oro: 175000

Puede causar verdaderos dolores de cabeza esta misión. Elimina usando sigilo a los dos soldados dentro del cobertizo o con pistola si eres menos ortodoxo. Sal y ponte detrás de la pared baja de ladrillos para protegerte y elimina desde allí a los dos soldados que caminan (si eliminaste a los dos primeros en sigilo, puede hacer lo mismo aquí). Ahora, usa Bond Sense para revelar un punto de enganche (Rapel) frente a la zona donde te proteges. Usa el cordel y sube, ve por la derecha y elimina al soldado, toma el chaleco si lo necesitas y la Druganov (rifle francotirador). Camina de regreso por el pasillo hasta unos escalones de la escalinata y usa desde allí el rifle para eliminar al enemigo que usa lanzacohetes en la parte norte de las ruinas (úbicalo con Bond Sense). Ahora baja por la pared a tierra.

Camina por las sendas en zigzag y elimina a cuanto guardia veas. Aprende a ir agachado pegado a la pared para que tu cabeza no sea blanco y mirando hacia al frente. Da la vuelta y busca protección, preferiblemente en la casa en ruinas al final que tiene un chaleco. Guárdalo si no lo necesitas. Ahora hay otro punto de enganche que debes subir obligatoriamente. Luego elimina al soldado que baja por la pared y sigue. Dos soldados más adelante, uno de ellos baja por la pared. Usa una pistola como la Desert Eagle y continúa doblando la izquierda. Nota que en las paredes hay unas entrantes. Camina de entrante en entrante esperando a que salgan enemigos y allí aprovechas. Elimina a todo lo que veas y cuidado con los soldados que bajan.

Hay un chaleco detrás de la casa más alejada, además puedes tomar camino por dentro las ruinas para tomar la ATV40, solo que ten cuidado porque a la salida hay muchos enemigos. Ahora acciona el interruptor y

baja por la zona de las minas. Sigue las minas y empuja el carrito pero no lo sigas. Viene la parte crítica ya que a la salida de la mina, arriba a la derecha hay un soldado con lanzacohetes que debes eliminar rápidamente. Hay otro alejado que debes eliminar con el rifle. Sigue los rieles pero cuidado porque salen soldados a lo lejos. Al final de los rieles hay dinamita. Usa Bond Sense para seleccionarlas y dispara. Entra por la puerta.

Momentos Bond:

1: Elimina a los dos soldados del cobertizo usando sigilo (modo stealth).

2: Elimina a los dos soldados de afuera del cobertizo usando sigilo.

3: Toma el rifle francotirador usando el cordel frente a la zona del Momento Bond 2.

Medalla Platino

No disponible.

=====
Misión 09: Muerte de un Agente
=====

Informe: se ha localizado la base secreta de Nikolai Diavolo en Perú donde se mantiene como rehén al agente 003. Diavolo ha sido alertado y en la interrogación descubre que Bond ha llegado. Antes de irse, Nikolai dispara a quemarropa al agente 003 para que muera desangrado.

Objetivos Generales:

- 1: Alcanza a 003 antes que muera
- 2: Encuentra otra salida de la cima
- 3: Localiza la salida de las catacumbas
- 4: Atrapa a Serena

Medalla de Oro: 200000

Primero camina por el corredor en espiral y baja eliminando a los soldados que encuentras. Mucho cuidado porque no es muy fácil

protegerse aquí. Una que otra pared te ayudará pero no es muy difícil. Llega a donde está 003 aunque ya será demasiado tarde.

Ahora toma el otro camino por el interior de la base, elimina a los soldados economizando las armas automáticas al máximo (usa pistolas aquí, pero no la Desert Eagle a menos que sea necesario). Elimina a los soldados que ves en una zona con sillas y escritorios. Nota que la pared tiene un agujero desde donde puedes disparar al otro lado. Cuando esté más despejada esa zona, sube las escaleras y ve por el corredor lateral.

Camina con cuidado protegiéndote agachado y elimina a cuanto enemigo veas. Observa que algunos tanques son explosivos así que no dudes en usarlos. Hay un chaleco al final del camino abajo, más allá de la entrada que debes seguir. Ahora si, baja por el agujero del piso hacia las catacumbas.

Usa termovisión y date unas vueltas por esas cloacas de muertos. No hay un camino específico pero te puedes ayudar usando Bond Sense que te permite ver los caminos secretos. Trata siempre de esperar a tus enemigos y observa cada entrada. En una zona verás una escalera por la cual debes seguir. Un poco antes de ella hay un cuarto chico que tiene el ATV40.

Una vez afuera de las catacumbas presiona el interruptor de la derecha que hará salir a los enemigos. Observa que a lo lejos hay un tanque explosivo que puedes usar. Usa la Desert Eagle aquí ya que debes dar disparos desde muy lejos. Usa los carritos para protegerte pero no demores mucho porque pueden salir enemigos de la retaguardia que vienen de las catacumbas. Elimina a los soldados todos y sigue por la puerta de donde vinieron. Antes debes saber que en el corredor, en la pared izquierda hay una entrante que puedes usar además de los carritos. Aprovecha que hay un chaleco aquí.

Cuando el juego cargue de nuevo podrás seguir y prepararte para la mejor escena del juego. La Dra. Nadanova lanzará a Serena hacia el acantilado y tu debes lanzarte y salvarla en una extraordinaria escena de Bond. La idea es tomar el camino más rápido y evitar chocar. Primero ve por el centro para evadir a los dos soldados que lanzan misiles, luego evita el primer obstáculo de madera del centro pero regresa al centro de la caída. Sigue por el centro porque el siguiente obstáculo explota, luego toma la izquierda y de nuevo al centro. Al final debes pasar por una ranura entre la plataforma y una saliente de roca y luego seguir recto hasta atraparla. Evita chocarte a toda costa.

Momentos Bond:

1: Usa la Araña Q en la primera zona antes de 003. Hay un escondrijo cerca de una pared donde te puedes proteger.

2: Obtén el lanzacohetes en las catacumbas. Está en un cuarto chico antes de la salida.

3: Destruye el tanque explosivo cuando salgan los soldados de la puerta, luego de salir de las catacumbas. Usa Bond Sense para divisarlo.

4: En la caída, elimina al soldado de la plataforma de roca disparando a los explosivos de la misma.

5. Pasa por la ranura casi al final de la caída.

Medalla Platino:

- Recibe 100 daños o menos.

Puedes usar la misma estrategia, es cuestión de evadir y tomarte tu tiempo. Nota que la escena final en la caída puede dañarte toda la misión si no eliminas a los enemigos mientras bajas.

=====

Misión 10: Una Muestra de Fuerza

=====

Informe: el escape de Perú es primordial ya que Bond ha sido detectado. M16 ha preparado el avión en el aeropuerto y Bond debe llegar a toda costa. Pasar por Puerto Viejo al aeropuerto será una prueba que requiere una muestra de fuerza.

Objetivos Generales:

- 1: Lleva a Serena sana y salva al escondite del agente 003.
- 2: Llega al punto de extracción.
- 3: Conduce hacia el Avión Q.

Medalla de Oro: 200000

Esta misión es excelente. Primero elimina al carro frente a la puerta usando el cañón del tanque (cambia de armas con el pad y usa L para activar el zoom). Ahora, si deseas elimina al siguiente auto por puntos. Serena tomará un camino improvisado y luego aparecerá un helicóptero. Necesitas dos disparos de cañón o varias balas para pasar eliminarlo y obtener más puntos.

La parte donde subes por el callejón es algo complicada porque no puedes apuntar bien. Usa la metralleta para eliminar a los soldados con Zoom (botón L) y arriba elimina a un auto con metralleta mientras subes y al otro con cohete. Sigue y al doblar usa el cañón rápidamente para destruir los tanques explosivos.

Serena pasará por dentro una casa, y llegará a la carretera. Un auto aparece y debes usar misiles o metralleta. Hay unos soldados lanzando cohetes a la izquierda y un auto más atrás. Al final llegas a la plaza donde aparece un tanque. Lanza 4 misiles al tanque para eliminarlo y

elimina al odioso auto que viene atrás (este auto tiene mejor defensa que los demás). Cuando el tanque se detenga dispara a la estructura en forma de arco para seguir.

El tanque subirá por las laderas y aparecerá un helicóptero algo complicado de destruir. Destruye al auto antes del claro, toma la derecha por los callejones luego y elimina al tanque aprovechando que va perpendicular. Lanza un par de cohetes y cuando lo veas de nuevo remátalo. Ahora el tanque irá por las calles hasta una estación de gasolina de donde salen dos tanques y un helicóptero. Simplemente, luego del cinema, dispara al centro para hacer explotar todo al mismo tiempo.

Ahora debes tomar la motocicleta cuando termine el cinema. Ve en dirección al aeropuerto ayudándote del radar. Elimina a los autos con cohetes o metralletas y elimina rápido a los otros motociclistas. Al llegar al aeropuerto ve sin merced hacia el avión e ingresa antes de que se vaya.

Momentos Bond:

- 1: Elimina la puerta del inicio con misiles.
- 2: Elimina a los soldados, luego del bloqueo de los autos, usando misiles. Destruyes así los tanques causando una gran explosión.
- 3: Destruye a los enemigos finales haciendo explotar la estación de gasolina.

Medalla Platino

- Llega al avión en 45 segundos.

No te preocupes en atacar, toma el atajo que ves en el mapa para llegar rápido al aeropuerto. Es bastante sencillo aunque parezca complicado al inicio.

304: NUEVA ORLEANS, ESTADOS UNIDOS

=====

Misión 11: Caos en el Carnaval

=====

Informe: Bond ha llegado a Nueva Orleáns, conocida como "The Big Easy" y famosa por su carnaval (mardigrass). En la ciudad un conocido cosaco ruso de nombre Arkady Yayakov trabaja junto al alumno de Max Soria,

nuestro amigo Nikolai Diavolo. La agente Starling, una agente en cubierto de la M16 ha dado con Yayakov en un club de la localidad y es tu misión contactarle.

Objetivos Generales:

-
- 1: Contactar a la agente del NSA
 - 2: Hurtar un camión
 - 3: Infiltrarse al complejo
 - 4: Coloca el dispositivo de seguimiento al camión
 - 5: Detiene al sicario
 - 6: Llega al club.

Medalla de Oro: 300000

Esta misión puede resultar muy frustrante en el modo 00 Agent porque la primera mitad tiene el tiempo muy exacto.

En tu hermoso auto deportivo ve por la doble vía y sigue todo el camino si gustas hasta encontrar una iglesia. Existen atajos, como al inicio donde en la primera curva a la izquierda, antes hay un edificio con las escaleras en el exterior. Usa las escaleras como rampa y llegarás al otro lado donde hay dos caminos paralelos. Toma el que gustes para llegar a la doble vía y seguir hasta la mencionada iglesia.

Ya en la iglesia el único camino te lleva a una calle sencilla por la izquierda. Sigue por el estrecho camino y ve a velocidad moderada. Apréndete las curvas y trata de destruir las cercas de las casas porque se regreso no queremos muchos estorbos. Sigue el mapa hasta encontrar la entrada al parque y estacionate en el espacio correspondiente. Un cinema muestra a Bond hablando por teléfono como la agente Starling (que no tiene nada que ver con El Silencio de los Inocentes).

Viene la parte frustrante porque el tiempo, en modo Agente 00, es demasiado exacto y puedes tener repeticiones. Toma el auto y sal del parque. Pasa por los jardines de las casas para evitar choques con otros vehiculos y luego verás que la calle se cierra. Usa el freno y acelera correctamente para dar buenas curvas y ahora sal hacia la autopista grande.

Sigue la autopista a toda marcha, obviando toda señal de tránsito y teniendo mucho cuidado con los demás autos y los trenes en el trayecto central. Lo primero que ves es una recta y luego un par de curvas. Siempre está atento al lado izquierdo porque hay una parte que tiene una esquina y frente un edificio azul que tiene la entrada abierta. Baja por allí y llegarás al estacionamiento de dicho edificio. Crúzalo y sube por la rampa, luego las escaleras y das el salto por encima de la baranda hasta la calle y sigues, así evitando muchas curvas y contratiempos.

Ahora llegarás al final de la carretera de dos vías y con suerte debes tener entre 27 a 30 segundos de tiempo. Toma la izquierda hasta encontrar el camión que te dijo la agente Starling. Estacionate en el espacio correspondiente. Bond es muy torpe a la hora de salir del auto

y es más torpe aún cuando corre. Sal y corre hacia la parte izquierda del camión y activa la puerta. Regresa al carro (torpemente pues así será) y ahora trata de subir al camión. Se cerrará la puerta y serás llevado así, anónimamente al club, terminando la misión.

Momentos Bond:

1: Ingresa al camión en tu auto como se te explicó.

=====

Misión 12: El Club Kiss Kiss

=====

Informe: Arkady Yayakov ha sido visto en el exclusivo Club Kiss Kiss de Nueva Orleáns. La agente Starling está infiltrada como una cantante de club nocturno entreteniendo así a los presentes. Es importante detener a Yayakov y su grupo de terroristas para así ubicar a Diavolo.

Objetivos Generales:

- 1: Ingresar al club Kiss Kiss
- 2: Encuentra a Mya antes de que termine de cantar
- 3: Obtén la tarjeta de acceso
- 4: Rescata a Mya

Medalla de Oro: 225000

Esta misión inicia en la entrada del club, siendo Bond un invitado que no está en la lista de visitantes. Observa tus alrededores, ayudado por el Bond Sense, y notarás que una ventana está abierta y es perfecta para ingresar. Usa el cordel (Rapel) para subir por la pared hasta la ventana.

Estarás en un cuarto de masajes donde una mujer está acostada, ignorante de lo que está sucediendo. Si deseas le das un masaje presionando A cerca de ella. Déjala allí y sal por la puerta hasta un corredor. Sigue el camino agachado (botón Z) e ignora las escaleras de momento. Por la izquierda un guardia patrulla el área. Aprovecha cuando está viendo un cuadro en la pared para atacarlo en sigilo (recuerda ir agachado). Sigue el camino por arriba hasta entrar a la sala de vigilancia donde hay otro soldado. Elimínalo en modo sigilo igualmente y ahora presiona el interruptor para abrir la puerta.

Regresa el camino por la parte superior hasta la escalera agachado para que no hagas mucho bullicio. Baja las escaleras y ten cuidado con el soldado que pasa. Ya aquí puedes usar la pistola con silenciador y eliminar a los soldados. A la izquierda de las escaleras hay una mesa y detrás hay un chaleco. Si lo necesitas úsalo antes de pasar la puerta que abriste. Sigue por el corredor lineal hasta la puerta del fondo.

Ahora, un cinema muestra a Bond ingresando a aquel centro nocturno y a Yayakov junto a la agente Starling. Protégete detrás de las barreras de madera y ve agachado hasta la izquierda final. Hay un interruptor

allí que hace caer unos andamios metálicos. Observa cuando hayan varios soldados en el centro y presiona el botón para hacer caer el andamio. Mucho cuidado porque estos soldados tienen la peligrosa escopeta SPA12 así que despáchalos rápido. Tu objetivo es eliminar a los enemigos de la planta baja. Una vez realizado corre hacia cualquiera de las alas del club y toma el ascensor.

Arriba, ve con cuidado y elimina a los enemigos con las MK15 de forma rápida. Cada vez que camines aprovecha para mirar tu retaguardia un corto tiempo. Aparecen algunos enemigos con barras de hierro así que debes vencerlos manualmente porque gastarás muchas balas con estos mastodontes. Usa X+Y para activar el counter y eliminarlos rápidamente. Es muy buena idea tratar de eliminar a la mayor cantidad de enemigos posibles arriba de forma manual para activar el Bond Power, porque al final de la misión deberás repartir muchos golpes y necesitas este poder lo más temprano posible. Recuerda los combos con R y L que aparecen en el manual.

Ahora bien, encontrarás un cuarto en el lado sur con un soldado cuidando la zona. Hay una mesa que tiene la tarjeta de acceso de la puerta trasera del club además hay un chaleco para aumentar la salud. Una vez obtenida aparecerán muchos enemigos con barras de hierro abajo. Sal del cuarto y asegúrate que no haya enemigos, luego baja y empieza la pelea abajo. Aprovecha el Bond Power y si no lo tienes debes conseguirlo rápido. Una vez eliminados todos ellos ve por la puerta hacia la parte trasera del escenario donde cantaba Maia Starling y encontrarás un chaleco y una puerta para salir. Baja por los corredores por el único camino posible y encontrarás varios enemigos más. Es cuestión de usar bien el armamento y no permitir que nadie pase a tu retaguardia. Lo que venga debe ser asesinado. Sigues así hasta el final.

Momentos Bond:

1: Hazle el masaje a la mujer del cuarto superior. Presiona A cerca de ella.

2: Usa sigilo para eliminar a los enemigos del piso superior antes de entrar al club propiamente dicho.

3: Haz caer el andamio metálico sobre los enemigos en el club como se explica en la guía.

4: En la misma zona, elimina a uno de los enemigos del piso superior de manera que caigan a este piso.

=====
Misión 13: La Puerta de la Muerte
=====

Informe: Maia Starling ha sido raptada por el grupo de Arkady Yayakov y llevada hacia el cementerio detrás del club. Pasa la barricada enemiga hasta la base del secuaz de Yayakov y salva a la agente en

peligro.

Objetivos Generales:

- 1: Encuentra la llave esqueleto de la torre del campanario
- 2: Ingresa al edificio
- 3: Destruye las cajas de seguridad para abrir la puerta
- 4: Encuentra el camino hacia el crematorio
- 5: Rescata a Mya
- 6: Vence a Jean Le Rouge

Medalla de Oro : 275000

Inicias dentro del club así que sal. Pasa pegado a la pared hasta ver los soldados al otro lado. No te aventures mucho ya que los relámpagos producen la luz suficiente para que te vean los enemigos. Elimina a los soldados desde lejos (normalmente hay dos en la zona amplia). Ahora pasa a la zona amplia, pégate a la pared y revisa los alrededores antes de tomar la puerta. Elimina a cualquier enemigo de por allí y pasa la puerta hasta el cementerio.

Ahora, toma la izquierda en el panteón para encontrar la Druganov (rifle francotirador). Toma camino por la puerta opuesta y ten cuidado porque de la casa de la izquierda aparecen dos soldados desde la ventana. Elimínalos y utiliza a cripta grande de allí para protegerte. Cuidado porque a lo lejos hay un soldado escondido tras la pared final de la casa. Ingresa a la casa y ponte en las cajas del fondo. Notarás un agujero así que usa la Araña Q para pasar y tomar el chaleco si lo necesitas (sino guárdalo para ahora). La puerta de aquí no se puede abrir pues necesita la llave esqueleto.

Observa que del camino de donde llegaste aparece un par de enemigos, además hay otros más al otro lado. Asegúrate eliminar a los enemigos antes de salir pues puedes ser presa de una letal emboscada. Una vez estés seguro toma camino por la izquierda y corre sin detenerte hasta el final para protegerte en las criptas. Habrás notado un disparo fuerte producido por un francotirador. Agachado y pegado a la pared observa de donde viene la luz roja para saber la localización del primer francotirador y elimínalo sin fallar. El otro francotirador está en la torre de la pequeña Iglesia de allí. Mucho cuidado con este enemigo pues es más certero.

Una vez eliminado ambos puedes seguir con confianza y camina lentamente eliminando a los enemigos que vienen. Es muy importante que nadie te pase y te quede en tu retaguardia. Nota que al acercarte a la torre de la iglesia aparece un soldado que corre sin atacarte hacia la derecha. Elimínalo antes de que abra la puerta porque sino hay muchos problemas (además obtienes un Momento Bond). Usa en este momento el cordel para subir la torre de la iglesia.

Una vez arriba toma la llave esqueleto y el chaleco. Antes de bajar trata de matar (solo si puedes) algún enemigo. Si eres atacado cesa de hacer esto y déjate caer con el cordel. Un cinema muestra la explosión de la torre y una vez abajo elimina a todos los enemigos de enfrente. Es muy importante tener una buena cantidad de balas para la SIG así que trata de usar la MK15 y las pistolas en las partes iniciales de

esta misión.

Regresa con sumo cuidado al lugar de la casa donde estabas y si no has tomado el chaleco aprovecha. Nota que aparecerán varios enemigos y la regla es la misma: no dejes que tomen tu retaguardia. Si no eliminaste el soldado que abre la puerta, asegúrate mirar hacia delante y hacia atrás en cada momento por posibles ataques. Usa las criptas para protegerte.

Antes de entrar a la casa no debe haber nadie persiguiéndote. Ahora, antes de usar la llave esqueleto en la puerta usa la visión térmica ya que esta zona es muy oscura. Hay dos enemigos en la primera sala así que mucho cuidado. Utiliza la SIG si aún tienes municiones. Sube las escaleras y arriba limpia el piso de enemigos. Hay un chaleco detrás de unas cajas en el segundo piso. Una vez asegurado el piso sal al balcón y cambia a visión normal. Toma la Druganov si no la tenías o si te faltaban municiones y observa rápidamente desde allí al lado opuesto, hacia el fondo. Verás dos interruptores al lado de una enorme puerta y varios soldados. Dispara ambos paneles de interruptores y así podrás regresar.

Baja por la misma casa con cuidado de que no hayan "moros en la costa" y sigue el camino de vuelta a la zona de la iglesia destruida. Cerca de la iglesia hay una tumba grande y detrás un chaleco. Ahora camina por el corredor que sigue la iglesia con mucho cuidado porque hay varios enemigos esperándote. Usa la SIG o un arma pesada si la tienes para seguir. Sigue ese único camino hasta el final: es cuestión de resistir.

Ahora tendrás un checkpoint porque debes enfrentar al jefe. Eliminarlo es sencillo pues es cuestión de tenerlo en mira y observar sus alrededores. Usa Bond Sense para ver que puedes usar en su contra. Puedes usar una trampa de arena del techo para paralizarlo y luego dispararle o sino usa unas cañerías que al romperse lanzan un gas que lo paraliza. Hay tanques explosivos cerca así que puedes usarlo también. No hay más que decir, simplemente rescata a la nena.

Momentos Bond:

1: Dentro de la casa, usa la araña Q en el escondrijo cerca de las cajas.

2: Elimina al soldado que pretende abrir la puerta antes de llegar a la iglesia. Te das cuenta cual es porque pasa sin atacarte y en línea recta de izquierda a derecha.

3: Usa la trampa de arena en la batalla del jefe. La trampa está en el techo en uno de los extremos.

4: Usa la trampa de las tuberías de alta presión en uno de los extremos cuando enfrentes al jefe.

=====
Misión 14: Batalla en "The Big Easy"

=====
Informe: Yayahov ha escapado pero es momento de poner a salvo a la agente Maia Starlin. Para ello es cuestión de escapar en buena forma usando una limosina. Es hora de llevar a la dama a un lugar seguro para luego enfrentarse al gran pez.

Objetivos Generales

- 1: Lleva a Mya a la guarida de Bond
- 2: Permite que Mya desactive la bomba
- 3: Destruye el complejo
- 4: Usa el láser en el panel de acceso de combustible
- 5: Deja a Mya en su apartamento

Medalla de Oro: 225000

Como todas las misiones en vehículo está es genial... primero usa la limosina y es cuestión de sobrevivir a tanto disparo sin bajar la velocidad pues la bomba se activará, exactamente como en la película Speed solo que sin Bullok o Reeve. Primero toma la izquierda y observa que algunas esquinas tienen establecimientos con cristales que puedes romper para que puedas dar las curvas más abiertas.

Es importante que encuentres el camino hacia el residencial cerca del parque de la misión "Caos en Carnaval". Para ello debes tomar una derecha luego de la primera izquierda y seguir. Aquí no aparecen muchos enemigos y podrás obtener más tiempo libre. Cuando no hayan muchos enemigos baja la velocidad de forma prudente para ganar segundos pero cuidado con bajarla demasiado. Ahora bien, usa la pantalla de humo cuando hayan enemigos detrás de ti y cuando la uses es importante que tomes un camino diferente porque de nada sirve usar la pantalla de humo y seguir recto en la misma calle .

Supera el reto y ahora Maia te ayudará cuando los enemigos aparezcan. Nota que ahora el mapa tiene un punto donde debes llegar. Está en el centro de la ciudad así que va hacia allá. Ingresa por la puerta secreta y por fin puedes cambiar la limosina por un mejor auto.

Usa el Vanquish para salir y dispara desde que sales porque un carro te estará esperando. Ahora, toma la derecha y usa la rampa para llegar al otro lado. Toma camino por la derecha hasta el final, ignora el cruce (y mucho cuidado con los enemigos) y sigue recto siguiendo el mapa hasta el cuartel general de Diavolo. Ingresa por el portón y colócate en la parte luminosa. Haz bajar el pequeño carrito y entra por la tubería de un lado del edificio. Sigue el camino hasta encontrar una regadera que debes encender para que los enemigos no estorben.

Cuando bajes ve por el camino hacia atrás (en vez de tomar el camino obvio, regresa y toma el otro). Síguelo hasta la máquina del fondo y usa el láser para dispararle al blanco y hacerla explotar. Ahora, sal en el auto y regresa por la calle y cuidado con los enemigos que aparecen en pandilla esta vez. Cuando encuentres la doble vía ve por allí (está a la izquierda, la primera) y síguela. Elimina a los enemigos cerca y toma la primera derecha que veas hasta una especie de zona amplia. Elimina a todos los autos que veas de soldados enemigos y

cuando no haya nadie ve al punto que indica el mapa y dejar a Maia. Si no eliminas a todos los soldados que están cerca, la misión no se aceptará así que sigue hasta que elimines a los enemigos del área.

Momentos Bond:

1: Usa la pantalla de humo para perder a algún enemigo.

2: Destruye el cuartel general de Diavolo usando el carrito por el camino alterno, el que explica la guía.

Misión Medalla Platino:

1: Llega al cuartel de Diavolo en menos de 1:05

Demasiado simple si me permiten decirlo, o escribirlo. Desde que sales destruye al carro que aparece con misiles, toma la derecha para subir la rampa y toma camino rápidamente hasta el cuartel general por la calle. Usa misiles para abrirte paso y baja la velocidad cuando entres a la puerta angosta para que no choques. Frena y seguro lo obtienes. Lo difícil aquí es que como anduviste como loco te dañaron mucho y es cuestión de sobrevivir para terminar la misión así que ten cuidado en la última parte de la misión para poder pasar.

=====

Misión 15: Sombrío Esplendor

=====

Informe: Yayakov, Diavolo y la Dr. Nadvanova han sido observados en una mansión secreta a las fueras de Nueva Orleans. Dicha mansión funciona como base y cuartel general de Arkady Yayakov, donde se establecen malévolos planes del grupo terrorista de Yayakov en EU.

Objetivos Generales:

1: Encuentra la guarida de Yayakov

2: Deshabilita los interruptores de las puertas.

Medalla de Oro: 300000

En la entrada ponte de espaldas a la pared y lanza un dardo al enemigo que se acerca. Luego espera al otro y lanza otro dardo. Existe la posibilidad de eliminar al primer enemigo sin lanzar dardo, cuando se acerque, solo que es muy riesgoso (aunque ganas un Bond Move). Cuando decidas salir del cuarto hazlo rápido pues hay un francotirador arriba que hace mucho daño.

Limpia el cuarto de enemigos y busca un corredor con cajas que al final tiene un agujero en la pared. Usa la Araña Q y pasa por el ventilador (no tomes el chaleco a la salida si no te han hecho mucho daño). Ahora, toma las escaleras hacia arriba rápidamente y llega al último piso. Sal al corredor exterior y toma camino por la derecha y encontrarás al francotirador. Explota la araña para eliminarlo sin peligro. Si no deseas gastar mucho tiempo simplemente usa el cordel y sube por el cuarto central y elimínalo con unas cuantas balas con el peligro de que puedes ser golpeado.

Ya en el piso de arriba ve por la izquierda y elimina a los soldados que aparecen. Mucho cuidado ya que hay otro en el corredor. Al final de este corredor hay un cuarto con un chaleco. Usa el agujero para bajar el piso que viene y camina agachado y en sigilo elimina al enemigo que da la espalda. Ahora, sal hacia el corredor con barandas y elimina a los soldados del salón grande usando pistola (si estás muy lejos). Una vez eliminado todos ve a esta sala.

Primero, si tienes buena cantidad de salud, toma la puerta final que está a la derecha de la escalera. Toma la batería y activa el primer interruptor. Ahora bien, saldrán varios enemigos en la sala y debes eliminarlos uno a uno con sumo cuidado pues quizá lancen una granada (cuando oigas la frase "Fire in the hole", huye de allí). Usa la SIG82 en estos momentos pues salen varios enemigos. Usa además bien las columnas. Ahora, toma la puerta a la izquierda de la escalera y actia el otro interruptor. Toma el chaleco y elimina a los enemigos. Ve rápido al lado opuesto y usa la araña para subir las escaleras y eliminar a los francotiradores de la parte norte de la sala.

Sube las escaleras donde las puertas se abrieron y pasa por allí y verás un para de enemigos. Mucho cuidado pues en la escalera grande hay una pared de madera a la izquierda muy alta y arriba hay un soldado con una Druganov. Usa pistola para herirlo y luego remátalo aunque es más seguro usar tu mismo una Druganov si la tienes. Antes de bajar las escaleras toma el cuarto de la derecha y verás un closet. Presiona A para abrir la puerta secreta de la bóveda y tomar muchas armas y chalecos. Regresa a la escalera y bájala. Donde estaba el francotirador usa el cordel, aunque si quieres más matanza puedes bajar y tomar el chaleco.

Una vez arriba ve por el ático con cuidado hasta otra sala amplia. Al bajar saldrán muchos enemigos y es, de hecho, la parte más crítica de la misión. Usa la SIG82 para eliminar a cuanto enemigo puedas. Si tienes la SPA12 úsala igualmente. Limpia todo el cuarto e ingresa cuando esté libre al cuarto de control para terminar la misión.

Momentos Bond:

1: Usa sigilo (tus manos) para vencer al primer soldado que se acerca a la puerta de entrada.

2: Abre la puerta de la bóveda secreta en el cuarto que se abre luego de accionar los dos interruptores (primer piso).

=====

Misión 16: La Maquinaria de la Maldad

=====

Informe: Se devela las verdaderas dimensiones del cuartel general de Arkady Yayakov. Una enorme maquinaria de sumo poder para la investigación y desarrollo de la tecnología de nanorobótica. Es imperativo destruir esta célula de terrosismo de Estados Unidos antes de que se desarrolle aún más.

Objetivos Generales:

- 1: Elimina a Yayakov
- 2: Destruye las 4 cámaras de procesamiento
- 3: Destruye los núcleos de los transformadores.

Medalla de Oro: 300000

Este es uno de mis niveles favoritos, además, el nombre que tiene es muy cool. Bueno, empezamos en el centro de control y dentro encuentras un chaleco (que debes guardar si estás en buena salud) y un SPA12. Sal y estarás en una sala compuesta de cuatro estructuras en cada vértice de aquel cuadrado. En cada vértice encuentras una de las maquinarias que debes destruir. Aquí la presentaremos como la máquina del noroeste, suroeste, sureste y noreste.

Al iniciar, corre y encontrarás a cuatro soldados: dos frente y dos detrás de las máquinas principales. Elimina a los que ves con la pistola y los otros los rematas con la MK15 o la misma pistola. Ahora bien, cuando estés libre ve a la máquina de la esquina noroeste (arriba e izquierda de la entrada). Escogemos esta primero pues es la más crítica y la más complicada para salir, así que de esa forma no pierdes mucho tiempo si mueres. Ingresa al cubículo, toma el chaleco estés como estés (no puedes entrar una vez destruida) y el arma de allí. Acciona la máquina para autodestrucción y sal de allí. Nota que al salir, unos rayos interrumpen la salida normal, así que debes bajar hasta la planta baja.

Una vez abajo camina recto y toma la izquierda y verás dos tubos rojos. Usa Bond Sense para enfocarlos y dispárales. Cuando exploten toma dentro el ATV (lanzacohetes). Ahora regresa y elimina a los soldados que se cubren con una metralleta. Mucho cuidado porque a veces aparece uno de los fortachones que debes eliminar mano a mano pues tienen chalecos. Ahora, ve por la izquierda y verás dos soldados a lo lejos. Puedes eliminarlos de la forma normal o enfocando la válvula del centro para cegarlos y luego eliminarlos manualmente de forma rápida (Momento Bond). Ahora bien, toma la izquierda y verás cerca de donde estaba el ATV un chaleco. Sigue por el camino original y encontrarás una rampa que baja y luego sube. Sigue ese único camino hasta llegar al inicio del nivel.

Ahora, elige cualquier cubículo, de preferencia en orden y toma entonces el suroeste que tiene un rayo que prende y apaga. Debes esperar y lanzarte cuando esté el camino libre. Siempre toma primero

armas y chaleco sin importar la salud (claro, en salud completa no lo podrás tomar). La idea es la misma con la máquina noreste así que debes destruirla igual. Nota que unos enemigos saldrán y hay tres tipos: los normales con MK15 que son los primeros que normalmente ves. Unos vestidos de negro muy peligrosos pues tienen SPA12 y los fortachones. La idea es alejarte de los enemigos con las escopetas (SPA12) y eliminarlos a una distancia prudente y eliminar a los normales y luego encargarse de los fortachones. Claro, esto en teoría: en la práctica está siempre atento para presionar Y+X para realizar counters cuando salgan los fortachones y mucho cuidado con los enemigos con escopetas, que se recomienda ser los primeros en eliminar.

La máquina del sureste tiene un truco ya que debes usar el ATV para explotar su puerta e ingresar. La otra forma es bajar a la planta baja y cerca de donde salías al inicio hay una entrada que te permite usar la araña y explotar la puerta por el otro lado. Lo mejor es usar la ATV e ingresar. Ahora destruye la máquina (no sin antes tomar todo) y sal. Esta última máquina tiene muchos fortachones para sacar así que dale con mucho cuidado y escapa.

Finalmente debes destruir las dos máquinas principales del centro del cuarto. Usa armas fuertes como SIG o SPA y destruye ambas máquinas. Usa Bond Sense para saber los blancos y pasarás este entretenido nivel.

Momentos Bond:

1: Toma el ATV (lanzacohetes) de la planta baja. Cuando destruyas la máquina noroeste, baja las escaleras y ve recto. Verás dos tuberías rojas que puedes destruir disparándole y dentro encuentras el ATV.

2: En la planta baja hay dos soldados que nunca se mueven y están mirando siempre hacia el frente. Usa Bond Sense para enfocar la válvula que está en el centro de ambos y destrúyela para cegarlos momentáneamente.

3: Usa la Araña Q para abrir la puerta de la máquina sureste usando la rendija cercana a la salida que tomas en la planta baja.

=====

Misión 17: El Puente Pochetrain

=====

Informe: Yayakov ha muerto y es hora de escapar, pero al salir Bond se da cuenta de que Jaws está vivo. No solo eso, carga consigo un camión lleno de explosivos que va a ser colocado en la ciudad de Nueva Orleans. Hay que detenerlo antes de que llegue.

Objetivos Generales:

1: Detén el camión de Jaws.

Medalla de Oro: 300000

Es una excelente misión. Primero ve en moto por el camino hasta la carretera. Hay dos momentos Bond aquí que puede checar más abajo. Ahora, estarás en el enorme puente. Primero ve por la derecha y toma el camino colocando como arma el lanzallamas. Aparecerán dos enemigos en motocicleta que debes eliminar usando las llamas (no uses otra cosa).

Ahora, la siguiente vez encuentras otros dos enemigos en motocicleta así que elimínalos de la misma forma. Un poco después hay unas grúas que sostienen enormes planchas de carretera. Salta por las rampas y luego a las dos planchas hasta el otro lado de la carretera si quieres un momento Bond. Aquí debes ir con cuidado pues los autos vienen en contra tuya. Pasa a la calle derecha en cuanto puedas.

Ahora aparecen dos carros con lanzacohetes y metralletas. Usa cohetes para eliminarlos rápidamente. Al final encuentras un cinema que muestra un camión chocándose con el de Jaws. A toda velocidad acércate y verás el camión de lado tapando la calle. Está atento a cuando cambie el botón y presiona B un tanto antes del carro tirado de lado para derrapar la moto. Usa lanzallamas para eliminar al enemigo que pasa por encima de ti y pasa por debajo del camión.

Ahora debes vencer a Jaws. Usa cohetes o escopeta para eliminar a los soldados de los camiones chicos que lanzan barriles. Cuidado con los barriles pues si explotan pueden quemar la moto. Ahora, una vez eliminados vence a Jaws usando lanzallamas en las llantas. En un momento el camión cambia de vía así que debes estar atento. Usa lanzallamas a cada lado y luego de un tiempo se detendrá.

305: PUERTO VIEJO, PERÚ

=====
Misión 18: Un Simple Intercambio
=====

Informe: de nueva cuenta has regresado a Perú, donde debes ubicar el cuartel general de Diavolo. Actualmente, Nikolai se encuentra en el territorio incaico y es la mejor oportunidad para atraparlo. Para ello debe entrar a la carrera rally que se realizará en los alrededores de Puerto Viejo. Para entrar a la carrera, deberá intercambiar suerte con uno de los competidores.

Objetivos Generales:

- 1: Asegurarse de que no hayan bajas
- 2: No enciendas la alarma
- 3: Encuentra el cuarto del corredor de carreras
- 4: Intercambia roles con el corredor de carreras.

Medalla de oro: 325000

Lo primero que debes saber es que, a pesar de que inicias con la pistola P99 con Silenciador, no debes usarla ya que el segundo objetivo no nos permite eliminar a algún enemigo. Al inicio hay una pistola de dardos tranquilizadores que puedes tomar para eliminar al primer soldado. Ahora, puedes ir detrás de él agachado y tomarlo por sorpresa.

Usa el Nano Suit en este momento, sube las escaleras rápidamente, toma la izquierda y entra por la puerta de la derecha. Encontrarás baterías para el traje de nanotecnología. Sal de allí rápido usando el Nano Suit y toma camino por la sala principal en la parte superior. Ve hasta el final en el ala izquierda y encontrarás el cuarto del corredor de autos.

Nota que hay un soldado que debes eliminar con los dardos (recuerda no usar armas aquí). Cuando termines con él, encontrarás en el cuarto el traje del velocista. Toma el traje y así terminas la misión.

=====
Misión 19: Línea Roja
=====

Informe: Nikolai Diavolo es fanático de la velocidad, y está presente en el rally de Puerto Viejo. El ganador recibirá el premio en su casa privada de Nikolai, siendo un perfecto lugar para encontrarse con él y darle una pequeña sorpresa.

Objetivos Generales:

1: Llega primero en la carrera.

Medalla de Oro: 350000

Es cuestión de ganar la carrera, lo que es algo muy fácil de conquistar. Ten cuidado con la primera curva a la izquierda ya que es muy cerrada y puedes chocar con los tanques rojos que son explosivos. No choques mucho con ellos ya que puedes quedar eliminado.

Al final de la recta hay un pequeño escondrijo a la izquierda de una roca que puedes usar para tomar cierta ventaja. A buena velocidad, este camino te ahorra unos dos puestos. Luego viene la ciudad, por lo que debes tener cuidado con las paredes ya que el camino es muy angosto. Sigue por las calles en el bosque las cuales te dan muy buena tracción.

Es de vital importancia que frenes cuando sea necesario, porque de esa forma haces curvas más cerradas y evitas choques, que a la larga son peores. Encontrarás otra ciudad más tarde. Mucho cuidado con la curva a la derecha ya que es muy cerrada y puedes chocar. Debes frenar una vez llegues aquí para tomar la curva. En la plaza de la fuente no vayas por el centro porque sino chocas con la fuente :p.

Al final hay un atajo en la curva amplia que bordea el final de la carrera. Está algo escondido a la derecha del camino pero no es complicado de encontrar (además el mapa lo incluye). Así debes ganar la carrera sin problemas.

Momentos Bond:

1: Toma el atajo casi al final de la vuelta. Es un atajo por la derecha del camino, en la última curva de 180°.

=====

Misión 20: Emboscado

=====

Informe: Nikolai Diavolo y James Bond tienen por fin su encuentro en el hotel de Puerto Viejo, Perú. La recepción de Diavolo no es la más educada y al mismo tiempo toma como prisionera a Serena. Bond debe escapar a como de lugar.

Objetivos Generales:

- 1: Encuentra a Serena
- 2: Destruye los fuselajes para abrir las compuertas.

Medalla de Oro: 325000

Esta misión requiere de mucha paciencia pues puede ser algo frustrante. Primero elimina al soldado frente a ti a mano limpia y rápidamente elimina al otro de ese cuarto. Puede que recibas algunos disparos pero nada serio. Recuerda presionar siempre X+Y para hacer el movimiento de contraataque (counter). Un tercer soldado saldrá y llegará al cuarto y debes eliminarlo, tratando de que sea a puños para guardar municiones. Nota que puedes pegarte a la pared para esperarlo y golpearlo de espalda si eres rápido (no hablo del modo sigilo).

Ahora debes salir y es cuando la cosa se complica ya que hay muchos enemigos. Tu objetivo es el cuarto del conductor de autos que dejamos encerrado en la misión 18. Ahora, toma la izquierda y entra al cuarto que está antes de la zona amplia. Dentro hay un chaleco y municiones. Ya con esto, elimina a algunos soldados procurando que sea con la pistola silenciadora u otra pistola. Evita de momento usar metralletas. Si caminas por el pasillo prepara tus dedos para presionar X+Y. Un fortachón saldrá y te irá a pegar, usa counter para eliminarlo. Usa luego la AK47 hasta el cuarto del fondo con la puerta abierta. Llena de plomo al soldado dentro y toma el chaleco si lo necesitas. Quédate un rato pues puede que salgan muchos soldados y espera la emboscada. Ahora, toma camino desde el cuarto por el corredor con balcón. Desde allí usa Bond Sense para encontrar la caja de fuselaje que está en el piso de abajo. Destruyela y ve al cuarto del corredor de autos.

Ahora necesitamos bajar. Espera a que los soldados lleguen a ti y

limpia la zona. Recuerda tener tu retaguardia cerrada, no se te ocurra darle la espalda a una puerta o corredor. Cuando todo se haya tranquilizado un poco, ve por la zona amplia hasta las escaleras del fondo, en el lobby del hotel. Bájalas y regresa por la planta baja de la zona amplia. Más soldados estarán en el camino pero para entonces tendrás una decente cantidad de municiones en la AK47 y SPA12. Procura usar siempre primero en la misión las pistolas. Llega al cuarto de la caja de fuselaje y a la izquierda verás una alacena de licores. Aprieta A para abrir la puerta secreta y salir.

Momentos Bond:

Medalla Platino:

No disponible.

=====
Misión 21: El Alto Camino
=====

Informe: Es hora de escapar del pueblo que ha sido sometido por el infame Nikolai Diavolo. Bond rescata a Serena y juntos pretenden huir del peligroso Puerto Viejo.

Objetivos Generales:

- 1: Entrega a Serena en el hotel y toma la Q-Bije
- 2: Llega a la entrada de la mina
- 3: Encuentra el acceso secreto a la ruta minera

Medalla de Oro: 350000

Esta misión es de las mejores. Primero, escapa en el auto rally por las peligrosas calles rurales de Puerto Viejo. Debes ser rápido y recuerda que no tienes armas así que es cuestión de velocidad y buen manejo. Debes ir al Hotel Americano, que está en la parte más alta y final del pueblo (en el extremo). Al llegar al puerto, veo todo hacia delante y siempre subiendo. Evita todo armamento pesado rápidamente. Una vez subas la primera ladera toma cualquier camino al hotel, de preferencia el que está más al final del solar central para evitar tanques y otros artilugios peligrosos. Usa el mapa para guiarte si lo deseas y simplemente deja el auto en el espacio.

Ahora, con la Q-Bike has sido encerrado en una especie de patio. Nota que dos tanques truncan el camino. Usa la escalera de al lado para saltar y no pierdas el tiempo con los misiles. Toma camino por los balcones y baja por el pueblo. Debes bajar por los caminos de corte completo en la colina hasta el acantilado. ¿Recuerdas la zona donde

destruyes un monumento en una especie de mirador?. Debes llegar allí y encontrarás que te muestran una entrada ahora abierta. Sigue por este camino y estarás manejando motocicleta por los balcones de la ciudad. Por muy confuso que parezca, es un solo camino hasta el final. Darás muchas vueltas y quizá pienses que estás dando rondas en círculo pero no, llegarás pues es un solo camino. Si caes debes empezar de nuevo desde la puerta que te mostró el cinema.

Llegarás a una especie de camino con ladrillos en las laderas de la colina. Sigue este camino hasta encontrarte con una pendiente con agua. Baja a toda marcha y bajo presiona B para deslizarte y entrar con estilo a las minas. Sigue el camino por el terreno hasta saltar por la cascada y de allí hasta el círculo azul para terminar la misión.

Momentos Bond:

- 1: Pasa por la escalera usando el Q-Bike para evitar los tanques
- 2: Haz el deslizamiento de forma correcta por la pendiente de agua.

Medalla Platino:

- Llega a la mina en 1:20.

No es muy complicado, es cuestión de saber el camino y no andar divagando por allí. Toma las rutas más cortas, en especial con el auto y no caigas con la motocicleta.

=====

Misión 22: El Plan de Diavolo

=====

Informe: James Bond ha llegado a las minas, que en verdad es el cuartel secreto de Diavolo en Perú. En el camino, ha sido atrapado por la Dr. Simanova y entregado a Diavolo que le tiene una forma muy poco ortodoxa de morir.

Objetivos Generales:

- 1: Escapa
- 2: Toma de vuelta tu equipo
- 3: Destruye ambos sistemas de engranajes
- 4: Activa el interruptor de sobrecarga en el centro de comando
- 5: Escapa de la mina antes de que explote.

Medalla de Oro: 350000

Excelente misión, como la mayoría. Puesto Bond en su "silla", presiona Pad para ver tus armas. Tienes solamente la EMP Granade. Selecciónala y úsala para cortocircuitar el taladro. Una vez fuera puedes tomar las armas de la mesa (incluye pistola y granadas). Los soldados te oirán así que escóndete detrás del vehículo allí. Espera a que se coloque de

espalda y atrápalo por detrás para evitar problemas. El otro soldado no entrará pero este dejará una tarjeta de acceso que debes tomar. Esta tarjeta permite abrir el armario con armas como la AK47. Sal del cuarto y protégete con las cajas. Estate atento a la zona derecha alejada porque a lo lejos vienen unos soldados que lanzan cohetes. Usa los barriles para eliminarlos o con balas normales. Deben ser dos los soldados eliminados para estar tranquilo. Ahora, elimina a los soldados de tu área, cerca del ascensor. Nota que hay un AK47 alrededor de la torre central que aparece nuevamente por si te faltan municiones. Toma el chaleco allí si lo necesitas y una vez todo "limpio" regresa al lado opuesto y verás el interruptor del ascensor. Ahora si, regresa todo el camino hasta el ascensor y elimina a quien aparezca.

Usa el ascensor y en la nueva zona sal agachado y colócate detrás de una placa metálica. Aprovecha para eliminar algunos soldados desde esta zona y continúa. Quizá a lejos algunos soldados quieran eliminarte así que cuidado con ellos. Llegarás a una zona donde hay unas planchas y una correa transportadora. Pon Bond Sense (Pad de control) y observa que al lado de cada plancha hay unos paneles con engranajes. Usa la pistola (nada de metralletas) para destruir cada caja o panel y pasar por la correa. Observa que en esta correa, en los laterales, hay un chaleco. Sigue el camino hasta un corredor donde bajas muchos enemigos con cordeles. Prepara la metralleta para eliminarlos a todos. Una vez eliminados observa detrás de ti y verás otro panel con engranajes. Sigue el corredor hasta el pasillo sin salida y encontrarás la última caja de engranes. Usa ahora el cordel para subir la pared hasta el piso más alto.

Sube la pared y una vez arriba ten cuidado en la zona frente a ti y a los lados, pues salen soldados con cuerdas. La mejor estrategia es colocarse detrás de una caja y eliminar a los soldados con cuerda primero y luego te encargas de los alejados. Hay un chaleco antes de la puerta. Ingresa a esta y habrá más soldados en la zona. Saldrán algunos de la bóveda y en las escaleras. Evita dejar a cualquier soldado libre en tu retaguardia. Baja hasta el centro de comando y protégete detrás de cualquier objeto. Detrás del ordenador más grande hay un chaleco. Ahora bien, elimina a los soldados y cuando no tengas mucha molestia, acciona el interruptor de la computadora pequeña cerca de la escalera. Una vez accionada, el sistema de autodestrucción se activará. Regresa por las escaleras, disparando para inhabilitar a los enemigos y llega hasta la puerta por donde llegaste. En vez de tomarla, ve por la otra de allí mismo que te muestra la salida del complejo.

Momentos Bond:

- 1: Elimina a los soldados que lanzan cohetes a lo lejos. Usa los barriles o un disparo certero cuando estén cerca de la baranda. La idea es que caigan al abismo.
- 2: Usa Q-Spider en el centro de comando, ingresa por la abertura en la pared y destruye el panel del otro lado para tomar los lanzacohetes.

Medalla Platino:

- Vence la misión en 3:30.

Es cuestión de sobrevivir conociendo la localización de todos los chalecos, pues hay muchos.

- > Hay uno antes del ascensor
- > En la zona de las planchas, a un lado
- > En la zona final donde subes la pared
- > Antes de la puerta que te lleva al centro de comando
- > Detrás de una computadora grande en el centro de comando
- > En la zona secreta del centro de comando, necesitas Q-Spider.

Con esta cantidad de chalecos, se asume que debes correr a mucha velocidad, disparando sin detenerte y cambiando la estrategia un poco con respecto a la guía conservadora que doy. Por ejemplo, desde el inicio toma camino hasta el interruptor del ascensor, elimina a algunos enemigos en el camino, usa la pistola para abrir el armario con el tanque de combustible y toma el ascensor y chaleco. Así te vas hasta el final. Evita los Momentos Bond.

306: MOSCÚ, UNIÓN SOVIÉTICA

=====
Misión 23: Las Guerras de Platino
=====

Informe: Nikolai Diavolo ha creado una armada de tanques con una aleación de última generación. Los potentes tanques pretenden llegar a Red Square y tomarse el Kremlin y con este, toda Rusia. Su plan es simple: convertirse en el nuevo dictador terrorista del mundo.

Objetivos Generales:

-
- 1: Neutraliza la bomba debajo del Kremlin
 - 2: Evita que los tanques penetren la muralla del Kremlin.

Medalla de Oro: 400000

Una magnífica misión en las calles de Rusia, nos da dulces recuerdos de Goldeneye 007. El tanque tiene tres armas: una metralleta poderosa para enemigos chicos (no los hay), unos potentes misiles y unos cohetes con nanotecnología. Inicia por la calle hasta encontrar un muro que debes destruir con misiles (dos son suficientes). Luego, toma la derecha y pasa por el primer arco. Desde antes, ves un tanque a lo lejos. Usa los nano cohetes para apuntar a la torre y dejar caer el arco de ladrillos sobre el tanque. Toma la izquierda y verás un solitario camión estacionado. Usa la metralleta para hacerlo explotar y abrir un agujero en el costado del centro comercial. Ingresa al centro comercial y ve recto hasta la salida de cristal que te lleva a Red Square.

Una vez en la zona amplia, toma la izquierda hasta el Kremlin. Un tanque saldrá y puedes dispararle pero no lo sigas, solo debilítalo (además, estamos contra el tiempo). Ve por detrás y encontrarás un

tanque agazapado. Usa los misiles (dos) para eliminar los tanques a la entrada. Debes destruir ambos. Usa misil para abrirte por la puerta metálica e ingresa al sistema de cloacas del Kremlin. Toma la primera izquierda hasta la zona donde está la bomba. Usa los nano cohetes para apuntar a la estructura que sostiene la bomba y déjala caer en el agua. No te metas en problemas con el tanque aquí, simplemente escapa.

Regresa todo el camino y en la T toma la izquierda hasta el final todo la ruta. Hay un tanque a lo lejos así que mucho cuidado con sus disparos pues tiene buena puntería. Acércate y elimínalo y luego destruye al otro tanque desde una zona segura, evitando que te vea pero que tu puedas verlo (usa las columnas para protección). Usa nano cohetes para destruir las columnas de acero de esa parte. Luego sal por la puerta de allí.

En el exterior, toma la derecha y sorprende al tanque que se escapa antes de que te detecte. Elimínalo y verás cuando sigues un cinema que muestra un helicóptero. Cambia tus armas a nano cohetes y lanza misiles al helicóptero antes de que ponga la estatua. Ahora, huye y espera a que la misión termine.

=====
Misión 24: Peligroso Descenso
=====

Informe: Un centro de comando secreto ha sido encontrado en las profundidades del Kremlin. Bond debe infiltrarse al cuartel de Diavolo y descubrir por fin su malévolos plan.

Objetivos Generales:

- 1: Encuentra a Diavolo
- 2: Reactiva el ascensor
- 3: Apaga los controles de frenado
- 4: Deshabilita el lanzallamas de Jaws
- 5: Ingresa a la cabina del avión.

Medalla de Oro: 300000

Inicias en una especie de hangar con un enorme agujero cuadrado a un costado, mismo que es usado por un gran ascensor. Es recomendable primero apagar los láseres así que ve hacia las cajas al final. Usa Q-Spider en la ranura que dejan las cajas y lleva la araña hasta una especie de cabina. Dentro, explota la araña cerca de un ordenador para deshabilitar los láseres. Ahora si, puedes descender por el espacio para el ascensor. Ten mucho cuidado con los fuegos y algunos láseres. Además, mucho cuidado con los lanzacohetes (no te molestes en eliminarlos).

Ahora, en la plataforma debes tener cuidado con cualquier soldado y vete a la puerta abierta de un lado. Primero, fíjate a tu izquierda y evita que aprovechen así tu retaguardia. Es muy importante asegurarse que no haya nadie detrás. Ahora si, a estas alturas eres experto yendo detrás de cajas y paredes para seguir. Usa primero pistolas para

guardar municiones de armas rápidas. Sigue el camino con mucho cuidado y siendo inteligente. Hay una zona donde hay tres soldados agazapados tras unas cajas. Es recomendable lanzarles una araña y explotarla allá o usar lanzacohetes para que no molesten. En el camino encontrarás un interruptor en la parte izquierda del corredor. Al final del corredor encontrarás otro de estos mismos interruptores. Cuando lo enciendas te emboscarán unos enemigos detrás de una puerta corrediza. Ahora debes regresar por donde llegaste, teniendo cuidado pues hay más enemigos. Lanza Q-Spider cuando llegues a la esquina donde estaban los soldados detrás de las cajas para eliminar a los soldados que esperan. Detrás de las cajas hay un chaleco, además, es un buen lugar para lanzar una araña. Hay un soldado con lanzacohetes antes de a puerta. Si vas a atacarlo asegúrate que correrás hacia él y no te protejas tras paredes o cajas. La Q-Spider es una opción. Así, regresas a la plataforma.

Al salir, saldrá nuestra amiga la Dra. Nadanova y cuatro soldados con lanzacohetes. Luego del cinema olvídate por completo de los tipos con lanzacohetes y usa Bond Sense para detectar los 4 controles de frenado del ascensor. Hay uno en cada esquina del cuarto. Usa lanzacohetes para destruirlos.

Ahora, luego de una escena aparecerá nuestro siempre invencible amigo Jaws. Para eliminarlo (por así decirlo) debes esperar a que utilice parte del combustible de su lanzallamas. Cuando esto ocurra dispárale a su espalda y luego usa metralletas para llenarlo de plomo. Toma en consideración que hay municiones por allí. Es un enemigo muy fácil si tienes las municiones suficientes. No hay mucho que decir aquí la verdad, solo ten cuidado con el fuego pues mata rápido.

Momentos Bond:

1: Desactiva los láseres usando la Q-Spider. Lee el primero párrafo de la misión 24 para saber como.

Medalla Platino:

- Recibe 100 de daño o menos.

Muy fácil, es solo cubrirse tras cajas y evitar armas explosivas. Cuidado con Jaws al final pues su lanzallamas puede aguarle la fiesta.

=====
Misión 25: Subterráneo Rojo
=====

Informe: Un antiguo búnker de comando de misiles para la Guerra Fría es usado por Diavolo como centro general de ataque para su nueva guerra nanotecnológica. Infíltrate al complejo y estropea sus planes.

Objetivos Generales:

-
- 1: Encuentra la forma de salir del silo
 - 2: Localiza la salida del hangar de tanques.

Medalla de Oro: 425000

Primero, ve cerca de los escombros para encontrar una Desert Eagle. Sube por la pared con el cordel y verás el búnker. Utiliza el nano traje para hacerte invisible y así no te vean. Ve por la derecha y con mucho cuidado activa la plataforma. Ve hasta al final y obtén la Druganov. Ahora, baja al búnker lanzándote por el pasillo.

Una vez abajo, preocúpate por los dos soldados más cercanos al área. Procura lanzarte cerca de las cajas apiladas a la derecha, cerca de un ascensor. Ahora bien, toma el otro extremo y pasa hacia las otras cajas. Allí, observa que hay un soldado en un corredor superior que debes eliminar para obtener un Momento Bond. Cerca hay un tanque platino. Usa Network Tap con el Bond Sense para usar el cañón del tanque. Destruye la zona de cajas y tanques de combustible que está algo alejado. Nota que del final del búnker salen unos misiles. Lanza un cañón hacia esa zona, una al frente y otra a la izquierda para eliminar a los lanzacohetes. Cuidado, pues a la izquierda aparece un soldado y evita a toda costa que se acerquen a ti pues estás vulnerable. Sal del tanque y sigue con cuidado. Usa las cajas de forma inteligente. Saldrán muchos enemigos y es importante estar protegido. Muy probablemente de la retaguardia salga alguno que otro que sale por las puertas que no puedes abrir. Ve todo recto hasta el final y toma el camino izquierdo (usa termovisión cuando estés llegando pues uno o dos soldados vienen usando nano trajes.

Encontrarás unas escaleras hacia una especie de sótano. Aquí hay muchos soldados pero que son fáciles de eliminar sin protegerte. Hay varios chalecos en la zona, por ejemplo, en la primera derecha después de la escalera, detrás de unas cajas; y al final del sótano, al otro extremo. Encontrarás un ascensor en la esquina final izquierda. Usa el interruptor para subir y estarás ahora en los corredores superiores. Hay un soldado a lo lejos que te recibirá, así que cuidado. Ve a la caseta central pero usando el nano traje; elimina al soldado que cae y quédate allí. En la entrada oeste observa que hay un interruptor. Cuando venga el soldado, acciónalo para que le caiga una especie de químico que parece arena. Activa el panel de control de la caseta para bajar el puente y crúzalo. Toma el chaleco del extremo izquierdo si lo necesitas, activa el ordenador y abrirás las puertas. Elimina a los soldados con lanzacohetes y continúa así hasta la puerta.

Momentos Bond:

-
- 1: Obtén el rifle francotirador en el primer corredor antes de bajar
 - 2: Elimina al soldado de los corredores superiores al inicio de la misión.
 - 3: Usa el Network Tap en uno de los tanques
 - 4: Elimina al soldado usando el químico que es activado desde la caseta
 - 5: Usa Strobe Granades para detener a los últimos dos soldados y termina la misión.

=====
Misión 26: La Carta Final
=====

Informe: El plan ha sido revelado, unas antiguas ojivas rusas de la Guerra Fría tienen el poder del total holocausto al contener nanorobots para destruir el mundo entero. Quien más que Bond para detenerlo.

Medalla de Oro: 325000

Objetivos Generales:

-
- 1: Elimina a Diavolo
 - 2: Usa Network Tap en la torre
 - 3: Deshabilita los 4 silos de expulsión de misiles
 - 4: Libera la obstrucción del módulo de sobrecarga
 - 5: Escapa por la entrada principal
 - 6: Destruye el jet de Diavolo

Es el mejor nivel a pie de todo el juego, junto al último. Primero, elimina a los dos soldados con tus puños y toma sus armas. Usa pistolas al inicio como siempre y elimina a los enemigos protegiéndote lo más que puedas. Cuidado con el soldado que sala luego de la escalera y luego verás un cinema que muestra que se activan las torres lanzamisiles. Cuando esto ocurra, corre a toda velocidad por el corredor y ponte seguro, corriendo y eliminando enemigos. Al final, hay un chaleco detrás del ordenador. Cuidado con algún insurgente que aparezca y ve hasta el otro extremo detrás de otro ordenador similar. Detrás del ordenador usa el Network Tap y lánzalo hacia la torre (ayúdate con Bond Sense). Mucho cuidado porque cuando estés controlando la torre, un soldado vendrá corriendo por el mismo camino por donde llegaste así que estate atento allí. Destruye primero la otra torre para un momento Bond, además hay otro momento Bond si eliminas de un solo disparo a los tres soldados que salen abajo formando una especie de triángulo. Luego de esto, destruye la cabina central donde está Nikolai Diavolo suspendido.

Ahora bien, hay que activar los 4 paneles para deshabilitar los silos. Primero, desactiva los dos primeros que están en ese mismo piso, uno detrás de cada torre si haces una línea. Baja por las escalinatas de allí mismo y toma la derecha hasta el cuarto final. Elimina a los dos soldados de ese cuarto y al final encontrarás el panel. Hay un chaleco en este cuarto así que tómalo si lo necesitas. Aparecerán muchos soldados a emboscarte así que, antes de continuar espera allí y elimina a los enemigos desde esa zona segura. Ponte en la pared de la entrada. Ahora bien, si vas al otro lado y activas el último panel, este no se moverá así que adelantémonos a los acontecimientos.

Desde esta posición segura y luego de haber eliminado a todos los enemigos, lanza la Q-Spider por el camino y antes del final, por la izquierda verás una abertura. Ve recto todo el camino obviando la bifurcación y al final encontrarás una llave estorbando el camino del pistón. Explota la araña para hacer caer la llave y liberar el módulo de sobrecarga. Usa de nuevo Q-Spider si deseas, por el mismo camino

pero esta vez toma la curva derecha y elimina a los soldados que esperan tras la puerta.

Con sumo cuidado veo hasta el otro lado y asegúrate que no haya peligro en los laterales, en especial cuando vas por el centro. Abre la puerta y entra al cuarto final donde debe haber un soldado (si eliminaste a los demás con la araña). Acciona el panel final y así habrás deshabilitado las ojivas.

Ahora, la emboscada está lista y es hora de escapar. Tu objetivo es llegar a la misma puerta por donde llegaste y es tan peligroso como el camino de la tortuga bebé al mar. Primero, asegúrate de eliminar a los enemigos detrás de las primeras cajas. Hay uno en una caja vertical grande en el centro que está siempre escondido y que no saldrá a menos que pases. Si tienes granada o algo explosivo haz salir al cobarde. Cuidado a lo sumo en la zona de los escritorios ya que está atestada de enemigos muy bien protegidos. Sube las escalinatas y toma el mismo camino de regreso. Ya al final la cosa se complica pues aparecen muchos soldados. Protegerse es muy difícil así que trata de arremeter a toda velocidad eliminando esta última ola. Es vital que intentes este nivel para así mejorar tu capacidad y guardar algunos chalecos ya que abundan en esta misión. Sal por la puerta.

Momentos Bond

-
- 1: Destruye una torre lanzamisiles usando otra torre
 - 2: Elimina a los tres soldados que aparecen juntos con la torre
 - 3: Elimina a los soldados detrás de la puerta del último panel usando la Q-Spider. Debes entrar por la abertura y explotar la araña.

Medalla Platino

No disponible

Misión 27: Todo o Nada

=====

Informe: El plan maestro de Nikolai Diavolo ha sido saboteado casi por completo y su furia ha crecido con él. Ahora, se la juega todo o nada a un último intento lanzando un misil ubicado en la parte más alta de la base.

Objetivos Generales:

-
- 1: Encuentra el área de lanzamiento
 - 2: Vence a Diavolo
 - 3: Alcanza la torre
 - 4: Evita la expulsión.

Medalla de Oro: 450000

Última misión, muy buena pero muy complicada si andas desordenado por

allí. Primero aparecen varios soldados con metralletas de la puerta frontal. Ponte detrás de las cajas y empieza a eliminarlos. Cuidado porque de las cajas a la izquierda aparece otro soldado más y quizá salgan más de la puerta frontal. Ingresa al cuarto y encontrarás a un soldado agazapado en las cajas de la derecha esperando a que des retaguardia. Mata a ese primero y luego encárgate de los demás. Probablemente necesites matar al que está en las escalinatas. Tú elige y recuerda tomar el chaleco en ese cuarto, en los corredors superiores por si te hace falta. Cuidado con los soldados de la puerta que no se puede abrir. Elimínalos desde a rendija en la pared.

Ahora, camina por el pasillo hasta un cuarto muy oscuro. Usa lentes de termovisión para revelar todo a tus alrededores. Mantente en el pasillo pues hay un francotirador en lo alto. Cuando hayas eliminado a los soldados que pasan, observa con cuidado al francotirador en lo alto de un puesto. Elimínalo con una pistola (no se te ocurra usar metralletas). Ahora, usa el cordel para tomar el chaleco en el lugar donde estaba el francotirador y con este, la Druganov.

Sigue recto y verás venir muchos enemigos en el camino. Lo más recomendable es esperarlos uno a uno y eliminarlos rápidamente con metralletas. Puedes regresar al cuarto oscuro si quieres. Continúa hasta el final y verás un soldado entre cajas cerca de una puerta. Elimínalo y pasa por la puerta hasta la bodega.

Esta es la parte más complicada pues hay muchos soldados y la retaguardia no se puede cuidar al 100%. Hay un chaleco al inicio a la izquierda y varios soldados saliendo por entre las cajas. Elimínalos sin dejar a nadie detrás y siempre fíjate atrás por si alguien aparece. Ve por la izquierda pegado a la pared y verás otro chaleco. Hay un contenedor grande rojo y abierto. Usa Q-Spider para tomar el chaleco pero hazlo rápido y asegúrate que no hayan enemigos cerca (que veas claro). Continúa el único camino y verás un contenedor rojo alto que se abre con dos soldados que saltan. Elimínalos antes de continuar. Verás por estos momentos un tipo corriendo por las carriolas superiores con un lanzacohetes. Elimínalo y luego acaba con los otros que salen por allí. Sigue caminando y verás una zona con un contenedor suspendido. Usa Bond Sense para dispararle y hacerlo caer sobre los soldados, eliminándolos en el acto. Sigue recto con mucho cuidado hasta el fondo, toma la derecha y hay otro chaleco.

Desde aquí usa termovisión pues vendrá por allí un soldado con nano traje. Sigue por el extremo de la pared este del cuarto y verás varios soldados venir hacia ti. Observa a tu lateral en los contenedores y verás el contenedor rojo que se abrió anteriormente. El contenedor de abajo, también rojo, se abre cuando pasas (cobardes!). Usa nano traje o vírate rápido cuando pases para eliminar a los soldados. Ahora, ganas un atajo pasando por el contenedor por si no has usado un chaleco pero también es un buen camino para matarte por la espalda. Continúa hasta el final con termovisión de ser posible. Cuidado con los soldados que hay en lo alto armados con lanzacohetes. Estos deben ser tus primeros objetivos. No uses Druganov, de preferencia Desert Eagle para eliminarlos certera y rápidamente. Elimina a los soldados que te acosan disparando rápidamente y a buena distancia. Hay un chaleco aquí. Camina hasta el otro extremo y verás la entrada al cuarto del fondo en la esquina noroeste.

Dentro del cuarto hay mucho peligro aún. Elimina a los soldados de espalda a la pared y mucho cuidado con dejar pasar alguno. Pasa por la puerta hasta la instalación y usa termovisión otra vez. Asegúrate

tomar municiones y matar a todo lo que se venga encima. Probablemente no puedas usar paredes así que debes ser rápido, básico y letal. Camina todo el camino hasta un cuarto con una puerta a la derecha, ignora la izquierda si estás muy débil. Si pasas hasta acá tendrás un Checkpoint.

Ahora si, estamos listos para el encuentro final. Sigue el único camino hasta la central de control, toma el lanzacohetes y los chalecos y sal de la instalación. Verás a Diavolo en una torre de lanzamisiles. Dispara tres misiles a la torre para hacer caer a Nikolai a una muerte muy al estilo de las películas Bond. Luego verás que el misil es lanzado. Corre hacia la cabina de la derecha y dispárale al misil antes de que se pierda (excelente final) y si lo haces bien (es cuestión de puntería) terminas la misión y el juego.

Disfruta el más corto de los endings de la historia . Hay una entrevista al final de los créditos así que no apagues el juego.

Momentos Bond:

3: Destruye el contenedor sobre los soldados en la bodega.

Medalla Platino:

No disponible.

////////////////////////////////////

4. A S P E C T O S L E G A L E S

////////////////////////////////////

Esta guía es propiedad completa del autor y todos los derechos son reservados y resguardados según las regulaciones acerca de propiedad intelectual en Internet. Las páginas deben primero tener permiso escrito del autor para poder tener la guía en sus páginas web. Dichas páginas web deben prestar un servicio gratuito al 100%.

Las páginas web con permiso actual del uso de esta guía son:

- SectorN.net
- FAQs IGN
- Gamefaqs

Para poder obtener información parcial o total o para aquellos interesados en tenerlas en su página web, favor mandar un correo electrónico dirigido al autor a la dirección: fragojr@yahoo.com; colocar la página web que desea tener la guía y la petición escrita propiamente dicha.

Fin del documento (03/11/2005)

Felicidades Panamá

Jorge Isaac Frago García, copyrights 2005.

This document is copyright Turok1201 and hosted by VGM with permission.