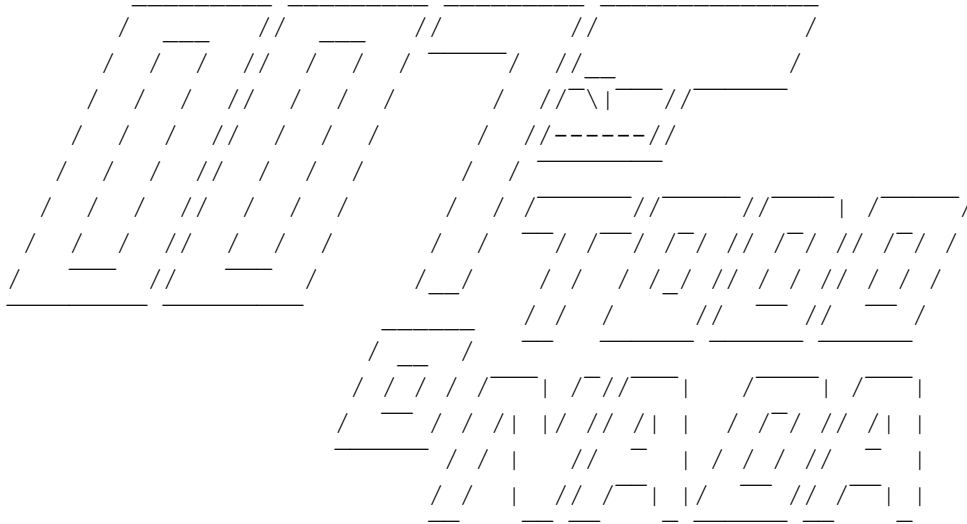


James Bond 007: Everything or Nothing FAQ/Walkthrough (Spanish)

by IlDucci

Updated to v0.5 on May 5, 2004

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.



James Bond 007: Todo o Nada

Solución del juego realizada por IlDucci (Pajaroloco_2@hotmail.com)

Versión 0.5 - 05 de Mayo de 2004

=====
1.- Índice de contenidos
=====

1.- Índice de contenidos

2.- Introducción

3.- Historial de versiones

4.- Aspectos a saber antes de jugar

4.1.- Controles en GameCube

4.2.- Arsenal

4.3.- Consejos

4.4.- Secretos del juego

5.- Solución del juego

5.1.- Solución del juego normal y consejos para Platino

5.1.1.- Zona cero

5.1.2.- Entrenamiento MI6

5.1.3.- Un largo descenso

5.1.4.- Persecución ferroviaria

5.1.5.- Una vieja amistad

5.1.6.- Tormenta de arena

5.1.7.- Interludio MI6

5.1.8.- Serena St. Germaine

5.1.9.- Vértigo

5.1.10.- La torre en ruinas

5.1.11.- La muerte de un agente

5.1.11.1.- La muerte de un agente

5.1.11.2.- Un salto de fe

- 5.1.12.- Demostración de fuerza
- 5.1.13.- Caos en Mardi Gras
- 5.1.14.- El Kiss Kiss Club
- 5.1.15.- Al borde de la muerte
- 5.1.16.- Batalla en el Big Easy
- 5.1.17.- Esplendor apagado
- 5.1.18.- La maquinaria del mal
- 5.1.19.- El puente Pontchartrain
- 5.1.20.- Interludio MI6
- 5.1.21.- Un sencillo intercambio
- 5.1.22.- La línea roja
- 5.1.23.- Emboscada
- 5.1.24.- El camino elevado
- 5.1.25.- El plan de Diavolo
- 5.1.26.- La guerra de platino
- 5.1.27.- Descenso peligroso
- 5.1.28.- El subterráneo rojo
- 5.1.29.- La última carta
- 5.1.30.- Todo o nada
- 5.2.- Solución de los niveles extra y del cooperativo
 - 5.2.1.- Solución de niveles extra
 - 5.2.1.1.- Inframundo
 - 5.2.1.- Solución del juego cooperativo
- 7.- Repaso de los jefes finales
- 8.- Créditos de la guía

=====

2.- Introducción

=====

Bienvenidos a la solución en castellano del juego 007 Todo o Nada. Ésta solución es la primera que escribo yo, IlDucci, pero intentaré escribir la solución de una forma comprensible. Tened en cuenta que juego con la versión en castellano del juego, así que usaré toda la terminología que se me indique ahí. Ésta guía ha sido autorizada por su distribución exclusiva para GameFAQs.com y para Neoseeker.com. Si tienes alguna duda, comentario, o quieres colgar ésta solución, manda un email a Pajaroloco_2@hotmail.com.

Oh, por cierto: Ésta guía descubre parte del juego (Spoilers).

=====

3.- Historial de versiones

=====

- v0.5 - Añadidos los niveles la Guerra de Platino, La Última Carta, Demostración de fuerza, varios enemigos finales, el primer nivel secreto Inframundo, y la información sobre los niveles extra.
 - v0.4 - Añadido el dibujito ASCII (Lo he hecho yo), corregidos algunos errores, añadidas las soluciones normales de 3 misiones. Corregidos algunos detalles de los controles, añadida la sección de consejos, algunos detalles más, y corregida la información de la misión 6 (Tormenta de arena). Colgado el FAQ en GameFAQs.com y Neoseeker.com.
 - v0.3 - Versión inicial, añadida la introducción, los controles de GameCube (Agradecería que alguien me dijera los controles de PS2 y XBOX), parte de la sección del arsenal, la guía entera de los cinco primeros niveles, y la guía rápida de dos enemigos finales (o los Jefes).
-
- =====

4.- Aspectos a saber antes de jugar

=====

4.1.- Controles en GameCube

Controles a pie:

Stick de control: Mover a Bond

Pad digital

a la izquierda

o a la derecha: Activar sentido Bond

Pad digital

hacia arriba: Seleccionar artilugios

Pad digital

hacia abajo: Seleccionar armas

Stick C: Girar la cámara

Botón A: Usar un objeto, aceptar una selección

Botón B: Cancelar una selección

Botón Y: Combate cuerpo a cuerpo, derribar a un oponente si no te han detectado.

Botón X: Combate cuerpo a cuerpo, derribar a un oponente si no te han detectado.

Botón L: Apuntar con el arma

Botón R: Disparar, sacar el arma.

Botón Z: Agacharse/levantarse, pegarse a una pared si estás cerca de una.

Extras:

Stick C mientras mantienes pulsado

el botón L: Precisar el lugar de disparo (El puntito rojo)

Botones X e Y

a la vez: Lanzar a un enemigo (Si está cerca)

Botones A e Y

a la vez: Contraatacar (Pulsando cuando el enemigo ataque)

Botón R al usar

el sentido Bond: Enfocar al objeto señalado y obtener información sobre él.

Botón L al usar

el sentido Bond: Apuntar al objeto señalado (Tras girar la cámara en su dirección).

Controles conduciendo un vehículo (Moto, coche, helicóptero)

Stick de control: Girar en una dirección, subir o bajar el helicóptero, hacer caballitos con la moto (Stick hacia arriba)

Pad digital

hacia arriba o

hacia abajo: Cambiar el mapa que se ve (No verlo, ver una parte en una esquina, ver todo en toda la pantalla)

Pad digital

a la izquierda

o a la derecha: Cambiar de arma.

Stick C: (Hacia abajo) Mirar hacia atrás.

Botón A: Disparar el arma seleccionada.

Botón B: Tumbarse con la moto (Como en El Mañana Nunca Muere), lanzar bengalas con el helicóptero, activar/desactivar la capa Q con el coche.

Botón Y: No se usa.

Botón X: Moverse lateralmente con el helicóptero.

Botón L: Frenar, dar marcha atrás si estás quieto.

Botón R: Acelerar.

Botón Z: Cambiar de arma.

4.2.- Arsenal

En éste juego, el arsenal es más bien reducido (Cosa rara en un juego de Bond), pero cumple con su trabajo. Podréis ver las armas tanto normales como las que se consiguen consiguiendo medallas de platino.

P99

La pistola estándar de Bond. Te sacará de más de un apuro, pero no es muy potente. 10 balas por cargador.

Desert Eagle

Una vieja conocida gracias a Hollywood, pero no hay mucha diferencia respecto a la P99. 6 balas por cargador.

SPAS 12

Escopeta semiautomática. Excelente para distancias cortas y algo decente en medias. Munición muy escasa. 6 cartuchos.

MP5K

Metralleta corriente. Una de las que más usarás al principio del juego, tiene buen alcance y hace bastante daño. 15 balas por cargador.

SIG 552

Rifle de asalto. El que más usarás, tiene un alcance decente y la estarás usando constantemente. 30 balas por cargador.

AK74

Como con el SIG 552, sólo que será el rifle de asalto que veas en Cuba. 20 balas por cargador.

AT-420

Lanzacohetes. Imagínate. Perfecto para tanques, cazas, y un despilfarro de munición en enemigos individuales, mejor para grupos. 4 misiles por cargador.

Pistola de Oro

Arma conseguida con 1 medalla de platino. Mata con 1 o 2 tiros. Cuando la activas, vas con 10 balas en el cargador y 30 extra. No es muy recomendable su uso en tiroteos nutridos.

4.3.- Consejos

4.4.- Secretos del juego

Cómo conseguir los dispositivos:

Pásate el juego. A medida que avances se abrirán más elementos.

Cómo conseguir las recompensas:

Pásate las misiones, con medalla de oro en todas (Salvo en interludios y en el entrenamiento)

Lista de objetos conseguibles con medallas de Oro:

11 Oros - Nivel secreto: Inframundo.

Pasarte el

juego - Modo Cooperativo en el Multijugador,

Cómo conseguir todos los trucos:

Para conseguir todos los trucos usa el siguiente recorrido:

- Pásate una misión en Operativo o Agente (A ser posible, con los momentos Bond).

- Vuelve a pasártela para conseguir los momentos Bond si no conseguiste

todos los momentos del nivel.

- Pásate el mismo nivel en Agente 00 cuando te ponga en pantalla: "Completa el reto Agente 00 para desbloq. el reto de platino".
- Pásate de nuevo el nivel en Agente 00. Ahora saldrá una información nueva en la interfaz del juego, con fondo plateado y que te mostrará si aún estás dentro de los parámetros para conseguir la medalla de platino (Si desaparece, es que has fallado el reto y tendrás que reiniciar si quieres conseguirlo)

A medida que obtengas platinos, conseguirás extras que tendrás que desbloquear pulsando una combinación de teclas en el menú de pausa.

Lista de objetos conseguibles con platinos:

1 platino - Pistola de oro

Combinación GameCube: X, Y, A, X, Y.

3 platinos - Tracción mejorada.

Combinación GameCube: X, A, A, B, Y.

=====

5.- Solución del juego

=====

5.1.- Solución normal y consejos para Platino

5.1.1.- Zona cero

Si es la primera vez que inicias el juego, entrarás directamente a la acción. Desgraciadamente, los primeros segundos te verás obligado por el juego a apoyarte a la pared, disparar un poquito y luego salir de la pared. Cuando salgas, haz tiempo cargándote a unos cuantos chicos malos.

El caza saldrá y te abrirá un hueco por dónde salir de tu posición. Limpia la zona de enemigos y recupera el maletín. Entonces cuidado con la ventana que hay encima tuyo, saldrá un chico con lanzacohetes. Avanza por la puerta cercana, sube las escaleras y coge los lanzacohetes (Guarda el chaleco si vas bien de salud). Tocaré darle alpiste al pajarito. Bastarán 2 misiles (4 en Agente 00) para que se vaya a paseo. Espera a que él te rompa las ventanas y dispárale. El mejor momento para dispararle es cuando te haya lanzado un misil. (OJO: Hay otro lanzacohetes al fondo del pasillo)

Cuando se largue, aparecerán dos tanques a los que deberás darles el alpiste que te haya sobrado (Dispáralos en la terraza o te darán más problemas). Vuelve a dónde estaba el tipo del lanzacohetes, coge los que queden y el chaleco, y salta por el balcón para ir más rapidito. Tendrás que ir al otro extremo (Dónde empezaste), derribando una torreta antiaérea por el camino. Un vídeo te mostrará el comienzo del juego y el final del nivel.

Momentos Bond:

- 1 - Salta por el balcón dónde estaba el tipo del lanzacohetes.
- 2 - Cuando bajes, verás a unos chicos en los tejados que hay delante tuyo. Mátalos antes de que lleguen al suelo.

Objetivo de platino:

Evitar que te hagan 500 puntos de daño (Un par de barras de vida). Siendo la primera misión no habrá problema.

5.1.2.- Entrenamiento MI6

Éste nivel es para enseñarte todos los controles del juego, así que sigue las indicaciones y enseguida terminarás.

Éste nivel no contiene Momentos Bond ni Objetivo de platino.

5.1.3.- Un largo descenso

Empezarás colgado del edificio. Baja poco a poco, evitando tocar las ventanas rotas o que estén ardiendo y llega al suelo. Una escena rápida te mostrará tu siguiente objetivo, pero no vayas directo a él: Ve a la izquierda (Sin disparar), dispara al guarda que está en el panel de control, avanza al fondo del pasillo y usa el botón. Echarás vapor que aturdirá a los enemigos. Ahora monta la escabechina, y cuando estén todos fuera, usa el respiradero que se te mostró en la escena.

Se abrirá un nuevo camino, sáltalo. Vuelve a esquivar las ventanas y baja a la plataforma del centro, luego baja hasta una plataforma que explota, apéate ahí. Justo detrás hay un guardia, a la derecha (Sin girarte) podría bajar otro, y hay un tercero en el pasillo. Ve, tira la mesa y cúbrete, porque dos guardias bajarán y dispararán por la ventana. Dispáralos y baja por ahí. En el siguiente tramo saldrá un guardia (Dos en Agente o en Agente 00). Ocúpate de él y sigue bajando por dónde ibas.

Abajo verás un chaleco, úsalo si estás bastante dañado. Sigue bajando, y en la siguiente zona verás un objeto usable justo a tu izquierda. Es otro lanzador de vapor. Ahora, te estará disparando un tipo tras una caja cercana y los otros dos deberían estar sufriendo los efectos del vapor. Tras eliminarlos, siguiendo por el vapor verás otro objeto que quitará el fuego. Ve allí (CUIDADO con el lanzacohetes que lleva un tipo, nada más pulsar el botón) y baja hasta el final. Misión cumplida.

Momentos Bond:

- 1 - En el primer trozo de suelo, echa el vapor usando el botón a mano izquierda. Debe caer algún guardia para que funcione.
- 2 - Poco antes del anterior momento, hay un punto de rápel (Usa el sentido Bond). Súbelo. (Cuidado con el guardia con la Desert Eagle en Agente y Agente 00)
- 3 - En el piso quemado que hay en la plataforma que estalla, hay una mesa. Tírala para conseguir cobertura y el momento.
- 4 - Vuelve a echar el vapor, cerca del botón que apaga el fuego.
- 5 - En el último piso quemado, hay un trozo de techo que caerá de un disparo (Se ve con el sentido Bond). Tíraselo a un enemigo para conseguir el momento Bond.

Objetivo de platino:

Pásate el nivel en 3:20. Hay tiempo de sobra. Ignora los momentos 2 y 5, y céntrate en ir enfilado hacia tus objetivos principales.

5.1.4.- Persecución ferroviaria

Aquí tienes dos opciones: Tu todoterreno Porsche Cayenne Turbo a la izquierda, o una moto camuflada a tu derecha. Recomendando el todoterreno.

El tema es sencillo: sigue el camino cargándote a los enemigos que se te pongan por delante, evitando quedarte atrás o fallarás la misión. En un punto verás que estás cerca del tren y que hay unas rampas que te llevan al nivel de las vías. Salta las rampas y dispara sin piedad todos tus misiles. Luego intenta mantenerte entre las vías, pegadito al culo del tren. Cuando se baje el suelo que hay bajo el tren, deberás estar bajo éste si quieres completar la misión.

Momentos Bond:

- 1 - Tras el túnel con el coche o avanzando con la moto, verás un helicóptero. Deberás derribarlo con dos certeros misiles.
- 2 - En el edificio egipcio, justo dónde se caen unos pilares, salta la rampa.

3 - Salta la primera de las rampas que te llevan al tren.

Objetivo de platino:

Pásate el nivel en 2:30. Avanza como lo harías normalmente, ya que el tiempo va ajustado a la posición del tren.

5.1.5.- Una vieja amistad

Estás dentro del tren. En el primer vagón, dispara a todos los enemigos, luego a las seis pantallas. Los siguientes tres vagones te los puedes pasar sigilosamente (Agachado y derribando por la espalda a los enemigos) o a tiro limpio, tú mismo. Antes de entrar en el quinto vagón, activa tu visión termográfica. Ahí no hay sigilo que valga, tú saca tu SIG 552 y dispara a los malos.

Tras cruzar el quinto vagón, te encontrarás con un viejo 'amigo': Tiburón. El muy cafre empezará arrancando de cuajo una de las cuatro columnas, dejando libre un escape de electricidad. Puedes esquivar las columnas poniéndote detrás de las que no están arrancadas o detrás de los focos de electricidad. El truco está en que tienes que golpearle (Tus armas no servirán de nada) hacia las fugas de electricidad. Dos empujones en Operativo y Agente, y tres en Agente 00.

Momentos Bond:

1 - Pásate los cuatro vagones sin que te descubran.

En el primer vagón, noquea al guardia que hay a la derecha de la pantalla y dispara a los otros dos.

En el segundo vagón, en Operativo y Agente empieza con el que está en el mostrador de la derecha, y luego con los demás. En Agente 00, habrá un guardia extra que vigilará al del mostrador, así que ojo.

En el tercer vagón, derriba al primero, y espera en la pared a que asome el segundo. Cuando se dé la vuelta, derríbalo.

En el cuarto vagón, empieza con los dos de la izquierda, vuelve al principio del vagón y ocúpate del de la derecha.

Objetivo de platino:

No recibir daño. Haz como si fueras a conseguir los momentos Bond, y en el quinto vagón tendrás que ser rápido de gatillo. Con Tiburón, si no te acercas a él cuando se electrocute, no tendrás problemas. Oh, por cierto: En el modo Agente 00 Tiburón puede embestir contra tí.

5.1.6.- Tormenta de arena

Ahora te toca darte un vuelcito en helicóptero por primera y última vez. Racionaliza tus misiles y no tendrás problemas. El camino no tiene pérdida, así que sólo es cuestión de tirar p'alante y dar caña a los que te pongan en un aprieto. Llegará un momento en que veas al helicóptero del general ruso que quería vender el maletín (¿No te suena la voz?). Síguelo y esquiva sus misiles sin dispararle, porque dispararle sólo se convierte en una pérdida de tiempo.

Tras pasar dos tramos de estancias egipcias, saldrás al aire libre, donde una base emergerá del agua, y protegerá al general con un generador de escudo. Tendrás que acabar primero con el generador de escudo derribando las tres torres que rodean a la base, y luego tendrás que cargarte la base en sí (Unos cuatro misiles en 00). No encontrarás en todo el nivel blindajes extra ni munición, así que si se te agota todo, lo siento, pero toca reiniciar.

Momentos Bond:

1 - Lanza un misil al primer puente colgante que tiene dos jeeps.

- 2 - Lanza una bomba a cada una de las tres barcazas que hay en el nivel:
La primera está tomando el primer cruce a la derecha, justo cuando una ventanita de ayuda sale. La segunda está después del puente colgante de antes, y la tercera un poco más adelante.
- 3 - Esquiva las llamaradas que salen en uno de los tramos del templo, cuando persigues al general.

Objetivo de platino:

Por descubrir

5.1.7.- Interludio MI6

No es más que una escena en la que se te muestra información sobre tu próxima misión y tus nuevos juguetitos. No hay objetivos, medallas ni nada. Sólo contempla la escena.

5.1.8.- Serena St. Germaine

Empezarás persiguiendo a un jeep que te lanza misiles, al cual le tendrás que responder con la misma moneda si no quieres que te hagan fallar la misión. Ve avanzando hasta que una escena te enseñe una rampa por la que tendrás que subir. En la señal azul, bájate del coche y entra en la cabaña. Luego tendrás que volver a subir. Si vas hacia delante te encontrarás con dos tanques que no puedes traspasar, así que ve en dirección contraria hasta que llegues a la ciudad.

Dentro de Obladio, tendrás que esquivar a las patrullas con la capa-Q o, simplemente, no poniéndote delante de su cono de visión (Usa el mapa). Cuando veas un bloqueo de dos jeeps, avanza hasta encontrarte otra señal azul. Ahí no te verán las patrullas, pero intenta aparcar con el morro hacia fuera. Ahora toca una parte con tiempo. Tendrás que sacar un coche teledirigido (Tiene un tiempo limitado, se puede ver en el indicador que hay a la derecha del de salud), subirlo por una rampa de la acera de enfrente, luego gira a la derecha y usa el láser en el conducto de ventilación, y antes de que estalle el coche, usa el láser en las cajas de petardos (Cuando salga el punto de mira).

Los dos coches se irán a examinar lo sucedido, dejándote hueco para seguir adelante. Avanza hasta el siguiente trozo de pueblo sin que te detecten y reúnete con la geóloga.

Cuando se suba al coche, ya podrás cargarte a las patrullas locales sin problema. Cuando vayas avanzado, aparecerá un tanque que te cortará el camino de un zambombazo, dejándote como única opción un saltito a unas rampas. Cuando acabe la escena, pisa a fondo, sube todas las rampas (el Cayenne tiene una tracción bastante fuerte) y avanza un poco. Se te avisará de que tienes que entrar a la mina por detrás, porque si vas por delante, te descubrirás y misión fallida. Busca un pequeño desvío a la izquierda, avanza y ya está. Otra misión menos.

Momentos Bond:

Por descubrir

Objetivo de platino:

Por descubrir

5.1.11.- La muerte de un agente

Este nivel está dividido en dos subniveles (El segundo es tras la carga). Lo he dividido así porque en el menú del juego lo ha dividido exactamente así.

5.1.11.1.- La muerte de un agente

Tras ver cómo disparan en el estómago a 003, tendrás que llegar hasta él. Empieza a bajar las escaleras matando a lo que se te ponga por delante hasta que puedas ver una pared con una abertura. No te muevas y cuela una araña-Q por la abertura. Ve avanzando hasta que puedas hacerla explotar delante de los tres enemigos que estaban emboscados unos pasos más adelante de tí. Sigue bajando hasta ver a 003, topándote con un soldadito por el camino. Tras ver la escena en que muere, un tipo de disparará por atrás. Mátalo y ve por donde él se ocultaba.

Tras él hay otra zona con raíles y carritos.

Momentos Bond

- 1 - Haz estallar una araña-Q en los tres soldados que te están esperando al poco de empezar. Tienes que colarla por un conducto de ventilación, seguir (Cuidado con el tablón) para luego saltar y explotar.
- 2 - Hay un AT-420 escondido en las catacumbas. Busca con cuidado.

5.1.11.2.- Un salto de fe

Avanza un poco hasta ver como catapultan a la geóloga al vacío. En cuanto la cámara la enfoque mientras cae tendrás el control, así que salta. Tendrás que esquivar todos los salientes mientras intentas alcanzar a la geóloga. Un golpe en uno de los salientes y estás muerto. Procura centrarte en evitar a los salientes más que en llegar a la altura de la geóloga y enseguida terminarás ésta misión.

Momentos Bond

- 1 - Justo en el trozo con un gran puente de madera (marrón), hay un pequeño hueco por el que pasar. Si pasas por aquí, Momento al saco.

5.1.12.- Demostración de fuerza

Ahora te tocará jugar con un tanque. Pero es Serena quien tiene los mandos, así que prepárate para un paseíto un poco movidito. Justo nada más empezar, tendrás un jeep delante de la puerta, lánzale un pepinazo. A partir de ahora, sigue con la ametralladora. Cárgate al jeep antes de subir la oscura cuesta. Tras pasar la cuesta, detrás del monolito que hay delante hay un helicóptero que también caerá con la ametralladora. Seguirás avanzando hasta que veas que te han cortado el paso y tienes que tirar por las escaleras. Ametralla la cuesta, ya que hay soldaditos con lanzacohetes. Justo antes de terminar las escaleras, te saludarán dos jeeps. Pan comido.

Al oír de Serena 'Creo que ya le voy cogiendo el truco...', cuidado, ya que al girar hay dos soldados muy cerca con lanzacohetes y barrilitos detrás. Tú dispara primero y pregunta después. Tras otras escaleras, otros dos jeeps, uno delante y otro detrás. También hay soldados con barriles por el mercado.

Al salir del mercado, las cosas cambian con la presencia de tanques. Aguantan unos dos o tres disparos con el cañón en Agente, y cuatro o cinco con lo mismo en Agente 00. Así que cambia al cañón del tanque, y cárgate al tanque. El otro tanque, se entiende ;). Cambia a la ametralladora y acribilla al jeep que saldrá por detrás (;Serán cobardes! Siempre por detrás...), luego vuelve al cañón y dispara al arco con reloj, que tiene a lanzacoheteros. Tras cruzar el arco, saldrá un helicoptero por detrás que deberías ametrallar un poquito cuando asome... por detrás, y luego rematarlo cuando se aleje para dar la vuelta. Un poco antes de terminar la siguiente cuesta, aparecerá otro jeep a liquidar.

Justo tras doblar la esquina de la terraza, verás otro tanque. Procura dispararle antes de perderlo de vista gracias al edificio y luego remátalo si

es necesario. Tras avanzar, una escena te mostrará que serás fiambre en pocos segundos si no haces algo al respecto. Disparar a la gasolinera sería una buena idea. Después de ésto, escena y punto de control.

Tendrás que subirte a la moto y salir de estampida.

Momentos Bond:

- 1 - Revienta de un cañonazo la verja que hay nada más comenzar y que está custodiada por un jeep.
- 2 - Tras subir la gran escalera, y tras los dos jeeps pegados, hay dos tipos con lanzacohetes, pegados a unos barriles. Dispara a los barriles.
- 3 - Cuando estás rodeado por tanques, jeeps y un helicóptero, sólo dispara al depósito blanco que hay a la derecha. No dispaes otra andanada. Usa el cañón.
- 4 - En la moto, cuando estás en una zona con dos moteros por delante y un jeep por detrás, tras una curva, a la derecha hay un atajo oscuro. Crúzalo y no te gires cuando veas carretera, son dos tramos.
- 5 - Justo en la entrada del aeropuerto hay un camión con rampa. Súbete a ella (Tranquilo, el giro debería llevarte directo a ella)

Objetivo de platino:

A descubrir

5.1.13.- Caos en Mardi Gras

Empiezas la misión en un hermoso Vanquish V12 (El de Muere Otro Día).

5.1.14.- El Kiss Kiss Club

Empiezas en un patio. No puedes entrar por la puerta principal, así que gira a tu derecha y usa el Rápel en una ventana. Avanza un poco y oirás a una mujer pedir un 'completo'. Tranqui, sólo es un masaje, pero dáselo. Avanza para empezar a encontrarte resistencia. Deberás continuar yendo por el pasillo sin bajar las escaleras hasta el final, donde abrirás una puerta.

Baja las escaleras y cruza ésa puerta para encontrarte en una hermosa emboscada, con una escopeta de regalo. Ve al lado izquierdo de la barra y usa la palanca para dejar caer un regalito a algunos malos. Limpia la zona. Para avanzar, usa el ascensor que hay en el lado derecho y sigue limpiando. En la sala del director encontrarás la tarjeta. Tras despejar la zona, baja por el ascensor para subir rápidamente, y así trincar desde arriba a los malos con palancas.

Vuelve a bajar y avanza por la pared que se ha levantado. Usa la tarjeta, mata a un par de malos más, cruza la puerta secreta en el camerino, mata a tres o cuatro malos más, y al final del pasillo está el final del nivel.
¿A que ha sido corto?

Momentos Bond:

- 1 - Hazle un masaje a la mujer que hay en la habitación por la que entras al local.
- 2 - Tira el andamio de luces, en la emboscada, sobre algún enemigo.
- 3 - Limpia el segundo piso en la emboscada antes de subir.

Objetivo de platino:

No disparar un arma. O sea, todo a puños, botellazos, palancazos, etcétera. A ver quién le echa narices y lo saca.

5.1.20.- El puente Pontchartrain

Verás un vídeo en el que Tiburón conduce un camión cisterna. Tras la escena, aparecerás montado en tu moto. Coge el camino de la derecha y avanza hasta ver un portón cerrado, puedes volarlo con los misiles o saltarlo por encima a través del pequeño lago. Sigue avanzando hasta llegar a la autopista. En la autopista te saldrán dos tandas de moteros en formación de a dos, formación perfecta para ponerte a su altura entre los dos y freírlos con el lanzallamas lateral. Esquiva el tramo que hace rampa y sigue avanzando hasta que veas una escena.

Tiburón ha atascado la autopista con un camión cisterna... lleno de gasolina. En el momento exacto en el que te aparezca el botón, pulsa B en la Gamecube para bajar la moto como en el Mañana nunca muere, y de paso salves el obstáculo por abajo.

Tras cruzarlo, tendrás delante al camión de Tiburón y a un par de furgonetas que te darán bastantes problemas y unos cuantos barriles explosivos. Saca los misiles y cárgate a las dos furgonetas antes de atender al camión.

Tendrás que ponerte a su lado y freír todas las ruedas del camión cisterna con el lanzallamas. Tres o cuatro intentos y a otra cosa.

Momentos Bond:

- 1 - Salta el portón cerrado que hay un poco después de comenzar, usando de rampa un pequeño tramo inclinado que hay en el estanque cercano.
- 2 - Vuela de un misilazo la cabaña que hay poco después, y en la que hay gente disparándote.
- 3 - Salta la rampa que hay en mitad de la carretera y que lleva al carril contrario en dirección contraria. Cuidado al aterrizar, los conductores reaccionan a tu presencia poniéndose en tu dirección.
- 4 - Esquiva el camión cisterna de la escena deslizando la moto.

Objetivo de platino:

A descubrir

5.1.21.- Interludio MI6

Otro nivel exclusivo de escenas, en las que se te revelará cierta información y los nuevos juguetes que has desbloqueado.

5.1.27.- La guerra de platino

Tras unas secuencias, robarás un tanque de platino a un pardillo ruso. Ve avanzando hasta que te encuentres con un muro, derríbalo de un misilazo. (apunta abajo o no caerá del todo). Más adelante te encontrarás con dos arcos rojos, el más lejano con un tanque. Apunta con los nanorobots hacia el segundo arco y dispara. Avanzando te encontrarás con un centro comercial, crúzalo y recuerda a Goldeneye (La peli).

Otro tanque, otro arco. Ésta vez usa los cañonazos si quieres seguir avanzando. Ya estás en la plaza roja. Avanza por la izquierda y rodea al edificio hasta ver unas puertas dobles metálicas que deberás volar de un cañonazo. Mientras tanto, despacha a dos o tres tanques y observa: Tienes un temporizador. Si se agota, adiós a la misión.

Al entrar al Kremlin, gira en el primer cruce hacia la izquierda (Mira el mapa), y avanzando verás una bomba. Lánzala nanorobots. Se reiniciará el temporizador. Tras la escena, avanza de frente y sigue hacia delante hasta que solo puedas ir a la izquierda o a la derecha. Ve a la izquierda. Avanza un poco hasta encontrarte con dos columnas guardadas por uno o dos tanques. Nanorobots a las primeras y cañonazos a los segundos. Sigue avanzando, lanza

un misil a la puerta y sal del Kremlin.

Tras salir del Kremlin, te recibirán un par de tanques, ignóralos y avanza. Aparecerá una escena en la que verás que a los tanques les queda poco para pasar el muro, y que ya preparan la estatua y todo, subida a un helicóptero. Más o menos desde los arcos, lanza nanorobots al helicóptero. Una escena quitará a los tanques de un plumazo. Misión cumplida.

Momentos Bond:

- 1 - El primer tanque debería tener un arco rojo encima. Lanza nanorobots para echarle unas cuantas piedras al tanque.
- 2 - Encuentra un camión cisterna y vuélalo, en la primera calle a la izquierda justo tras el momento Bond de antes.

Objetivo de platino:

A descubrir

5.1.30.- La última carta

Tras la escena, saca tu pistola y acaba con los dos guardias. Espero que te gusten los tiroteos nutridos de gente, especialmente porque éste nivel es básicamente éso. Mi sugerencia es que vayas por el lado izquierdo, luego, al bajar los tres peldaños, ve por la derecha y avanza. Si vas corto de vida, no bajes al pasillo, avanza y justo en el otro lado hay un chaleco. Ahora sí, baja al pasillo con suelo rojo y avanza hasta el punto más bajo, ahí gira a tu izquierda y liquida a dos malos. Un chaleco justo tras el puente, a la derecha.

Ponte como si fueras a manipular el panel dónde se parapetaba un malo, saca tu terminal de red y dispara a la torreta. Sólo podrás apuntar hacia ella si no te está mirando. Cuando controles la torreta, Primero cárgate a la remesa de enemigos que saldrán por la puerta principal y por el lateral derecho (justo mirando delante, con la torreta). Luego, apunta al 'cubo' dónde están Diavolo y Katya y dispara. Tras el disparo, saldrán cuatro dispositivos que tendrás que desactivar mientras te cargas a un montón de malos (Cuidado con el pasillo rojo y sus zonas cercanas, ahí son demasiados). Oh, y las torretas te dejarán en paz.

El primer dispositivo está detrás de tí. Los otros dos están en la gran zona que hay más cerca de los misiles. El cuarto está detrás de dos puertas que se abrirán ahora, en la zona más baja del pasillo rojo. Dentro hay dos enemigos que la abrirán antes que tú, y uno o dos más detrás. Al usar el último dispositivo, verás que está atascado. Detrás hay un hueco dónde usar arañas Q, así que úsalo. En la intersección, gira a la derecha, y haz explotar la araña cuando veas la llave inglesa. Ahora, más malos. Tienes que salir por dónde entraste.

Parece que el pesao del Diavolo sigue vivo. Y está cabreado. Y tiene un caza Harrier. Muy bien, él se lo ha buscado. Hay un par de chalecos justo en lo más cerca de la pantalla, y varios lanzamisiles AT-420 al fondo del montacargas. Ésto es fácil, tú sólo límitate a disparar misiles hasta que caiga. Puedes esquivar las ráfagas de metralleta cubriéndote en cajas o en la columna central. Si hablamos de Agente 00, el Harrier no parará de lanzarte misiles, así que corre todo el tiempo y escóndete. Sobre todo, cuando vengan misiles, RUEDA. Pero no hacia su trayectoria. En Agente, cada uno de los misiles aguanta tres cohetazos, y la nanobomba, cinco o seis. En Agente 00, los misiles aguantarán cohetazos, y la nanobomba, otros tantos. Es más fácil disparar a la panza que a un ala, ¿no?

Momentos Bond:

- 1 - Al controlar una torreta, tienes que cargarte a seis enemigos con ella. Tres por la puerta principal y otros tres por la puerta que haya frente a la torreta.
- 2 - También al controlar una torreta, cárgate a la otra de un tiro.
- 3 - Antes de cruzar la puerta que lleva al cuarto dispositivo, cuelga una araña-Q por el respiradero que hay en la pared de la izquierda y mata a dos enemigos (Puedes usar dos arañas: una por enemigo, pero guarda una para quitar esa llave inglesa).
- 4 - Estropea el camuflaje óptico con una moneda EMP a uno de los guardias con camuflaje óptico que hay antes de salir de la sala. La táctica es hacer que salgan por el pasillo rojo (Mientras tú les esperas en la puerta del cuarto dispositivo).

Objetivo de platino:

A descubrir

5.1.31.- Todo o nada

Si los tiroteos anteriores te parecieron difíciles, que se agarren los machos, que ahora sí que viene una buena. Tras subir, aparecerán malos por la puerta de tu izquierda.

5.2.- Solución de los niveles extra y del cooperativo

A medida que vas progresando en el juego, con los oros que consigues se van abriendo extras de todo tipo, y misiones extra. Para ver las misiones extra que puedes abrir, mira la sección de Secretos (4.4).

Procedamos, ahora, con la solución de los niveles extra y del cooperativo.

5.2.1.- Solución de niveles extra

5.2.1.1.- Inframundo

Inframundo está, en el menú de selección de nivel, después del Kiss Kiss Club. Es unasegunda parte de ésta misión.

Comienzas en un pequeño pasillo. Avanza y dispara al tipo que está sentado tras la mesa antes de que termine de levantarse. Recoge el MP5k, y su pipa.

La siguiente puerta lleva hasta un corredor con un hombre armado y otro que luchará cuerpo a cuerpo. Tras cepillártelos, tendrás dos opciones de avanzar:

- 1.- Coger la llave maestra del llavero (al lado de la primera puerta), abrir la siguiente puerta y empezar a matar gente en esa sala (Así va mejor para cogerlos uno a uno).
- 2.- ¿Te quedan arañas-Q? Coge una y métela por el conducto de ventilación. Cuando se acabe el conducto y veas al guarda levantarse, detona la araña. Los barriles dejarán un buen boquete en la pared por donde se puede pasar. De ésta forma hay más espacio para disparar que antes, por lo que será algo complicado.

En el lado derecho de la sala (Entrando por la pared) hay un chaleco.

También te serán útiles para emboscar los barriles que hay al final de ésta sala. Detrás de la siguiente puerta hay unos 4 o 5 guardas, y algunos irán a por tí sin que vayas a saludarles. Tras la puerta puede haber uno escondido tras la caja, y otro entre los estantes (Sentido Bond para encontrar más explosivos).

Tras las estanterías, hay un chaleco a la izquierda, y un malo que se parapetará tras la columna. Rodea la columna y cárgatelo. Ahora, tienes un mostrador delante. Hay dos malos ahí, uno que se esconde en la pared y que es hartamente difícil de acertar, y otro más accesible. La estrategia sería avanzar

corriendo por la pared izquierda hasta que los cuadros te paren, y entonces cargarte a los dos malos de la derecha, al escondido, a alguno que saldrá por la siguiente puerta, y a uno con escopeta que vendrá por detrás. Hay una batería tras el mostrador, al fondo.

La siguiente puerta lleva a más malos que se esconden en la pared, unos dos. Cepíllatelos, avanza y se acabó éste nivel.

=====
7.- Repaso de los jefes finales
=====

Zona Cero, el Caza

Avanza al fondo mientras se carga los cazas y esquiva sus misiles, cuando los esquives, lánzale un cohete con tu AT-420. Dos disparos en Operativo y en Agente y cuatro en Agente 00 bastarán.

Una vieja amistad, Tiburón

Esquiva sus trozos de columna que te lanza poniéndote detrás de las columnas (Rotas o sin romper). Tendrás que empujar a Tiburón hacia los rayos que salen de dónde estaban las columnas. Dos empujones en Operativo y Agente, y tres en Agente 00.

Tormenta de arena, El General y su base

Cuando le estés pisando los talones, ve esquivando sus misiles con las bengalas. Cuando se frene en una base que sale del agua, lanza misiles o bombas a los tres picos, y cuando hayan caído las tres torres, gasta la munición que te quede en la base del general.

El puente Pontchartrain, El camión cisterna de Tiburón

Tras pasar el camión de gasolina, tendrás delante a Tiburón y a dos furgonetas que te lanzarán barriles explosivos. Gasta todos tus misiles en liquidarlos (Aguantan lo suyo) y cambia al lanzallamas. Tendrás que reventar todas y cada una de las ruedas del camión de Tiburón. El truco está en llegar a la altura de la cabina, empezar a soltar llamaradas y frenar. El camión seguirá p' delante, sí, pero se llevará fuego por todo el lateral. Pásale por el otro lateral y ya está.

La última carta, Diavolo y Katya otra vez... en un caza Harrier

Volvemos a estar en el montacargas. En el otro hueco está el pesao del Diavolo con un Harrier y Katya a sus espaldas. Habrá que darle alpiste otra vez. Deberás usar los AT-420 que hay en las cajas de al fondo (dispáralas, apunta con el sentido Bond o deja que el Harrier haga el trabajo). Luego, acribilla a misilazos al Harrier. En Agente 00, el muy cabrito es implacable, así que no pares de moverte ni de ir de una cobertura a otra. Hay dos chalecos, uno a la izquierda y otro a la derecha, yendo hacia tí (hacia la cámara, se entiende). El Harrier aguanta dos tandas de dos o tres cohetes con los misiles izquierdo y derecho, y cinco o seis con el nanomisil. En Agente 00, los misiles izquierdo y derecho aguanta seis misiles, y el nanomisil aguanta otros seis disparos.

Todo o nada, Diavolo y su misil

Lanza un cohetazo a la torre de Diavolo. Una escena te mostrará... que va a lanzar un pepino nuclear. Olvídate de las armas normales, vete a la derecha, busca una ametralladora de posición (Con el botón de usar), y apunta al pico del misil (Como en el vídeo de la primera misión). Se acabó el juego.

=====
7.- Créditos de la guía

=====

Ésta guía ha sido realizada en su totalidad por Víctor González a.k.a IIDucci.
Copyright 2004 Víctor González.

Éste documento no debe ser reproducido bajo cualquier circunstancia que no sea para su uso personal o privado. Éste documento no puede ser colgado en cualquier página web o colocado en cualquier otra forma de distribución sin una autorización escrita previa por adelantado. El uso de éste documento en cualquier sitio web o en cualquier parte de cualquier formato de uso público está estrictamente prohibido, y es una violación del copyright.

Todas las marcas registradas y los copyrights que se contienen en éste documento son propiedad de sus respectivos propietarios.

This guide has been made in it's totality by Víctor González a.k.a IIDucci.
Copyright 2004 Víctor González.

This may be not be reproduced under any circumstances except for personal, private use. It may not be placed on any web site or otherwise distributed publicly without advance written permission. Use of this guide on any other web site or as a part of any public display is strictly prohibited, and a violation of copyright.

All trademarks and copyrights contained in this document are owned by their respective trademark and copyright holders.

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