The World Is Not Enough FAQ/Walkthrough (Spanish)

by pedro_velez

Updated to v1.2 on Jan 3, 2002

This walkthrough was originally written for The World Is Not Enough on the PSX, but the walkthrough is still applicable to the PS2 version of the game.

```
                 ==============================================================
                                  The World is not Enough
                                      El Mundo no Basta
              ================================================================

                                   007 EL MUNDO NO BASTA

                                   Hecho por: Pedro Damián Vélez Salas
                                   Email: pedro_velez90@hotmail.com
                                   Versión: 1.2
                                   Idioma : Español
                                   Fecha de inicio: 20/02/2001
                                   Fecha de finalización: 25/02/2001

============
CONTENIDO
============
1.      Contenido
2.      Copyright
3.      Actualizaciones
4.      Introducción
5.      Controles
6.      Walkthrough ( Guía )

        6.1  Courier
        6.2  King's Ransom
        6.3  Cold Reception
        6.4  Russian Rullete
        6.5  Night Watch
        6.6  Masequerade
        6.7  Flashpoint
        6.8  City of Walkways
        6.9  Turncoat
        6.10 Fallen Angel
        6.11 Meldown

7.      Estrategias (Consejos)
8.      Secretos
9.      Códigos de Gameshark
10.     Mi sitio Web.
11.     Algunas palabras
12.     FIN
```

==========
C O P Y R I G H T
==========

Bueno en esta parte está de más el decir que el editar o cambiar el contenido de este FAQ es ilegal al igual
que venderlo, usarlo para uso comercial o de bien propio. Como no puedo comprobar si obedecerán lo que digo solo dejo a voluntad de la mente de cada uno.
Si desean tener este FAQ en su Web solo envíenme una notificación a mi correo, con el pedido y la dirección donde va a ser publicada para así poder autorizar la exposición del mismo.
Este Walkthrough es hecho por Pedro Vélez S. y lo hice por mi cuenta así que tomen en cuenta lo que digo arriba.

==========
****
Este FAQ es Copyright 2001 de Pedro Vélez S. Prohibida su reproducción total o parcial del mismo y prohibido el uso para fines comerciales o de lucro, sin autorización.
Loja - Ecuador 2001
****
==========

==========
ACTUALIZACIONES
==========

02/01/2002 Los cheats que vienen en el juego ya estan incluidos para poder resolverlos. He tenido varios mails pidiendome los secretos pues ahi les va y gracias por sus preguntas. Perdonen por haber pasado por alto esa parte.

==========
INTRODUCCION
==========

Bueno lo que puedo decir de este juego es que el juego va de acuerdo con la película "The World is not enough" propia de James Bond.
Creo que esto es lo que le hace interesante a este juego ya que uno vive la película en el momento que esta uno jugando y es un buen complemento el que le adjunten las escenas de la película para que uno siga el hilo de lo que esta haciendo.

==========
CONTROLES
==========

A continuación voy a dar un pequeño resumen de como están configurados los controles.

Adelante	=	Flecha Arriba
Atrás	=	Flecha Abajo
Izquierda	=	Flecha Izquierda
Derecha	=	Flecha Derecha
Usar / Disparar	=	Botón X
Abrir puertas / aplastar objetos	=	Botón O
Cambiar ítem de inventario	=	Botón Triángulo y Cuadrado

Amplificar / Mover la mira	=	Botón R1
Desplazarse a la Derecha	=	Botón R2
Agacharse	=	Botón L1
Desplazarse a la Izquierda	=	Botón L2
Contestar los mensajes MI6	=	Botón SELECT
Abrir el Menú	=	Botón START

****

WALKTHROUGH

****

Esta sección esta sección está dividida por los diferentes niveles que hay en el juego.

==========

C O U R I E R

==========

M's Briefing:

- Interroga a Lachaise.
- Coge el maletín de dinero.
- Escapa.
- No le dispares a los civiles

R's Gadgets (inventos)

- VLF disruptor.
- Flash Light Bang.
- Fingerprint Scanner.

Empiezas en la entrada y recibes un mensaje MI6 donde te dan una pequeña introducción de lo fundamental del juego.
Habla con la recepcionista y luego cuando termines saca el "VLF disruptor", que es diseñado para poder distorsionar las ondas del detector de metales, y actívalo con el botón X y dirígete hacia el detector de metales donde pasaras sin alarmar a los guardias. Apaga el esfero y habla con el guardia que se encuentra en la parte derecha del hall y el te va a prohibir el paso; espera que se retire por un momento y cuando no te vea abre la puerta con O y llegaras a un cuarto donde existen tres ascensores, abre la puerta del ascensor de la mitad y aplasta el botón que hay en el elevador. Al subir del piso tienes que tener cautela ya que esta rodeado de cámaras de seguridad y si te ven se activa la alarma. La forma más fácil de destruir estas cámaras es ubicarse en una pared cercana a la cámara y utilizar la mira R1 y desplazarse hasta tener el objetivo asegurado y eliminarlo. Cuando termines con las cámaras dirígete al elevador, en el otro piso tienes que sacar tu arma dejar los nervios y atacar al guardia que está caminando y prepárate para un encuentro de disparos lo único que te aconsejo es que al matar al primero gira a tu derecha y elimina al segundo y sigue recto hasta la segunda puerta donde va a haber un cuadro, aplasta círculo y un pasaje secreto se abrirá a tu espalda entra y elimina al policía y recoge el arma. Mata a los que entren y en el fondo vas a ver un objeto en el cual tienes que utilizar tu fingerprint scanner que esta en el inventario del menú para extraer las huellas digitales. Luego mata a los que te molesten y dirígete a la izquierda donde hay una puerta en la cual tienes que utilizar el fingerprint scanner de nuevo para que se abra. Una escena ocurrirá al terminar coge el maletín y dirígete a la ventana que se encuentra en la izquierda del cuarto y rompe el

vidrio con el maletín aplastando X.

MISIÓN CUMPLIDA!!!!!!!!!!!!!

==========

K I N G 'S R A N S O M

==========

M's Briefing:

- Atrapa a la asesina.
- No le dispares a los civiles.
- No le dispares a la asesina.

R's Gadgets (inventos)

- Grappling Hook Watch.

Este nivel solo tienes que emplear tu astucia y utilizar tu arma a toda costa menos en la mujer ya que fallaras la misión al igual que si la dejas escapar. Solo sigue sin tomarle mucha importancia a los tipos que te disparan. Sigue hasta que te empiecen a disparar los tipos y aniquílalos pero de una manera rápida. Si la seguiste bien verás que ella se está escapando en un globo de aire caliente. Automáticamente se te habilita tu reloj que tiene un dispositivo para poder colgarte de objetos; Aplica la mira R1 apunta a la base de la casta del globo y plasta X donde te colgarás del globo.

MISIÓN CUMPLIDA!!!!!!!!!!!!!

==========

C O L D R E C E P T I O N

==========

M's Briefing:

- Protege a Elektra.
- Destruye las naves.

R's Gadgets (inventos)

- Infaltable Jacket.

Así como se muestra en el video James puede esquiar y de eso se trata esta misión. Primero destruye a todo lo que se mueva incluyendo una nave que te ataca, recoge todas las municiones posibles y dirígete a la derecha y baja por la montaña en forma espiral donde al llegar te encontrarás una caja con un enemigo disparándote elimínalo y retira su munición sigue bajando como lo hiciste y se repite lo mismo tres veces. Cuando llegues al final de todo te encontraras con Elektra y ella se ira a esconderse para protegerse. Aquí viene la parte difícil tienes que destruir todas las máquinas voladoras pero a la vez te disparan unos tipos por tierra.
Si logras eliminar a todas las máquinas antes que te maten entonces

MISIÓN CUMPLIDA!!!!!!!!!!!!

==========

R U S I A N R O U L E T T E

==========

M's Briefing:

- Interroga a Zukovsky.
- Gana dinero.

R's Gadgets (inventos)

- Credit card lock pick.

Empiezas en el local de juegos. Camina hacia adelante y luego a la derecha donde hay una mujer, habla con ella y el guardia de la derecha se dirige a hablar con ella porque es su enamorado y tu aprovecha para abrir la puerta que estaba el guardia, ahí saldrá una escena donde te darán un "voucher" (comprobante), sal del cuarto y ahora anda donde el guardia de la otra puerta y enséñale el comprobante activándolo en el menú de inventarios y utilízalo con el botón X. El guardia te dará paso y entrarás a un cuarto donde existe una mesa para jugar cartas habla con el tipo que atiende y tendrás que jugar Blackjack o como yo lo conozco "21" donde tienes que conseguir cartas hasta llegar a 21 o estar cerca pero sin pasarse. Coloca una apuesta y juega hasta que tengas $100,000 y después regresa al cuarto donde recibiste el comprobante y habla con el
tipo que esta sentado y.....

MISIÓN CUMPLIDA!!!!!!!!!!!!!

==========
N I G H T W A T C H
==========

M's Briefing:

- Colocar los interceptores en los teléfonos.
- Evita a los guardias.
- Fotografía la evidencia.
- Consigue la tarjeta ID de Davidov

R's Gadgets (inventos)

- Traquilizer gun.
- Micro - Camera.
- Telephone bug.
- Credit Card lock pick

*NOTA: En este nivel tienes que utilizar los interceptores "telephone bugs" en los teléfonos.
La mayoría de las puertas están cerradas con seguro y para abrirlas necesitas quitarles el mismo con la "Credit Card Lock Pick" (que esta en el inventario del menú) utilizando el botón X
A la evidencia la tienes que fotografiar con la "micro camera" aplastando R1, ubicas la foto y aplastas X

Este nivel es DEMASIAAAAADDDOOOO difícil ya tienes que realizar la misión en modo Stealth o sea Espía y el objetivo es recoger la mayor información posible, colocar interceptores a los teléfonos y obtener la tarjeta ID de Davidov, todo esto sin que los guardias activen la alarma al verte.
Empiezas en la habitación, en la izquierda hay un cuarto sin puerta donde hay un teléfono en el cual tienes que colocarle un "telephone bug" (interceptor) activándolo desde el menú

inventory. Dirígete a la puerta del cuarto donde esta la cama y al salir camina hacia la derecha y luego baja las escaleras pero ten mucho cuidado porque hay un guardia ahí utiliza
el "Cellular Stunner" para anestesiarlo y dormirlo, abre todas las puertas, con la "Credit card lock pick" tarjeta que es para abrir puertas bloqueadas, que hay en ese piso para que cojas municiones, chalecos; coloques un interceptor al teléfono ubicado en una de las puertas y fotografíes algunas evidencias y notas para la agencia.
Al lado izquierdo de las escaleras en las que bajaste hay una puerta que te lleva a un pasillo donde hay un guardia duérmelo, y coloca el interceptor al teléfono que está en la cocina. Sal del cuarto y duérmelo de nuevo al guardia y dirígete a la puerta que queda a la
izquierda de donde entraste, quita el seguro con la tarjeta y fotografía la carta que hay en la mesa, regresa y duérmelo de nuevo al guardia y entra al elevador que esta a la izquierda de la entrada de la cocina. Aquí en el nuevo piso tienes que activar todos tus sentidos porque hay dos guardias y tienes que fotografiar una evidencia y colocar a dos teléfonos interceptores. Realiza esto y regresa al elevador donde recibirás un mensaje diciendo que Davidov esta en el hall de la entrada. Al salir del elevador dirígete al hall donde se encontraba el primer guardia y lo encontraras, habla con él y te va a preguntar algunas cosas sorprendido de verte y le ordenará a los guardias que te maten no gastes mucho
tu tiempo en matarlos y dirígete al pasillo donde esta la cocina y a la entrada de ese pasillo dirígete a la derecha y camina hasta la puerta, abre el seguro con la tarjeta y te encontrarás con Davidov con sus guardias disparándote en el garaje y en el mismo hallarás
municiones armas y chaleco lo suficiente para hacer tu trabajo, elimina a los que te molesten
y concéntrate en solo dispararle a Davidov y cuando lo mates mata al resto y recoge la tarjeta ID y.....

MISIÓN CUMPLIDA!!!!!!!!!!!!!!

==========
M A S E Q U E R A D E
==========

M's Briefing:

- Encuentra a Renard.
- No le dispares a los civiles.
- No le dispares a los soldados.
- Recoge la "locator card"
- Escapa.

R's Gadgets (inventos)

- Night vision glasses.
- Grapling hook watch.

La historia de este nivel trata que te haces pasar por el Doctor Arkov y tienes que encontrar a Renard el villano de la película.
Empiezas en un pasillo, utiliza la "Arkov's ID card" y enséñasela al guardia que esta al frente tuyo con el botón X, él te dejará pasar y entrarás a un cuarto en el cual hay un científico trabajando en una mesa y en la misma hay una "Security Key Card" cógela y sal del cuarto regresa al inicio y entra por el otro pasillo donde encontrarás un cuarto sin puerta que contiene municiones, una arma, y un chaleco, sal del cuarto y continua por el pasillo ignorando al guardia que está caminando.
Al caminar en el pasillo encontrarás un dispositivo que controla la luz en el pasillo, dirígete a él, aplasta O y la luz se ira, enseguida continua por el pasillo

y párate en el rincón de la derecha hasta que los guardias vayan a reestablecer la luz y cuando el primer guardia revise camina hacia la parte de donde venían, sin toparlos porque te dispararán, y gira a la derecha hasta la puerta que está cerrada y espera hasta que los guardias vuelvan a sus posiciones. Cuando ya escuches que los pasos se detuvieron vuelve donde ellos y colócate al frente del panel en el cual debes usar la "Security Key Card" para abrir la puerta.
Abre la puerta y entra al nuevo cuarto dirígete a la derecha y continua el pasillo hasta donde está un guardia al frente de una puerta, muéstrale la "Arkov's ID" y te dejará pasar a un cuarto donde hay un "Radiation Badge", cógelo y sal del cuarto, dirígete a la siguiente puerta y baja el pasillo hasta donde está el guardia en la pared, muéstrale el "Radiation Badge" y entrarás a un cuarto donde hay un panel, dirígete al panel y aplasta O. Sal del cuarto y regresa al principio de ese nuevo cuarto donde habían dos guardias conversando y abre la puerta que tiene una luz verde en la parte superior. Aquí viene la parte complicada del nivel prepara tu arma. Al entrar al cuarto te encontrarás con Dr. Jones quien te habla en donde se encuentra Renard. Lo que tienes que hacer es proteger a la doctora y eliminar a los guardias; mi consejo aquí es que te pares cerca de la doctora todo el tiempo y dispares desde ahí a todos tus enemigos cuando has eliminado a todos te va a decir que ya termino de abrir la puerta. Entra por el nuevo pasillo eliminando a todo lo que se mueva pero siento rápido para que Renard no se escape. Llegarás a una parte del pasillo en el cual tienes que disparar al tanque que esta en el suelo para que te abra paso, al llegar al final te encontrarás con Renard y una escena aparecerá. Ahora lo que te toca hacer es escapar, date la vuelta donde esta la entrada del pasillo y alista tu "Grapling Hook Watch" y camina cuando se abra la puerta hasta que veas un gancho o algo por el estilo, activa la mira con R1, apunta a la parte superior de la cadena y aplasta X (todo esto en menos de 8 segundos o fallarás la misión) si lo logras entonces.....

MISIÓN CUMPLIDA!!!!!!!!!!!!

==========
F L A S H P O I N T
==========

M's Briefing:

- Detén la bomba.
- Rescata a los rehenes.
- Protege a la Dr. Jones.

R's Gadgets (inventos)

- Flashlight bang.
- Night vision glasses.

En este nivel el objetivo es salvar a los rehenes, retirar el aceite o combustible de la tubería y proteger a la Dr. Jones.
Empiezas en una oficina con "M" (la jefa de James Bond) abre la puerta y baja las rampas donde te explicarán como puedes retirar el aceite. Entra a tu elección en cualquier cuarto, pero el que te aconsejo es el que diga "Channel 3" y tendrás que salvar a los rehenes que se encuentran en los cuartos de vidrio, tienes que evitar que los maten y al salvarlos dirígete al switch que está en la esquina y aplasta el botón O. Sal de ese cuarto y entra al otro cuarto que tiene como letrero "Channel 2" y tendrás que hacer la misma historia, salvar a los rehenes y bajar el switch, luego sal y te vas al "Channel 1" y repites lo mismo. Al terminar te saldrá un mensaje en cual te dice que vayas pronto a la "Pipeline" para esto entra de nuevo a la sala donde te explicaron como tienes que quitar el combustible y vas a tener compañía trata de eliminar a los necesarios y entra al "Pipeline" que se encuentra

en el lado derecho del cuarto entra y te encontrarás con un guardia, elimínalo y abre la puerta para entrar al otro cuarto ahora usa los "Night Vision Glasses" y elimina a todo el que te estorbe hasta llegar a una puerta ubicada encima de unas escaleras.
Ábrela y en este cuarto te hallarás de nuevo con la Dr. Jones, a continuación vas a tener que protegerla hasta que ella te diga que todo está listo (para esto te aconsejo que te pares en las espaldas de la doctora para que no la disparen y así cumplir la misión) y cuando esto ocurra dirígete a ese objeto que está en el centro y aplasta O y.....

MISIÓN CUMPLIDA!!!!!!!!!!!!!

==========
C I T Y O F W A L K W A Y S
==========

Robinson's Briefing:

- Protege a Zukovsky.
- Protege a Dr. Jones.
- Destruye los helicópteros.
- Escapa por la tubería.

R's Gadgets (inventos)

- Rocket launcher.

El sentido de este nivel es que debes proteger a Dr. Jones y a Zukovsky; destruir los helicópteros y escapar por la tubería.
Empiezas en un cuarto donde empezará el tiroteo, camina hacia el frente y coge el chaleco y sal del cuarto pero si alejarte demasiado de la puerta y eliminar a todos los que te están molestando son como de 10 - 12 enemigos, cuando termines baja y sube por las otras escaleras y sal del cuarto por la puerta.
Ahora te encontrarás en un muelle donde dos tipos te dispararán elimínalos y alista el "Rocket Launcher" con R1 maneja la mira hacia el helicóptero hasta que escuches una voz de la arma diciendo "Locked on" y dispara con X, camina hacia adelante y baja el piso del muelle y dirígete a la derecha y sigue hasta que llegue a un lugar donde tu carro se encuentra y empieza a disparar al helicóptero como lo hiciste antes; si se te acaban los cohetes acércate al carro y aplasta O y tendrás 3 más y repite lo mismo cada vez que esto ocurra, luego de eliminar a los helicópteros te darán un mensaje que escapes por la "Pipeline" (tubería) porque eres muy vulnerable; mira al letrero amarillo y baja por las gradas al lado del letrero y estarás en la tubería, sigue hasta que llegues hasta el otro muelle pero muévete rápido porque te puedes caer, sube al muelle y entra en la puerta y baja las escaleras donde estarán unos tipos disparándote elimínalos y sube por las otras escaleras y entra al cuarto sin puerto donde estará la "Wrench" y un chaleco sal del cuarto y elimina de nuevo a los que te disparen; luego dirígete a la puerta grande y te encontrarás en un muelle sube hasta que veas un letrero amarillo y baja por las escaleras cerca del letrero, entra al cuarto sin puerta y coge la "Flare Gun" y elimina a los que te estorben, sube al pasillo y sigue por el muelle alto hasta que llegues a un cuarto sin puerta con una válvula de gas en él; utiliza la "Wrench" para abrir la válvula y verás que el helicóptero justo esta volando encima del gas, sal al muelle sin tomar en cuenta que te disparan y utiliza la "Flare Gun", apunta con R1 a la tubería donde sale el gas y dispara antes que el gas deje de salir (si fallas vuelve a abrir la válvula y coge más flares del cajón que esta en el mismo cuarto) y cuando lo logres el helicóptero se destruirá y.....

MISIÓN CUMPLIDA!!!!!!!!!!!!!

==========
T U R N C O A T
==========

M's Briefing:

- Captura a Bullion vivo.
- Inhabilita el tratado de los terroristas.
- Protege a los civiles.

R's Gadgets (inventos)

- Pen explosive.

La historia de este nivel trata de que un tipo llamado "Bullion" deja un maletín en la oficina y este es un maletín bomba por lo que tienes que atraparlo por hacer que la oficina explote. Empiezas en un pasillo donde todo mundo te dispara así que empieza tu trabajo dale a todos PERO MENOS A LOS CIVILES continua por el pasillo hasta que se acabe y verás un callejón a tu izquierda donde en el fondo hay un chaleco. Regresa hacia el lugar donde hay una puerta y entra. En este cuarto tienes que disparar a todos y luego entrar en el metro (tren). Una vez que estás en el metro dispara a los que te disparen y sigue avanzando puerta por puerta pero siempre fijándote en los lados de las puertas ya que a veces saben haber soldados escondidos. Continua hasta que llegues en un lugar donde recibas un mensaje MI6 entonces sal del metro y te veras con Bullion, aquí te dirá que ha puesto una bomba de gas en el sistema de ventilación, ahora dirígete a la puerta café de metal y coloca un "pen explosive" y aléjate un poco, la puerta explota y entra en el pasillo matando al que se mueva hasta que llegues a una puerta plateada, entra y dispara al guardia que esta ahí.
A continuación realizarás una prueba de tiro al blanco, coge la pistola que mejor manejes y que tengas puntería. En la bomba que está el frente tuyo hay unos paneles negros girando prepara tu mira con R1 y dispara a los paneles negros, cada vez que le disparas a uno los demás girarán más rápido termina con estos paneles y saldrá un cilindro o tubo de colores, equipa tu "cell phone stunner" y cerca de la bomba aplasta X.
Ahora regresa al lugar donde te encontraste a Bullion y sube por la puerta de madera subiendo las escaleras.
Al salir lo encontrarás corriendo, síguelo sin que se te escape hasta que al llegar a un bote te capture con su banda. Lamentablemente te capturan pero aquí es.....

MISIÓN CUMPLIDA!!!!!!!!!!

==========
F A L L E N A N G E L
==========

Robinson's Briefing:

- Encuentra a M.
- Libera a M.
- Elimina a Gabor.
- Confronta a Elektra.

R's Gadgets (inventos)

- Ninguno.

En este nivel eres sometido a una silla de tortura pero logras escapar.
Empiezas en un cuarto sin armas, sal del cuarto y en el pasillo izquierdo verás un guardia. Dale un par de golpes hasta que se muera, coge su arma, equípalo y date vuelta para disparar al otro guardia. Entra en las 3 puertas y coge municiones, y chaleco. Ahora dirígete al pasillo derecho y verás puertas iguales a las anteriores entra en cada una para que cojas municiones y en la ultima puerta verás un baúl con todo tu inventario. Mata a los guardias que veas y dirígete a la puerta del cuarto sin puerta. Estás en un lugar donde hay una serie de escaleras sube y mata a los que te molesten, entra en la puerta (PUERTA 1) y mata al guardia que está caminando, continúa por el pasillo y mata al otro guardia. Ahora verás un cuarto sin puerta, mata al guardia y verás Bullion, elimínalo con la "granade launcher", pero no dispares cuando estés cerca, coge la llave que dejará caer y regresa a la entrada del pasillo. Abre la puerta y sigue subiendo las escaleras hasta que halles una puerta igual a la anterior (PUERTA 2) para esto elimina a todos, y utiliza la llave y abre la puerta, camina hacia adelante y escucharás un sonido débil saliendo de un cuarto sigue el sonido y mata a los que te disparen, cuando llegues al cuarto donde sale el sonido encontrarás a "M" quien te dirá que algo explosivo debería abrir la puerta, y te pide que vayas a la habitación de ella donde está un "pen explosive". Sube las escaleras, sal del pasillo y dirígete a la PUERTA 2 donde está "M" y coloca el "pen explosive" y retírate un poco. La puerta se abrirá y los guardias bajarán a matar a "M" entonces empieza a disparar a todos los que se asomen sube y sal a las escaleras y sube al tercer piso donde estará "LA PUERTA 3" ábrela y te encontrarás con Elektra que está parada junto con su guardia. Ahora te va a tocar un duelo con el guardia (Gabor). Antes de nada quiero que recuerdes la puerta en la que se fue Elektra y te la grabes en la memoria.
La manera de derrotar a Gabor es la siguiente:
Primero elimina a todo los guardias que te disparan.
Segundo escóndete en las cajas de metal que están en el cuarto y deja que dispare a las cajas.
Tercero si lanza una bomba observa donde cayó y cógela, apunta donde está Gabor y lanzala antes de que explote. Si tu armor está débil en cada cuarto que se abra habrá un chaleco.
Con estos pasos lo podrás derrotar.
Una vez derrotado coge la tarjeta y dirígete al cuarto por donde huyó Elektra y pasa la tarjeta por el panel para que la puerta se abra.
En este nuevo cuarto está "M" y Elektra quien le está apuntando para matarla, lo que tienes que hacer es dispararle una vez a Elektra para que "M" no sea asesinada y.....

MISIÓN CUMPLIDA!!!!!!!!!!!!!

==========
M E L T D O W N
==========

M's Briefing:

- Encuentra y elimina a Renard.
- Rescata a Dr. Jones
- Escapa del submarino.

R's Gadgets (inventos)

- Radiation Detector.

En este nivel la historia es que estás en un submarino nuclear en el que tienes que

matar a Renard.
Empiezas en la entrada del submarino, camina hacia la derecha y sigue hasta la puerta, ábrela y continúa por la sala hasta un pasillo con unas puertas, abre la primera y coge las municiones, abre la de la izquierda y coge el chaleco, abre la del frente y dispara al tipo que está ahí, coge su arma y la llave de la sala de control.
Dispara a los que te molesten y recoge sus municiones.
Sal del pasillo y regresa a la salida, ahora dirígete a la izquierda y utiliza la llave para abrir la puerta dispara a los que te molesten y dirígete a la puerta, ábrela y ubícate en el medio del cuarto y aplasta O.
Ahora estás en la sala de torpedos, la puerta estás atascada por lo que tienes que aplastar el panel al lado de los torpedos y estos se moverán, dispara a la reja de la ventilación y aplasta L1 y camina por la ventilación y dispara a las otras rejas y sal de la ventilación. Ahora verás a Dr. Jones en una celda y a tus espaldas Renard te disparará, síguelo y pasa por las tuberías y mata a todos los que te molesten y abre la puerta. Continúa por el pasillo hasta que recibas un mensaje M16. Utiliza el "radiation detector" y aplasta X y saldrá un número en la parte de arriba, equipa tu arma y abre la puerta donde entrarás en un cuarto rojo. El número de arriba empezará a subir, camina por el cuarto, matando a los que te molesten y sal por la puerta que está en el lado izquierdo del mismo pero sin que los números suban hasta 100. Entra en el cuarto y Renard te dispara, síguelo y abre la puerta. Entrarás en un cuarto donde Renard está a punto de insertar un misil. Mata a todos los que te molesten, y dispara a las pantallas pequeñas que están en la computadora del centro. Una vez que termines con las pantallas dirígete hacia el cuarto donde está Renard y aplasta el panel que esta el lado antes del cuarto y saldrá una escena donde Renard muere. Coge la llave y dirígete hacia la celda donde estaba Dr. Jones, abre la celda y dirígete por el pasillo y abre la puerta que estaba atascada, una vez en el cuarto de los torpedos acércate a la ventilación y.....

MISIÓN CUMPLIDA!!!!!!!!!!!!

****
****
BUEN TRABAJO 007!!!!!!!!!!!!
****
****

==========
ESTRATEGIAS (CONSEJOS)
==========

- Cuando abras alguna puerta muévete al lado para estar preparado para disparar a alguien que cruce la puerta.

- Si el nivel no se trata de tiempo o de algo que debes evitar, revisa las esquinas por municiones, armas o chalecos.

- Si no puedes dominar perfectamente el modo de cambio de armas con cuadrado y triángulo, una forma fácil de escoger el arma sin riesgos es pausar el juego, abrir el menú inventory y elegir lo que vas a escoger.

- Siempre trata de racionalizar tus municiones porque en este juego hay ocasiones en el que tienes que utilizar hasta la última bala te sirve.

- Para poder disminuir el que te disparen y te bajen vida párate detrás de cajas y dispara.

- NUNCA mates a científicos o civiles, ni a soldados a menos que te provoquen.

- Si no te están disparando demasiado trata de activar la mira y apuntarles en la cabeza para ahorrar balas y ganar puntos.

- No saques tu arma en niveles donde no te estén disparando.

- Siempre es aconsejable que grabes cada vez que completas una misión.

- Y intenta todo sin miedo y manda al Carajo! todo y dispárale a todos los que te molestan y a los barriles.

==========
SECRETOS
==========

Esta parte explica como desbloquear los cheat codes del juego.

1. Para abrir "All weapons", termina Turncoat en dificultad 007 en menos de 7 mins.

2. Para abrir "Quiet Bond", termina Nightwatch con el mayor puntaje en cualquier dificultad

3. Para abrir "Invulnerable", termina Meltdown en dificultad 007 en menos de 7 mins.

4. Para abrir "Power Goons", que por cierto no se para que sirve, termina Russian Roulette en cualquier dificultad en menos de 12 minutos.

5. Para abrir "Infinite ammo", termina Fallen Angel con el mayor puntaje en dificultad 007

6. Para abrir "Power Guns", termina Flashpoint con el mayor puntaje en cualquier dificultad

==========
CÓDIGOS DE GAMESHARK
==========

Aunque no me gusta que se use mucho las claves porque uno termina muy rápido el juego y pierde esos nervios de perder la misión. Pero de todas maneras aquí presento algunos códigos de Gameshark para este juego.

- Desbloquear todas las misiones (GS 2.0 o superior):	50001A01 0000 3001F2D2 0001
- Desbloquear la "Secret Win Game Movie":	8001F28E 0002
- Desbloquear todas las "Cheats":	8001F16A FFFF
- Invulnerable:	80073A04 0001 30073D3A 0001
- Todas las armas:	30073D38 0001
- Munición Ilimitada:	30073D3D 0001

==========
M I S I T I O W E B
==========

Aquí pongo a disposición mi sitio Web para que lo visiten y les ayude en algo.
En cuanto juegos y música aquí los puedes encontrar:

www.geocities.com/pedro_velez90

==========

A L G U N A S P A L A B R A S

==========

Lo que puedo decir es que el jugar no es malo pero el abuso si lo es, así que les aconsejaría que después de jugar descansen un buen tiempo sus ojos ya sería malo para su salud.
También quiero decir que hay muchos juegos interesantes que uno debe probar porque nada está dicho aún, y a un juego hay que disfrutarlo calmadamente y sin apuros porque el juego se volvería agrio y sin razón.
Solo disfruten lo que tienen a su alcance.

Y GRACIAS POR LEER MI FAQ, ESPERO QUE LOS HAYA AYUDADO!!!!!!
SOBRETODO A LOS QUE HABLAMOS ESPAÑOL.

==========

F I N

==========

==========

****

Este FAQ es Copyright 2001 de Pedro Vélez S. Prohibida su reproducción total o parcial del mismo y prohibido el uso para fines comerciales o de lucro, sin autorización.
Loja - Ecuador 2001

****

==========

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