The World Is Not Enough FAQ/Walkthrough (Dutch)

by PSC_Patterson

Updated to vFinal on Feb 24, 2007

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                                                    |
|                                                                             |
|  FAQ/Walkthrough voor PlayStation - Geschreven door Patt3rson               |
|                                                                             |
|  Laatste versie, sinds 24 februari 2007 - Copyright Patt3rson               |
|                                                                             |
|  patt3rson(at)gmail(punt)com - www.gamechoice.nl                            |
|                                                                             |
+-----------------------------------------------------------------------------+

=============================
= I N H O U D S O P G A V E =
=============================
```


```
___________________
\ 1 / INTRODUCTIE /
 __________________

1A - Rechten
1B - Toevoegingen
1C - Voorbereiding

____________
\ 2 / GAME /
 ___________

2A - Verhaal
2B - Personages
2C - Besturing

____________________
\ 3 / WALKTHROUGH /
 ____________________

3A - Courier
3B - King's Ransom
3C - Cold Reception
3D - Russian Roulette
3E - Night Watch
3F - Masquerade
3G - Flashpoint
3H - City Of Walkways
3I - Turncoat
3J - Fallen Angel
3K - Meltdown

___________________
\ 4 / AFSLUITING /
 ___________________

4A - Slotwoord
4B - Credits
```


```
=============================
```

= 1 = I N T R O D U C T I E =
==========

```
 ___
/_1_\__________
\ A / RECHTEN /
 ______________
```

Het schrijven van FAQ's en walkthroughs vergt veel tijd en moeite, schrijvers steken er dan ook een hoop werk in. Werk stelen van anderen is uit den boze en één van de ergste misdaden die je in het schrijven kunt begaan. Bovendien is het strafbaar, want alle bestanden op sites vallen onder de internationale wet van kopieerrechten en gebruik zonder toestemming is dus aan te vechten via de rechtbank.

De nieuwste versie van dit bestand is meestal te vinden op http://www.gamefaqs.com. Voor vragen en of opmerkingen over dit bestand, waaronder ook de walkthrough, kan men ook terecht op onderstaand adres. Alleen serieuze vragen waarvan het antwoord niet in dit bestand te vinden is zullen worden behandeld.

Dit document mag niet verspreid of gekopieerd worden in delen of in het geheel. Dit bestand mag alleen geprint of opgeslagen worden voor eigen gebruik. Voor gebruik op andere manieren of locaties moet eerst schriftelijke toestemming van de auteur verkregen worden. Toestemming kan aangevraagd worden op onderstaand adres, maar wordt niet gegarandeerd! Tref je het bestand op een andere plek aan dan de locaties die hier onder staan weergegeven laat het dan weten via hetzelfde adres.

[CONTACTADRES]
patt3rson(at)gmail(punt)com

[TOEGESTANE LOCATIES VAN DIT DOCUMENT]
http://www.gamechoice.nl
http://www.gamefaqs.com
https://www.neoseeker.com
http://www.supercheats.com

```
 ___
/_1_\________________
\ B / TOEVOEGINGEN /
 ____________________
```

SuperCheats is toegevoegd aan de toegestane locaties van dit document. Daardoor zijn er een aantal aanpassingen gedaan in de secties Rechten en Credits.

```
 ___
/_1_\_________________
\ C / VOORBEREIDING /
 _____________________
```

Voor een review en beoordeling van de game ga je naar http://www.gamechoice.nl. Lees eerst onderstaande tips voordat je met de game of het lezen van de walkthrough begint. Deze aanwijzingen bevatten waardevolle informatie over het gebruik van de FAQ of de game.

Niet alle vijanden zijn genoemd in de walkthrough. Ten eerste kan je ze soms gewoon voorbij lopen en heeft het geen zin om ze neer te schieten. Ten tweede komen ze meestal in groepen, dus is het moeilijk te zeggen hoeveel het er precies zijn. Het enige wat je hoeft te doen is ze uitschakelen om verder te gaan, dus eigenlijk zijn ze niet eens noemenswaardig.

Ook niet alle items zijn genoemd in de walkthrough. Meestal loop je er gewoon tegen aan of heb je ze niet nodig. Als ze vlakbij liggen heb ik ze meestal wel genoemd en ook als ze nodig zijn om het level te halen staan ze er in.

```
===============
= 2 = G A M E =
===============
```

```
 ___
/_2_\__________
\ A / VERHAAL /
 _____________
```

Meestal is het verhaal lekker onduidelijk als de game uit losse levels en filmpjes uit de echte film bevat. Het is maar goed dat ik de film dan ook gezien heb, anders was het verhaal voor mij een stuk ingewikkelder.

James is geheim agent bij de Britse geheime dienst genaamd MI6. De grote slechterik is een vent genaamd Renard. Hij is ooit in zijn hoofd geschoten door een andere 00 Agent maar heeft dit overleeft. De kogel zit nog steeds in zijn hoofd en dat maakt hem gevaarlijk en impulsief. James wordt er op uitgestuurd om de schatrijke Elektra King te beschermen, maar al snel blijkt zij met Renard onder één hoedje te spelen.

Renard is van plan een nucleaire bom te stelen en dat doet hij dan ook. Hier komt James in aanraking met Dr. Jones, in de film gespeeld door Denise Richards. Samen trekken ze er op uit om Renard te stoppen. Ook M speelt een belangrijke rol hier in. Maar zoals altijd loopt ook deze James Bond film en game goed af.

```
 ___
/_2_\_____________
\ B / PERSONAGES /
 ________________
```

[BOND]
James Bond is geheim agent bij MI6. Ook in deze game weet hij weer een aantal vrouwen te verleiden terwijl hij ook nog eens de wereld redt.

[M]
Één van de hoogste mensen bij MI6 en dus opdrachtgever van James. In deze film en game wordt ze ook nog actief betrokken bij de missie.

[R]
De uitvinder van de meeste technische snufjes die James op zak heeft. Hij is de opvolger van de oude Q.

[MONEYPENNY]
De secretaresse van James. Ze is niet echt bij de missie betrokken, maar ze voorziet James wel van nuttig advies voor ieder level.

[ROBINSON]
Ook een medewerker van MI6. De MI6 berichten komen van hem en als M ontvoerd is doet hij ook de briefings voor ieder level.

[JONES]
Jones is een beeldschone specialist, werkend in een basis waar nucleaire wapens beschikbaar zijn. Renard komt daar een bommetje stelen.

[RENARD]
De slechterik van het stuk. Deze misdadiger wordt nog gevaarlijker door een kogel in zijn hersenen.

[ELEKTRA]
Elektra is een rijke vrouw die in de oliehandel zit. Hoewel zij eerst onder James z’n bescherming staat blijkt ze later samen te werken met Renard.

[BULLION]
Bullion is een handlanger van Elektra. Hij doet iets wat niet in de film voorkomt, namelijk het plaatsen van een chemische bom.

[ZUKOVSKY]
Zukovsky is een hebberige casino eigenaar die in verband met geld ook betrokken is bij deze missie.

[LACHAISE]
Weinig van bekend, ik weet eerlijk gezegd alleen nog dat je hem in het eerste level moet ondervragen. Dat overleeft hij niet.

[DAVIDOV]
Ook van hem is weinig bekend, alleen dat je bij hem moet zijn om je later voor iemand anders uit te kunnen geven en zo bij Dr. Jones te komen.

```
 ___
/_2_\____________
\ C / BESTURING /
 ________________
```

Hieronder staan alle knoppen van de PlayStation controller. Niet alle knoppen hoeven een functie te hebben in het spel zelf! Dit zijn de standaard instellingen, het is mogelijk dat de besturing naar eigen wens in te stellen is! Check de handleiding of de menu's om er achter te komen hoe.

PIJLTJES:
Boven - Speelfiguur naar voren bewegen
Beneden - Speelfiguur naar achteren bewegen
Links - Speelfiguur naar links draaien
Rechts - Speelfiguur naar rechts draaien

SYMBOLEN:
Driehoekje - Vorige wapen
Kruisje - Gebruik wapen
Vierkantje - Volgende wapen
Rondje - Herladen/actie

SCHOUDER:
L1 - Sluipen
L2 - Naar links strafen
R1 - Sniper modus
R2 - Naar rechts strafen

STICKS:
L3 - NIET IN GEBRUIK
Linker Analoog - Beweeg speelfiguur
R3 - NIET IN GEBRUIK
Rechter Analoog - NIET IN GEBRUIK

FUNCTIE:
Start - Pauzemenu oproepen
Select - Bericht openen

```
=============================
= 3 = W A L K T H R O U G H =
=============================
```

```
 ___
/_3_\__________
\ A / COURIER /
 _____________
```

Haal meteen je VLF Disruptor pen tevoorschijn en loop voorbij de receptioniste

naar de poort rechts van de bewaker. Activeer de VLF Disruptor en loop door de poort. Als je door de poort bent kan je de pen uitzetten en wegstoppen. Loop naar het einde van de gang, waar een bewaker een deur blokkeert. Praat met hem en draai dan naar links. Je ziet op de muur een alarmsysteem zitten. Hoewel het alarm niet afgaat druk je toch op rondje om het systeem uit te schakelen. Loop terug naar de man bij de deur. Deze zal na een tijdje vanzelf richting het systeem of het raam lopen, zodat jij door de deur kunt waar hij net voor stond. Volg het pad naar een ruimte naar drie liften. Open de middelste lift door op het knopje links er van te drukken. Ga de lift binnen en druk hier ook weer op het knopje om naar boven te gaan. Als je boven bent krijg je een bericht en je hebt een wapen.

Volg het pad terwijl je een camera steeds dichterbij hoort komen. Kijk om iedere hoek totdat je hem ziet en schiet hem dan van achter de hoek van het plafond door de sniper modus te gebruiken. Ga twee hoeken om en aan het eind van de gang zie je weer een camera hangen. Schiet deze ook kapot. Onder de camera kom je bij een splitsing. Ga rechts en schiet om de hoek meteen de camera kapot. Volg het pad onder de camera door en je komt weer bij een splitsing. Links komt uit waar je net vandaan kwam, dus draai rechts de hoek om en schiet hier weer een camera naar beneden. Ga dan door de deur onder de camera en volg de lange gang nadat je de camera een stukje verderop vernield hebt. Je gaat een klein trappetje op en daarna kom je weer bij een deur, waar je natuurlijk doorheen moet.

Aan de andere kant is een korte gang met weer een deur aan het andere einde. Pas hier op voor vijanden en ga door deze deur. Links van je is een lange gang met eerst een kamer links en dan steeds kleine nissen aan de zijkanten. Negeer de kamer en volg gewoon de lange gang tot je weer uit komt bij een lift. Open de lift, ga naar binnen en druk op het knopje om omhoog te gaan. Op de verdieping waar je aan komt lopen zwaarbewapende mannen rond. Schiet ze gewoon neer terwijl ze nog ver weg zijn. Als je van de lift af loopt kan je links of rechts een gang in. Ga links en volg de weg tot aan de hoek. Draai met de hoek mee naar rechts zodat je meteen rechts in de hoek zelf meteen een deur ziet zitten. Ga daar naar binnen en bekijk de muur rechts van je, hier hangt een lijstje een beetje scheef. Onderzoek het lijstje en er zal achter je een geheime doorgang open gaan. Schiet de man neer die achter in de kamer staat voordat je zelf naar binnen gaat.

Pak het zware kogelvrije vest dat ook achter in de kamer ligt. Pak je Fingerprint Scanner er bij, deze moet je vanuit het menu activeren. Gebruik de scanner op de thermosfles op het tafeltje om een vingerafdruk daarvan te scannen. Gebruik de scanner op het teken van het rode slot naast de metalen deur in deze kamer. De deur gaat open en jij gaat naar buiten. Volg het pad naar rechts, waar je aan het einde ook weer bij een deur komt. Gebruik ook hier weer de Fingerprint Scanner op het rood verlichte slot naast de deur om de deur zelf te openen. Je gaat vanzelf naar binnen en een filmpje begint. Na het filmpje loop je recht vooruit om de koffer van de tafel te pakken. Draai naar links en ren met de koffer naar het ruit in de hoek, herkenbaar door de gekleurde lijnen er omheen. Druk op kruisje om met de koffer het ruit te breken en te ontsnappen.

```
 ___
/_3_\_________________
\ B / KING'S RANSOM /
 ___________________
```

Je moet deze missie best snel zijn, anders is de dader vertrokken. Als je begint pak je het Heavy Armor dat voor je neus ligt. Volg het pad langs wat wapens en wat vijanden. Schiet iedereen op de grond neer, sla de schutters hoger maar over en loop er gewoon voorbij. Volg de weg een hoop hoeken om en langs veel vijanden. Na een tijdje kom je bij een soort container en een metalen loopbrug tussen allemaal gebouwen door. Volg ook deze loopbrug een

aantal hoeken om en je komt uiteindelijk bij een deur die je naar een soort opslagruimte brengt. Zoek een weg langs de kisten tot je de vrouwelijke dader ziet staan. Zij spring weg, jij schiet de mannetjes daar neer. Rechts van waar zij stond kan je een Light Armor pakken.

Keer om en ga vooruit, de kant waar de dader naar toe sprong. Daal af via de schans naar beneden en schiet wat gasten overhoop. Als je beneden bent komen ze ook van boven nog even op je schieten. Achter in de ruimte beneden ligt weer een Heavy Armor dat je kan pakken. Zigzag tussen de rekken en tonnen door totdat je bij een metalen deur komt waar je doorheen gaat. Onderweg kom je vijanden tegen. Loop een stukje verder en schiet eerst de man boven van het dak af en ga dan de hoek om. Hier zie je drie tonnen staan met wat mannen er achter. Pak je Satchel Charge er bij via het menu en ren naar één van de tonnen toe om daar de bom bij te plaatsen. Ren snel weg, niet alleen voor de bom maar ook voor de man die boven op het balkon staat met een granaatwerper. Als je de bom hebt laten ontploffen en de tonnen weg zijn ren je terug daar naar toe. Schakel zo snel mogelijk die man met de granaatwerper op het balkon uit.

Links van waar eerst de tonnen stonden vind je een Light Armor in een soort nis. Volg het pad verder, je zult een hoop vijanden tegenkomen. Blijf de route gewoon volgen tot het uiteindelijk dood loopt bij een houten deur. Ga via deze deur de bar binnen. Als je in de bar bent strafe je naar rechts zodat je de man achter de bar met het geweer uit kan schakelen. Loop dan langs de bar verder de bar in, waar nog een paar man op je zal schieten. Ga naar rechts de hoek om en ga daar door de houten deur. Volg het pad er na. De eerste twee vijanden die je tegenkomt hebben granaatwerpers, dus schakel deze snel uit. Houd rechts aan en sla steeds rechts af zodat je weer een schans op loopt. Je wisselt automatisch naar je Grappling Hook Watch en de ballon met de vrouw er in zal gaan opstijgen. Onder aan de mand zit de plek die je moet rakken met het touw uit je horloge, dus wacht tot de ballon iets hoger is en schiet dan totdat je aan de ballon hangt.

```
 ___
/_3_\_________________
\ C / COLD RECEPTION /
 ---------------------
```

Schiet de mannen allemaal neer en pak de het sluipschuttersgeweer dat je verderop voor je ziet liggen, voor de dozen. Draai scherp naar rechts en ski naar voren. Hier gaat een steile helling naar beneden links van een geel bord, onderaan is een pijp. Je gaat vanzelf naar beneden en de pijp in. Als je er uit komt zie je twee dozen, daar achter zit iemand dus schakel hem uit. Draai naar links en ga via een andere helling weer verder naar beneden. Je komt weer bij een doos aan, waar weer iemand achter zit. Draai naar links en ga nog verder naar beneden, langs een doos waar iemand achter zit en weer een pijp in. Als je er uit komt druk je op het pijltje naar beneden om af te remmen en stil te staan.

Verderop staat de vrouw die net bij je was. Raak haar niet! Schiet met je sniper de mannetjes van de pijp verderop af, maar let er op dat er ook mannen naar je toe komen rennen langs de vrouw. Als er niets meer komt benader je de vrouw, ze zal wegrennen. Blijf staan op het punt waar zij stond, die vliegende dingen kunnen je daar namelijk niet raken. Let wel op vijanden die van achter je komen! Vanaf dit punt wacht je op de overvliegende machines, die je vanaf hier uit de lucht schiet. De missie is voorbij als je deze machines uit de lucht gehaald hebt.

```
 ___
/_3_\____________________
\ D / RUSSIAN ROULETTE /
 ----------------------
```

Baan je een weg tussen de tafels en mensen door naar een vrouw met een

goudbruine jurk aan. Praat met haar en de man die rechts de deur stond te bewaken zal naar haar toekomen. Dus jij gaat naar recht, naar de deur die hij bewaakte. De deur is op slot, dus pak je Credit Card Lock Pick er bij. Gebruik deze op de deur en ga er dan doorheen. Praat met Zukovsky, hij zit achter zijn bureau. Hij geeft je een cheque van vijfentwintigduizend dollar. Keer terug door de deur waardoor je binnen kwam. Praat nu met de bewaker die bij de deur links van de vrouw in de goudbruine jurk staat. Selecteer de Credit Voucher, laat deze aan de man zien en ga dan door de deur het casino binnen. Loop naar een stoel aan de speeltafel en ga zitten. Tijd voor een potje Blackjack!

Je krijgt uitgelegd hoe het spel werkt en je kan inzetten. Veel inzetten is veel winnen en je bent pas klaar als je over de honderdduizend dollar zit. Je krijgt twee kaarten en je moet proberen zo dicht mogelijk bij éénentwintig te komen. Als je er overheen gaat ben je de inzet kwijt. Blijf je er onder en heeft de deler hoger maar onder de éénentwintig, dan ben je ook je inzet kwijt. Met kruisje vraag je om een kaart, met vierkantje kan je stoppen. Er zijn nog andere mogelijkheden, maar deze zijn lastig uit te leggen. Als je het benodigde bedrag hebt krijg je een berichtje. Verlaat het spel en ook de kamer. De vrouw staat nog steeds te praten, dus loop gewoon rechtdoor en ga door de deur links aan het einde terug naar Zukovsky. Praat met hem.

```
 ___
/_3_\_______________
\ E / NIGHT WATCH /
 _________________
```

Links van het bed in deze kamer zit een doorgang zonder deur, in de kamer er achter vind je de eerste telefoon. Plaats een Telephone Bug bij deze telefoon en ga terug naar het bed. Aan de andere kant van de kamer zit wel een deur, ga er doorheen naar buiten. Volg de gang naar links. Pas nu op, de wacht verderop mag je niet horen en het alarm aan zetten. Sluip dus naar hem toe en sla hem neer! Drie keer slaan schakelt hem uit. Een andere bewaker zal op je af komen. Sla hem ook drie keer zodat hij neer gaat voordat hij het alarm aan kan zetten. Dat ze je zien is niet erg, maar houd ze bij dat alarm vandaan! Loop verder de gang door en ga door de deur links vóór het trappetje naar beneden. Als je een beetje naar rechts draait zie je links en rechts een gang, allebei met een bewaker. Sla deze allebei neer zodat ze verder niets meer kunnen doen. De bewaker in de rechter gang, die in het zwarte pak, staat bij een alarmsysteem. Links en rechts van het alarm zitten kamers.

In de linker kamer plaats je een Telephone Bug bij de telefoon. In de rechter kamer maak je een foto van de voorkant van het beeldscherm van de computer met je Micro Camera. Ga terug naar het alarmsysteem en ga met je gezicht er van af staan. Ga de gang rechts van je in en daar de hoek om. Rechts in de muur zit een doorgang met in de kamer er achter een telefoon. Plaats daar een Telephone Bug. Keer je om en ga terug door de doorgang. Tegenover je is een lift. Open de lift, ga er in staan en druk op het knopje om de lift te activeren. Ga links de gang in en bij de kruising meteen weer links. Schakel de bewaker hier in de keuken snel uit, want hij zal terug rennen naar de lift omdat daar het alarmsysteem zit. Ren hem desnoods achterna, maar hij mag het alarm niet aan zetten! In de keuken waar hij staat is ook een telefoon waar je een Telephone Bug bij moet plaatsen.

Keer terug naar de gang met de lift. Als je uit de keuken komt ga je meteen rechts en voorbij de lift zodat je bij de deur aan het einde van de gang komt. Gebruik je Credit Card Lock Pick om deze deur te openen en ga er daarna doorheen. In de kleine kamer er achter pak je de Micro Camera er bij en maak je een foto van het vel papier dat hier ligt. Ga terug naar de lift en ga weer naar beneden. Als je uit de lift komt ga je links en dan link de hoek om. Verderop een beetje naar rechts zie je de deur waardoor je hier binnen kwam. Ga daar weer doorheen. Ga links het trappetje af en dan naar rechts nog een trappetje af. In deze grote ruimte zitten een aantal deuren. Maak de deur

recht voor je open met je Credit Card Lock Pick en sla de bewaker in de kamer er achter neer. Plaats een Telephone Bug bij de telefoon in deze kamer.

Verlaat de kamer via de deur waardoor je ook binnen kwam en open de deur links van je met je Credit Card Lock Pick. Schakel de bewaker in de kamer uit voordat deze het alarm in kan schakelen. Maak en foto van de grote kaart aan de muur met je Micro Camera. Verlaat daarna de kamer zoals je gekomen bent. Davidov staat in de open ruimte, dus spreek hem aan. Hij zal wegrennen. Als je weer kunt bewegen ga je niet rechtdoor de trap op, maar in plaats daarvan ga je door de deur die rechts van de trap zit. Ga rechts en door de deur aan het eind van de gang. Negeer de vijanden die in deze gang zitten. Schakel de mannen aan de andere kant wel uit. Achterin de garage zit Davidov. Je moet hem best vaak raken voordat hij neer gaat. Als hij verslagen is raap je de ID kaart op die hij laat vallen.

```
 ___
/_3_\_____________
\ F / MASQUERADE /
 _________________
```

Volg de gang gewoon rechtdoor. Verderop staat een beetje naar rechts een bewaker voor een deur. Laat hem Arkov’s ID Card zien en hij zal de deur achter hem open maken zodat jij er doorheen kunt. Op het hoekje van het bureau in de kamer er achter ligt de Security Keycard die je nodig hebt. Pak deze op en ga weer terug door de deur. Ga terug naar waar je begon, maar ga nu de gang links en naar beneden in die je onderweg tegenkomt. Halverwege de gang zit er een opening rechts, waar je een wapen, wat kogels en een Heavy Armor uit de kamer kunt halen. Volg de gang verder, de hoek om en naar een meterkastje rechts aan de muur. Schakel hier de stroom uit nadat je de Night Vission Glasses hebt opgezet. Loop dan verder gang in, waar je twee wachten tegenkomt. Buk en sluip ze voorbij zonder ze aan te raken, ze zullen je niet zien want het is donker. Rechts van je staat op de hoek een apparaat waar je de Security Keycard moet gebruiken. Doe dit snel, want als de wachten het licht weer aan doen word je gezien.

Als je de kaart door de gleuf hebt gehaald gaat de deur links van apparaat aan het eind van de gang van het slot af. Loop er dus naar toe en open de deur. Je kan nu je Night Vission Glasses wel weer af zetten. Pak Arkov’s ID Card er weer bij en volg de gang die rechts in deze ruimte begint. Je komt uiteindelijk weer uit bij een wacht die een deur bewaakt. Laat hem de ID kaart zien en open de deur achter hem. Pak in de kamer waar je uit komt de Radiation Badge van links op het bureau waar de wetenschapper staat te werken. Verlaat deze kamer weer zoals je ook gekomen bent. Ga links als je door de deur bent gegaan en ga dan meteen weer links door een deur. Volg de gang verder naar achteren en steeds lager tot aan de bewaker bij de deur achterin. Laat deze man de Radiation Badge zien en ga door de deur achter hem.

In de kamer er achter zit een controlepaneel achter tegen de muur. Gebruik deze om ergens anders een deur te openen. Verlaat deze ruimte, loop de gang naar boven lopend uit en ga door de deur aan het einde. Draai naar rechts en volg het pad verder tot je bij twee bewakers aan komt. Open de deur achter hen en je komt bij Jones. Na het korte gesprek rent ze weg om een deur te openen, terwijl jij nu alle vijanden neer schiet totdat ze die deur open heeft. Ze zal het zeggen als de deur open is en één van de grote metalen poorten zal inderdaad open gaan. Ga daar naar binnen en ren gewoon recht door de gang. Schiet de mannen snel overhoop maar blijf niet te lang stilstaan. Als je er te lang over doet is Renard al weg. Onderweg moet je een ton kapot schieten om verder te kunnen. Aan het eind van de gang vind je Renard en de Locator Card. Als de lift met Renard er op naar boven gaat draai jij je om. Als de deur open gaat heb je meteen het horloge geselecteerd. Schiet op de ketting die voor je in de lucht hangt voordat de boel ontploft.

```
 ___
```

```
/_3_\_____________
\ G / FLASHPOINT /
 _________________
```

Ga door de deur recht voor je en loop via een schans naar beneden. Een man komt naar je toe en geeft je uitleg. Loop hem daarna voorbij naar de deur waar Channel 1 boven staat. Ga door die deur en buk. Sluip naar de andere kant van de ruimte waar een deur is. Als je gezien wordt door de terroristen komt een melding daarvan in beeld en de vijanden komen op je af. Je kan de mannen bij de gijzelaars het beste uitschakelen door een Flash Bang naar binnen te gooien en ze daarna neer te schieten. Als de terroristen je gezien hebben moet je snel zijn met het redden van de gijzelaars! Bij die deur ga je naar binnen en schakel je alle vijanden uit zonder de gijzelaars te raken. Als ze allemaal verslagen zijn komt er een melding dat Channel 1 veilig is. Schakel dan Channel 1 uit door onder het grote Channel 1 bord hier de schakelaar over te halen. Keer terug naar de hoofdruimte zoals je gekomen bent, maar ga voor de deur naar de hoofdruimte door de deur onder het bord Channel 2. Volg de gang een trap af en door nog een deur. Draai naar rechts en schiet de man verderop neer.

Draai meteen weer naar rechts en ga via de deur onder het Channel 2 bord naar binnen. Schiet de vijanden overhoop voordat ze de gijzelaars iets doen. Als het goed is komen er nadat je de twee bewakers in de kamer hebt neergeschoten ook nog vijanden via de deur naar binnen. Het is pas veilig als je een melding krijgt. Haal dan de schakelaar onder het grote Channel 2 bord hier over. Ver laat de kamer en volg de gang naar rechts. Loop alle deuren voorbij tot je bij een afslag naar links komt. Achterin zie je al een bord met Channel 3 er op hangen, dus loop er naar toe en ga door de deur er onder. Achter de deuren die je voorbij gelopen bent vind je wapens en munitie. Als je door de deur onder het Channel 3 bord bent gegaan sluip je naar links de gang door. Schiet de vijand neer die in deze gang rondloopt. Loop naar het einde van de gang en ga via de deur de andere ruimte met de gijzelaars binnen.

Schiet alle vijanden overhoop voordat de gijzelaars dood zijn. Als je de melding krijgt dat alle gijzelaars gered zijn haal je ook hier de schakelaar onder het Channel 3 bord over. Dat was de laatste dus. Verlaat deze kamer en volg de gang naar de deur onder het bord met een grote C en Control er op. Ga door deze deur om terug te komen in de controlekamer. Naast de deur waar je begon zit een deur met het bord Pipeline en een grote A er op. Ga door deze deur en volg de weg door wat deuren heen terwijl je wat vijanden uitschakelt. Je komt uiteindelijk in de grote pijpleiding terecht. Zet hier meteen maar even je Night Vision Glasses op en ren dan door de tunnel (Over het bovenste gedeelte, de loopbrug, waar ook aan de zijkant een Heavy Armor voor je ligt!). Blijf niet staan en schakel al rennend alle vijanden uit. Ze blijven maar komen, dus stilstaand schieten heeft geen zin.

Je komt bij een trappetje met bovenaan een deur. Achter die deur kom je weer bij Jones. Na een kort gesprek moet je er voor zorgen dat ze niet overhoop geschoten wordt. Zowel op jouw verdieping als daar boven zullen vijanden verschijnen, schiet ze allemaal neer en houd Jones in leven. Op jouw verdieping staat een man of drie, boven zullen ze blijven komen. Ze komen allemaal uit dezelfde kamer, precies tegenover waar Jones staat. Je kan ze daar dus mooi allemaal opvangen. Als Jones klaar is krijg je een melding en ze gaat bij het apparaat in het midden van de ruimte staan. Ren daar ook naar toe en druk op rondje om dat ding te activeren. Je moet wel aan de kant van Jones staan en precies richting dat ding om het te laten werken.

```
 ___
/_3_\___________________
\ H / CITY OF WALKWAYS /
 _______________________
```

Blijf in de kamer staan en schiet de man achter het raam neer. Pak de sniper

uit deze kamer en schiet door het raam de mannen beneden neer. Loop naar buiten maar blijf op de verhoging staan. Er komen een hoop mannen op je af rennen, dus schiet ze allemaal neer. Als er geen vijanden meer komen loop je naar de andere kant van de schuur, waar je via een trap naar boven gaat. Ga door de deur die hier boven is en volg dan de houten steigers tot je bij je auto bent. Pak je Rocket Launcher er bij en schiet de helikopter uit de lucht. Je hoort het als de Rocket Launcher een doelwit heeft vastgelegd. Na drie raketten is de helikopter uitgeschakeld. Haal meteen nieuwe raketten uit de kofferbak van je wagen en schiet de volgende helikopter neer. Deze heeft een stel draaiende schijven onder zich hangen, als je daar door geraakt wordt is het in één keer over.

Ook deze helikopter moet je drie keer raken. Je kunt bukken om niet geraakt te worden door de schijven en je kunt schuilen tussen de containers. Je krijgt een melding van MI6 en er komt een nieuwe helikopter. Schiet hier niet op maar ga in plaats daarvan rennen. Aan het begin van de steiger waar je auto op staat zie je een geel bord staan. Op dat gele bord staat dat links daarvan een klein trappetje is. Ga dus dat trappetje af en volg de pijp naar rechts en naar de overkant. Ga daar weer een trappetje op en via de deur een andere schuur binnen. Ga via de trap naar beneden, schiet iedereen overhoop die hier staat of naar beneden komt en ga via de trap aan de andere kant weer omhoog. In de muur zit een schuifdeur, daar achter is een kamer met Light Armor en ook een Wrench.

Draai je meteen op naar de opening in deze kamer, want er komen wat mannen achter je aan naar boven. Als alles weer veilig is ga je de trap af. Langs de muur tussen de twee trappen zit een deur, ga via die deur naar buiten en ren snel naar voren. Blijf niet staan en schiet alles dat en iedereen die je tegenkomt overhoop. Als je een trappetje ben op gegaan zie je rechts van je een geel bord, je kan hier met een trap naar beneden. Ren beneden de kleine schuur in en pak de Flare Gun van de muur. Keer terug via de ladder en volg het pad naar rechts. Schiet weer op alles en iedereen en blijf door rennen! Je zult vanzelf een andere kleine schuur binnen rennen waar je een tip krijgt van MI6. Hier zit ook een pijp langs de muur, waar je de Wrench op moet gebruiken. Pas op want er kunnen wel vijanden achter je aan de schuur in rennen! Als de gasleiding open is pak je het Flare Gun er bij en schiet je op de plek waar het gas uit de pijp komt. De helikopter hangt er boven. Als je mis schiet staat er bij de ingang nog een doos waar je een nieuwe Flare kunt pakken. Als er geen gas meer uit de pijp komt moet je opnieuw de Wrench gebruiken. De missie is voorbij als de helikopter ontploft.

```
 ___
/_3_\___________
\ I / TURNCOAT /
 ___________
```

Schiet de mensen voor je neer en schakel ook de man op het dak met de sniper uit. Pas op dat je de man in het bruine pak niet neer schiet, want dat is een gewone burger. Volg de weg langs kratten en andere obstakels en draai naar links de hoek om. Schiet iedereen neer die op je af komt rennen, maar schakel eerst de sniper op het dak uit. Ga dan door de deuren verderop in de muur rechts van je naar binnen. Raak de burgers niet maar schiet je vijanden overhoop die achter de pilaren verscholen staan en open dan de deuren van de trein. Draai naar rechts en schiet een man neer, maar niet de burger natuurlijk! Loop verder door de trein en open de deuren die je tegenkomt. Schiet alle vijanden neer, raak de burgers niet. Volg de trein door wat passagierswagons en vrachtwagons. Na een tijdje krijg je een bericht van MI6. Loop een stukje verder, naar de deur uit de trein aan de rechterkant, en stap uit. Bullion zegt iets en een timer begint te lopen.

Pak meteen je Pen Explosive er bij en plak deze op de deur recht voor. Neem afstand voor de ontploffing! Volg de gang achter deze deur en schiet onderweg

wat vijanden neer. Na een tijdje kom je in een kamer met links meteen een Heavy Armor. Pak deze als je hem nodig hebt en ga dan door de deur aan de andere kant van de kamer. Je krijgt weer een bericht van MI6. Volg gewoon de gang en schiet onderweg wat mensen neer. Je komt bij een rare machine in een kamer met een grote draaiende ventilator. Selecteer de Satchel Charge en plaats deze naast de machine, wat eigenlijk ook een bom is. Van achter uit de gang komen meer vijanden, dus blaas snel je Satchel Charge op en schiet ze neer. Pak je Cell Phone Stunner en gebruik deze op de nu geopende bom. De bom is onschadelijk gemaakt, maar de missie is nog niet voorbij. Loop terug door de gang, ga door een deur en volg de gang nog verder. Je komt weer bij de trein. Draai naar rechts en ga via de trap bij de roltrap omhoog en bovenaan door de deur. Volg Bullion door de zigzaggende straat naar zijn boot en Jones.

```
 ___
/_3_\_______________
\ J / FALLEN ANGEL /
 ___________________
```

In het eerste deel moet je zorgen dat je niet gezien wordt, anders loop je een hoop schade op. Loop door de opening voor je, waar je dan rechtdoor of naar rechts kunt. Zorg dat de bewaker je niet ziet en ga de eerste ruimte binnen aan de rechter kant via een metalen deur. Hier kan je even schuilen en bovendien ligt er een Heavy Armor. Als de bewaker bij de deur verschijnt sla je hem zo snel mogelijk neer en pak je zijn wapen op. Wissel naar het wapen en schiet de andere bewaker die komt kijken ook neer. Nu de wachten uitgeschakeld zijn kan je vanuit de kamer links gaan en meteen ook weer links de gang in gaan, de gang die je dus net even overgeslagen hebt. Volg de gang de hoek om en ga door de derde deur links om je wapens terug te vinden.

Verlaat deze kamer en draai naar links. Je kan nu links een gang in of langs een knikje in de muur rechtdoor gaan. Ga rechtdoor, schiet eventuele vijanden neer en ga door de houten deuren verder. Ga via de trap naar boven en door de eerste deur die je tegen komt. Schiet de vijand neer die aan de andere kant van de deur van je af loopt. Volg de gang waar hij in liep en bij een stel deuren schakel je nog een vijand uit. Links van de gang zitten deuren, rechts zit een opening naar een kamer. Ren er langs om een vijand naar buiten te lokken, maar Bullion zal binnen blijven. Hij rent heen en weer langs de stapels kisten en jij moet hem zien uit te schakelen. Hij zal de kamer niet verlaten, dus probeer hem van bij de opening steeds te raken. Probeer hem ook op dezelfde plek te houden door hem meteen te raken als hij z’n hoofd uitsteekt.

Als je hem verslagen hebt loop je naar binnen om op de plek waar je hem neer schoot zijn sleutel te pakken, Bullion’s Key. Keer terug naar de gang, waar twee deuren zitten die een sleutel nodig hebben. Je kan er nog niets mee dus volg de gang terug naar de deur die je hier bracht. Ga nog hoger met de trap tot je bij de volgende deur komt. Pas op, want er staat iemand op je te schieten, dus schakel die vent uit. Maak de deur open met Bullion’s Key en ga dan naar binnen. Aan de andere kant van de deur ga je eerst door de opening recht voor je en dan naar links. Baan je een weg naar de trap en ga naar beneden, daar kom je M tegen. Je krijgt M’s Keycard. Ga terug naar de deur waardoor je hier kwam en daal af via de trap. Ga door de deur die je het eerste tegenkomt, waar je dus al geweest bent.

Volg de gang naar de deuren met de kaartsloten er naast. Open de eerste deur met M’s Keycard om uit de kamer er achter een Pen Explosive uit M’s tasje te halen. Open ook de tweede deur als je een nieuw wapen wilt hebben, maar loop daarna in ieder geval terug door de gang naar de deur die op het trappenhuis uit komt. Ga met de trap naar boven naar de eerste deur die je tegenkomt, waar je natuurlijk door naar binnen gaat. Loop door de opening recht voor je en ga dan links om terug te komen bij M. Plaats een Pen Explosive op de tralies waar M achter zit en neem afstand. M zal aan een computer gaan staan, terwijl jij

de vijanden neer schiet die naar beneden komen rennen. Keer terug naar de deur van het trappenhuis en ga weer verder omhoog via de trap. Schiet iemand neer en ga door de deur bovenin naar binnen. Nu komt een lastig stuk!

Na het gesprek zul je moeten vechten tegen Gabor. Hij schiet niet alleen met een zwaar machinegeweer, hij gooit ook nog eens bommen naar je. Bovendien roept hij soms ook nog hulpjes uit andere kamers. Als deze hulpjes komen schiet je deze meteen overhoop, zodat je daarna weer voor Gabor zelf kunt gaan. In de kamers waar de hulpjes uit komen kun je schuilen, maar er liggen ook items zoals Heavy Armor. Sla de mededeling van MI6 maar in de wind, zorg gewoon dat je uit de buurt blijft van zijn bommen. Als je smerige trucjes weet dan is Gabor makkelijk te verslaan. Terwijl je achter de kisten schuilt zal het je opvallen dat Gabor net iets langer is dan de opgestapelde kisten. Als je dus goed gaat staan zie je zijn hoofd boven de kisten uit. Schiet hem steeds in zijn hoofd terwijl je zijn bommen en hulpjes in de gaten houdt. Als Gabor verslagen is laat hij zijn sleutelkaart vallen, Gabor’s Keycard. In één van de geopende zijkamers zit een deur met een slot er naast. Gebruik Gabor’s Keycard om deze deur te openen. Aan de andere kant schiet je na het filmpje zo snel mogelijk Elektra in haar hoofd.

```
 ___
/_3_\___________
\ K / MELTDOWN /
 ---------------
```

Loop door de gang voor je naar de splitsing en ga daar rechts. Volg de gang verder tot je bij een deur komt. Open deze en loop verder naar een andere gang. Uit de zijkamers kan je wapens en items halen. Achter de tweede deur rechts staat een bewaker, schiet deze neer en pak de Control Room Key die hier ligt. Ga verder de gang in, waar het lijkt dood te lopen. Links om de hoek staat een bewaker, schiet deze ook neer. Door de gang komt nu een heel leger van vijanden. Blijf gewoon staan waar je staat, aan het einde van de gang, en schiet iedereen in de verte neer. Loop dan terug zoals je gekomen bent, naar de metalen deur en daar doorheen. Volg de gang zonder af te slaan (Je gaat nu de linker gang in die je vanaf het begin zag!) en loop naar de volgende metalen deur. Open deze met de Control Room Key. Rust een sterk wapen uit en schiet iedereen neer aan de andere kant van de deur.

Loop rechtdoor naar de overkant van deze ruimte en open daar weer een deur. Hier zie je een luik op de grond. Druk op rondje als je er op staat om er door naar beneden te gaan. Meteen links van je zit een knopje aan de muur die je moet indrukken. Schiet het rooster voor de schacht weg en kruip via deze schacht naar buiten. Schiet hier weer het rooster weg en kruip uit de schacht. Jones spreekt je aan en Renard rent weg. Volg hem tussen de stoompijpen door en schiet ondertussen de mannen aan de zijkanten neer. Doe het rustig aan, schuil achter de pijpen en aan het einde van de gang probeer je Renard te raken. Volg hem dan de hoek om, door een volgende gang en door een metalen deur. Renard staat meteen in beeld aan de andere kant, dus raak hem!

Je krijgt bericht van MI6, dus activeer je Radiaton Detector zoals zij zeggen. Het werkt net als je bril, gewoon selecteren, activeren en naar een wapen wisselen. Hij blijft toch wel aan staan. Volg de gang een aantal hoeken om en een stukje naar beneden om bij een andere metalen deur te komen. Achter deze deur is een radioactief gebied. Als je naar binnen loopt zal je Radiation Detector gaan optellen. Bij honderd verlies je een hoop gezondheid! Ren dus naar binnen, schiet wat vijanden neer en ren terug om de teller weer af te laten lopen. Herhaal dit tot alle vijanden binnen verslagen zijn. Nu moet je een weg zien te vinden naar de andere deur. Als je vanuit de deur waar je begint kijkt, dan zit de deur in de linker bovenhoek van deze ruimte, maar je moet via de rechter kant omlopen. Als je door de juiste deur bent zie je meteen Renard staan. Schiet op hem en hij rent weer verder.

Volg de gang waar hij in rent, door een metalen deur, een kamer in waar een rare constructie in het midden staat. Je ziet allemaal blauwe vakjes rond deze constructie, deze moeten allemaal kapot. Ondertussen staan er een hoop mensen op je te schieten. In de kratten die hier staan kan je ook een Heavy Armor vinden voor als dat nodig is. Als alle blauwe vakjes helemaal kapot zijn kan je naar de kamer waar Renard staat rennen en de deur openen. Renard is uitgeschakeld, maar jij hebt nog twee minuten om Jones te redden. Raap de Cell Door Key op de grond naast Renard op en verlaat deze kamer. Ren terug zoals je gekomen bent. De deur zit links van de kamer waar Renard hangt. Volg de gangen door deuren, door de radioactieve ruimte en dan uiteindelijk naar de ruimte met de stoompijpen. Aan het einde ga je rechts en daar is de cel van Jones. Gebruik de Cell Door Key op de celdeur en open de deur. Kruip door de schacht links van je terug naar de ruimte waar de torpedo's lagen. Meteen als je uit de schacht komt draai je naar rechts en druk je bij de ingangen van de torpedobuizen op rondje om te ontsnappen.

```
===========================
= 4 = A F S L U I T I N G =
===========================

 ___
/_4_\____________
\ A / SLOTWOORD /
 ________________
```

Net als 007 Racing is dit een korte game met een hoop actie maar ook een hoop gebrek aan detail. Leuk voor even, maar wel makkelijk om een walkthrough voor te schrijven. Nu maar eens kijken of Tomorrow Never Dies wat voorstelt.

```
 ___
/_4_\__________
\ B / CREDITS /
 _____________
```

[BLACK OPS ENTERTAINMENT]
Ze hebben een aardige James Bond game in elkaar gezet die wel geinig is zo lang het duurt.

[GAMEFAQS]
Voor het plaatsen van dit document.

[NEOSEEKER]
Voor het plaatsen van dit document.

[SUPERCHEATS]
Voor het plaatsen van dit document.

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