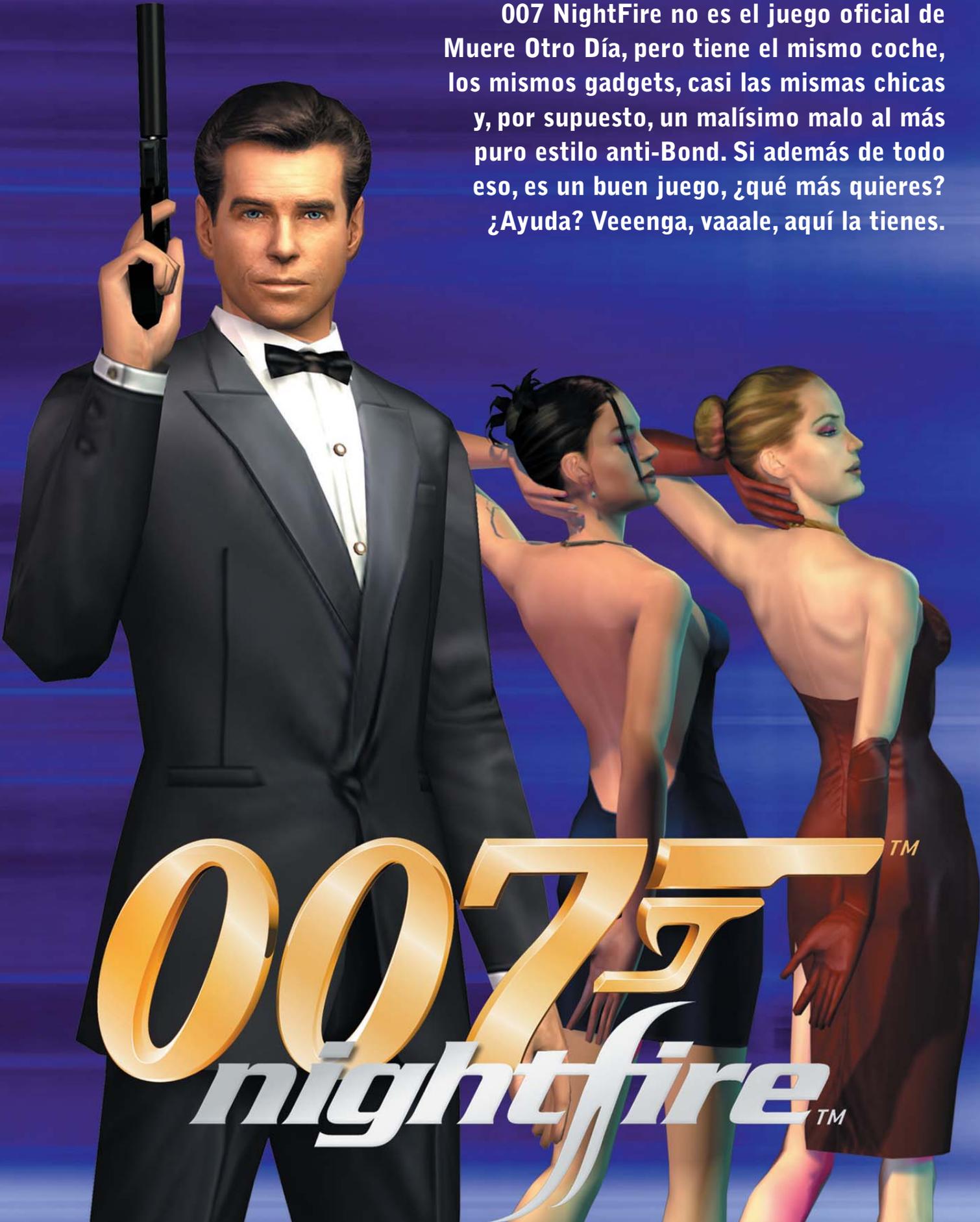


007 NightFire no es el juego oficial de Muere Otro Día, pero tiene el mismo coche, los mismos gadgets, casi las mismas chicas y, por supuesto, un malísimo malo al más puro estilo anti-Bond. Si además de todo eso, es un buen juego, ¿qué más quieres? ¿Ayuda? Veeenga, vaaale, aquí la tienes.



007TM nightfireTM

1. Preludio en París

→OBJETIVOS

- Protege a Dominique.
- Detén los camiones que tratan de alcanzar la Torre Eiffel.

Tu misión en París es encontrar a Dominique y escoltarla (ella va en coche; tú, en helicóptero y armado con un rifle de francotirador). Para hacerlo, enfoca con **L1** y dispara con **R1** a los coches que la persiguen e intentan acabar con el **Shelby AC Cobra** que conduce la chica (1). Puedes aumentar o disminuir el zoom del enfoque con la cruceta digital. Después de tres coches enemigos, dispara al gancho de la grúa que verás para impedir que continúen siguiéndola (2). Cuando el Cobra pinche, Q hará su aparición en escena con tu Aston Martin V12 Vanquish. Una vez que tomes tú el control del Vanquish, comenzará una

persecución en coche por las calles de ciudad. No te será difícil hacerte con el control del coche (es similar al de cualquier otro juego de carreras, pero puedes usar algunos gadgets extra), ya que al fin y al cabo el vehículo está hecho a la medida de Bond y ése eres tú, ¿no? Tampoco tienes pérdida, porque sólo hay un camino posible (3). Utiliza las armas del coche para cargarte a todo lo que te dispare y a los camiones que intentan llegar hasta la Torre Eiffel. Cuando aparezca en pantalla el símbolo del gadget que debes utilizar, pulsa **L1** para hacerlo de modo automático. Cuantas más filigranas hagas con el coche, más puntuación obtendrás al final del nivel (4). Después del salto en el puente, tendrás que acabar con el último camión y terminará la misión. Por ser la primera, ha sido facilita.



→MOVIMIENTOS 007

Los "Movimientos 007" son las acciones especiales que Bond puede realizar en algunas ocasiones para hacerse el chulo, como en las pelis. Hay muchos "Movimientos 007" en cada nivel, aunque sólo se te exigirán algunos para conseguir la puntuación más alta. Si descubres algún "Movimiento 007" más,

aparte de éstos, dínoslo, ¿vale?

- Dispara a las ruedas de todos los coches que intentan atrapar a Dominique. Puedes hacerlo en cuatro ocasiones, para obtener cuatro "Movimientos 007".
- Utiliza los gadgets de tu coche en el momento adecuado para conseguir tres "Movimientos 007" más.

→ICONOS 007

Los "Iconos 007" sólo aparecerán cuando juegues una misión en el nivel de dificultad más alto, "00 Agent"; y sólo si previamente ya has conseguido una medalla de oro en esa misión. A partir de ahora, te indicaremos dónde están esos iconos en un cuadro de cada nivel, una vez completado con oro y jugando en "00 Agent". Los del Preludio en París están en...

- Nada más empezar a conducir, en el primer giro a la derecha.
- Tras el camión que obstaculiza la entrada a una calle, en el parque de la izquierda.
- Durante la bajada de escaleras rojas en el paseo, lo alcanzarás de un salto.
- Después del salto grande con turbo a la izquierda, en la entrada del centro comercial.



2. El intercambio

→OBJETIVOS

- Supera los muros del castillo.

Hay tres formas de pasar esta misión. La primera es seguir el camino hasta la puerta. Para ello, hazte con el rifle del guardia de abajo. Vuelve a subir y dispara a los soldados apostados en el camino (no olvides al de la torre, y sube allí para conseguir un chaleco). Hecho esto, será muy fácil subir la cuesta para alcanzar la puerta (1). Sólo te queda disparar a los soldados que hay junto al camión y entrar.



La segunda forma te reportará una licencia de oro. Desde donde estás al comienzo, acércate al muro y espera la llegada del camión. Salta a su interior y agáchate hasta llegar a la puerta (2). Espera que los soldados te autoricen para entrar.



La tercera forma es la más rebuscada y... la más divertida. Ve a la derecha del muro y salta a la pared de la montaña. Sigue el camino que baja y cruza el puente (hay una caja con un chaleco). Cuando no puedas seguir, aparecerá



un gancho en la pantalla. Significa que debes usar tu teléfono-gancho (3), lanzándolo directamente al objetivo en rojo. Alcanzarás la parte de arriba, donde están el camión y los guardias, y podrás pasar al puente pegándote a la pared de piedra.

El intercambio 2ª parte

→OBJETIVOS

- Entrar en la fiesta.

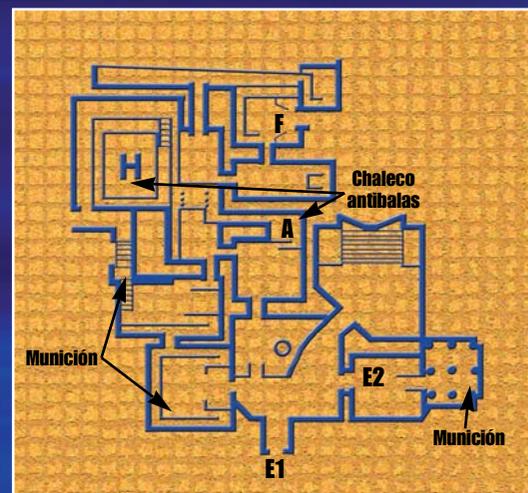
No importa por donde hayas entrado (E1 o E2): debes alcanzar la habitación A del mapa. Allí, además de unos cuantos soldados, encontrarás un chaleco,



algo de munición y un cuadro con los cables de las luces del recinto. Ábrelo y utiliza tu láser para romper el cable verde e inutilizar los focos de vigilancia del castillo. Si rompes el rojo, saltará la alarma (4). Después, sal y dirígete a la entrada de la fiesta, F. Puedes ir por



arriba, subiendo por la puerta que hay en esta misma habitación y dejándote caer por el balcón de la derecha; o por abajo, saliendo de la habitación y entrando por la izquierda (5). Dependiendo del nivel de dificultad, habrá más o menos soldados haciendo guardia. Por lo general se encuentran junto a los focos de luz, por eso es importante desactivarlos.



¡Ah, y cuidado si te encuentras con algún malo con rehenes! Podrías sacrificar a los rehenes sin querer, y la misión se consideraría fallida.

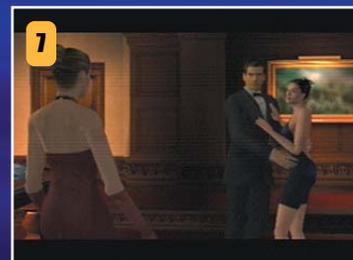
El intercambio 3ª parte

→OBJETIVOS

- Contacta con los agentes infiltrados y mantén tu coartada como invitado a la fiesta.



Avanza un poco y ve por el pasillo de la izquierda. Atraviesa la puerta para llegar a un salón con más gente. Puedes hablar con ellos si quieres. Entra en la habitación que hay al fondo (verás una puerta franqueada por guardaespaldas) hasta llegar a una sala con dos pisos y otra puerta con guardias. De momento, sube la escalera y entra por la puerta que hay al final (6). Verás una secuencia de vídeo. Después, vuelve abajo y ve a la primera puerta que viste protegida por los guardaespaldas.



Allí "contactarás" con los otros agentes al más puro estilo Bond, en una secuencia (7). Cuando acabes de "contactar", coge el chaleco que hay sobre la mesa y dirígete a la otra puerta. Ya no habrá



guardaespaldas. Continúa atravesando dos salas más con varios guardias (8). Al final, sólo podrás continuar por una puerta con moldura romboidal que para más señas se iluminará.

El intercambio 4ª parte

→OBJETIVOS

- Espía el encuentro secreto.
- Recoge el chip de la sala de la caja fuerte.
- Escapa con Zoe en teleférico.



Avanza un poco para ver el encuentro. Después, puedes hacer dos cosas. La primera es salir por las ventanas que tienes enfrente, colgarte de una cuerda hasta el exterior de edificio y dar la vuelta para entrar por detrás hasta la escalera de emergencia. La segunda forma consiste en acabar con los guardias de abajo y saltar al suelo (9). Continúa por la puerta de la izquierda hasta las escaleras de emergencia. Y recuerda que tienes licencia para matar.



Cuando llegues a las escaleras, verás una puerta con un panel al lado. Ábrelo y destruye el chip con el reloj-láser para abrir la puerta (10). Dentro verás la caja fuerte y dos guardias comenzarán a dispararte.



Cuando acabes con ellos, ve a la caja y utiliza tu reloj-láser para fundir las bisagras y abrirla (11). Coge el maletín y ve escaleras abajo. Ya en el exterior del castillo, acaba con los guardias que te disparan

desde los muros y entra en la caseta de enfrente, el teleférico. Zoe te está esperando (12). Dispara a los soldados y baja las escaleras. A mitad de camino, el teleférico se parará. Un tipejo enorme dentro de un helicóptero Hawk comenzará a dar vueltas a vuestro alrededor...



→MOVIMIENTOS 007

- Entra en el castillo subido al camión.
- Llega a las puertas mediante el teléfono-gancho. El movimiento es el desplazamiento lateral, pegado a la pared.
- Si utilizas la primera forma de llegar a la entrada, baja por las escaleras que hay a la izquierda antes de llegar a las puertas para pegarte a la pared y alertar a los guardias.
- Dispara al cable verde dentro de la habitación "A" para apagar los focos.
- Después del encuentro, sal por la ventana y utiliza el cable para bajar al suelo.

→ROOK Y SU HELICÓPTERO

Si has cogido los misiles al entrar en el teleférico, ármate con ellos ya. No es complicado acabar con el helicóptero si tienes algo de puntería. Y sobre todo, ¡no se te ocurra disparar dentro del vagón! Los misiles son teledirigidos, es decir, una vez disparados tendrás que conducirlos hasta el objetivo haciendo que se estrellen contra el helicóptero (como los de Metal



Gear, con cámara subjetiva). No es difícil, y tres misiles bastarán para acabar con este trasto.

→ICONOS 007

- En el camino que baja al cañón a la derecha del primer guardia.
- En el cañón.
- En el camino de arriba, dentro del castillo, yendo por la puerta que hay en la habitación A.
- En la bodega.
- En la habitación donde te encuentras con Zoe y Dominique.
- En la habitación con la chimenea.
- Sal por la ventana después del encuentro.
- Bajo la caseta del teleférico, siguiendo las escaleras.

3. Escapada alpina

→OBJETIVOS

- Escapa del castillo de Drake.
- Evita a los soldados de Drake.

A l principio estarás en el garaje de la motonieve. Antes de salir y de que acabe la cuenta atrás, deberás cargarte a unos cuantos soldados que irán apareciendo a derecha e

izquierda de donde estás. Tu munición es ilimitada, así que no sueltes el gatillo (1). Después, comenzará el descenso por la montaña. Sólo tienes que encargarte de disparar a los malos hasta las puertas del final (2). Allí, acaba con el helicóptero para cumplir el objetivo. Sí, se dice muy rápido, pero sufrirás un poco...



→ICONOS 007

- Dispara al tanque de gasolina del primer campamento que verás a la derecha.
- Después de la tubería, acaba con el tipo de la motonieve.
- Dispara unos cuantos misiles a los malos que hay encima de la puerta del final.

→MOVIMIENTOS 007

- Dispara al teleférico y al tanque de gasolina en el momento justo.
- Dispara a los barriles explosivos del segundo cuartel, los que están junto a la construcción metálica.
- Dispara a la rejilla de la tubería a mitad de la bajada.
- Acaba con los guardias antes de que se cierre la puerta.

4. Enemigos vencidos

→OBJETIVOS

- Encuéntrate con Q en el punto de extracción.
- Acaba con todos los enemigos

T ienes cinco minutos para encontrarte con Q en la zona de extracción. Simplemente, conduce todo lo rápido que puedas y dispara misiles a todos los

→MOVIMIENTOS 007

- Utiliza el gas con los dos coches de policía.
- Salta por el café hasta el parque de abajo.

enemigos, o con la ametralladora si no son muy duros, para ahorrar misiles (1). ¡Pero asegúrate de no herir a ningún civil, o tendrás que comenzar de nuevo!

Cuando llegues al lago helado, el punto de extracción, sólo conduce y dispara a todos los malos. Si te quedan pocos misiles, úsalos para los helicópteros, porque con los



» demás malos sí se puede usar la ametralladora (2). Hay **munición** y un **chaleco** antibalas en la superficie

del lago, pero no hay nadie que nos explique cómo demonios se le pone un chaleco antibalas a un coche...

→ **ICONOS 007**

- En la cafetería de la izquierda.
- A la derecha después del salto.
- En el salto que haces a la derecha antes de caer al hielo.
- En el hielo, ve a la izquierda.
- En la zona de extracción.



5. Traición

→ **OBJETIVOS**

- Escolta a Mayhew hasta el búnker.
- Destruye la CPU de Mayhew.
- Protege a las chicas.
- Encuentra la entrada al cuarto del servicio.

Simplemente, **ve delante de él finiquitando a todos los tipejos que os disparen** hasta entrar en el búnker.

Sal del búnker por la escalera o por la rejilla que hay encima de la cama (1). Acaba con los enemigos del jardín y dirígete a la casa grande. Una chica saldrá huyendo, ignórala y entra en los baños. **Utiliza una**

bomba de humo y dispara a los malos antes de que despierten y asesinen a la chica. Después del beso de recompensa, **sal y ve a la casa de enfrente. Allí encontrarás el ordenador de Mayhew (2)** y unos tipos te atacarán desde el pasillo. Acaba con ellos y sal por la puerta que hay al final del corredor. **La cocina está a la izquierda, y allí está la segunda chica (3).** Lo mejor es que entres a saco con la escopeta y **dispares primero al malo que está junto a la chica, o no llegarás a tiempo.** Después, **sal de la cocina y entra por las puertas dobles de la izquierda (4).** Si una sola chica muere, tendrás que repetir la misión.

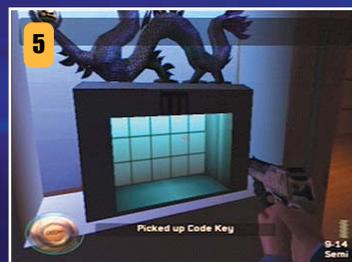


Traición 2ª Parte

→ **OBJETIVOS**

- Recupera el contenido de la caja fuerte del dragón.
- Rescata a los sirvientes de Mayhew.
- Encuentra la puerta que lleva a Mayhew.
- Acaba con el asesino.

La **caja fuerte** es fácil de encontrar: **está al fondo del salón, oculta tras la figura de un dragón (5).** Después de abrirla, ve al



dormitorio y busca una puerta secreta con las gafas de infrarrojos, de visión azul (6). Ábrela moviendo el cuadro de la derecha.

→ **ASESINO NINJA**

Igual podría ser ninja que farero, porque eso de usar la luz se le da bien... Pero a ti, Bond, te da igual, ¿verdad? Cuando lance una bomba de luz, aparta la mirada hacia otro lado: de esta forma, no te deslumbrará completamente, y recuperarás toda la visibilidad enseguida. También puedes usar las gafas, pero la durabilidad de sus pilas es limitada. Sobre todo, no



olvides disparar al ninja con todo lo que tengas a mano, especialmente con la escopeta si tienes munición todavía. Y si apuntas a la cabeza, mejor, claro.



Entra para sorprender al malo que hay detrás de la puerta y así rescatar al **primer criado** de Mayhew. Ahora, **continúa hasta el otro salón o sal de la casa hasta la última caseta**, donde verás una escalera de madera a un lado. **Desde las vigas del techo podrás alcanzar el**

tejado para sorprender al malo que sujeta al **segundo criado**: así es más seguro que lo rescates con éxito (7). Por último, **sal por la puerta que hay en la última caseta**, donde está la escalera. **Te faltan una secuencia de vídeo y un jefe ninja**, qué típico...

→MOVIMIENTOS 007

- Camina bajo la caseta del baño y entra en él por la trampilla.
- Dispara en la cabeza al malo que apunta a la segunda Geisha en la cocina.
- Salva al primer sirviente entrando por la puerta secreta sin que te vean.
- Salva al segundo sirviente desde el tejado.

→ICONOS 007

- Al principio, en el camino de la derecha.
- Después de salvar a la primera Geisha, sal por la derecha hasta el final del pasillo.
- En el salón, en un balcón.
- Cerca del gong en el jardín.

6. Turno de noche

→OBJETIVOS

- No dejes que los vigilantes de la zona activen la alarma.
- Accede a la entrada y activa el sistema central de ascensores.
- Toma un ascensor hasta la planta de oficinas.

Busca el ascensor y **sube hasta la primera planta o ve por las escaleras de emergencia.**

En cualquiera de los dos casos, **ten mucho cuidado con los vigilantes y no permitas que den la alarma en ningún caso.** Si lo hacen, estás perdido, así que, al loro.

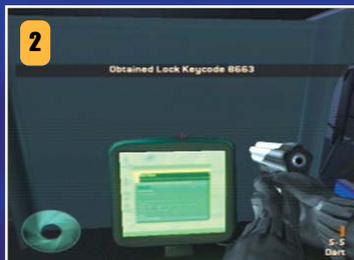
La oficina está a la izquierda: **verás la zona acristalada de color verde enseguida. Entra y pulsa acción sobre los dos ordenadores encendidos (1).** Vuelve a salir y entra en el ascensor, que se habrá abierto en la zona de ascensores.



Turno de noche 2ª Parte

→OBJETIVOS

- Instala el Q-Worm en el sistema de computadoras de la oficina.
- Encuentra el centro de seguridad y desbloquea la puerta exterior.
- Encuentra la puerta al balcón exterior.

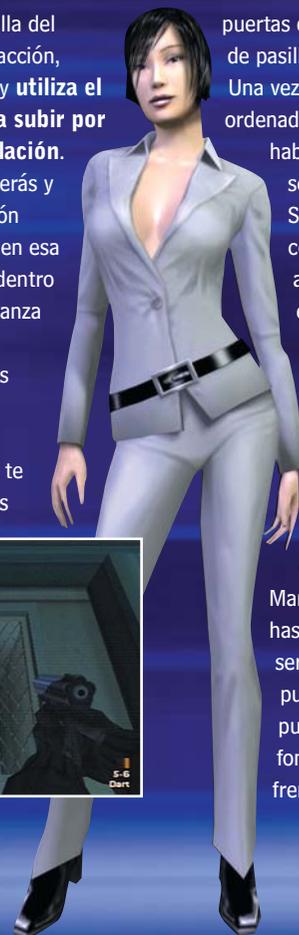


Sal por la derecha y **ve a la sala 7A para conseguir el código de la CPU verde** (no podemos darte el código porque es aleatorio) **(2).** Encuentra el comedor y entra. Cruza la puerta del fondo, pero cuidado al salir, porque habrá un láser detector de movimiento en el pasillo. **Al final de este pasillo verás una puerta en la que usar el código anterior, pero antes tienes que introducir el gusano de Q entrando por la puerta 70 E,** a la izquierda de la puerta del código **(3).** Después de hacerlo, **tendrás dos formas de continuar.**

La sencilla sería pasando por la puerta que requiere el código. Si lo haces así, avanza hasta ver una habitación al fondo a la derecha junto a las macetas. Entra allí para obtener un **segundo código** y continúa por el único pasillo posible. Al final verás un láser. La puerta del segundo código está a la derecha **(4).** Entra y activa los ordenadores de la izquierda. **Si lo quieres hacer al más puro estilo 007,** en lugar de entrar por la primera puerta que requería código de seguridad, **entra al almacén que hay justo enfrente de la puerta 70 E.** Súbete a los armarios de la

esquina, abre la trampilla del techo con el botón de acción, vuelve a bajar al suelo y **utiliza el teléfono-gancho para subir por el conducto de ventilación.** Encárate al túnel que verás y suelta el botón de acción mientras intentas caer en esa dirección para colarte dentro **(5).** Si lo consigues, avanza hasta el final, abre la trampilla y baja. Estarás directamente en la habitación de los ordenadores del final y te habrás ahorrado las dos

puertas de seguridad, un montón de pasillos y varios guardias. Una vez activados los dos ordenadores **(6),** sal de la habitación por la puerta de seguridad. Si has venido por el conducto de ventilación, ahora la puerta para salir estará cerrada y no tendrás el código. ¿Qué hacer? **Utiliza el Decryptor para obtener el código.** Selecciónalo en el menú de ítems y apunta al panel de códigos de la puerta. Mantén pulsado el gatillo hasta que se complete la serie de cuatro dígitos, y la puerta se abrirá **(7).** La puerta para salir, está al fondo del pasillo que hay frente al láser.



Turno de noche 3ª Parte

→OBJETIVOS

- Instalar el Q-Worm en el sistema de computadoras de Mayhew.
- Localizar la Terminal de Seguridad.

Da la vuelta al edificio y **monta sobre el techo del ascensor**. Encárate a la pared y **entra por el conducto de ventilación**. Llegarás a una especie de almacén. Sal y encontrarás dos puertas. En la sala de reuniones de la derecha hay un **chaleco** antibalas. Continúa avanzando por la otra puerta con cuidado del láser de la entrada. La puerta que verás inmediatamente de frente, al fondo, es la salida a la azotea. Recuérdala. A la derecha está la entrada a la sala Terminal de Seguridad, pero no vayas todavía. **Continúa por el pasillo de los láseres y entra en la habitación de**



la esquina. Darás con un código de seguridad: **usa el Decryptor para entrar. Introduce el gusano en el ordenador de Mayhew (8)**, y ahora sí: **ve a la Terminal de Seguridad (9)**. **Sal pitando hacia la puerta de salida** que viste antes en cuanto hayas activado la consola central, porque comenzarán a dispararte de todos lados. Después de la secuencia, en la azotea, elimina a los malos. **Recoge el paracaídas del helicóptero** que hay posado y **lánzate al vacío** por cualquier lateral de la azotea **(10)**.



→MOVIMIENTOS 007

- Ve por el conducto de ventilación hasta la sala de ordenadores.
- Activa la consola de la Terminal de Seguridad y evita los láseres de la habitación después de introducir el gusano en el ordenador de Mayhew.

→ICONOS 007

- En el sótano donde comienzas.
- En la entrada del edificio.
- Cuando subas en ascensor a la oficina, ve por la izquierda hasta la zona de ventanas: está al final.
- En la oficina frente a la puerta en la que necesitas el código.
- Al final del pasillo cerrado, junto a las ventanas y la puerta metálica.
- En la sala de reuniones con la mesa grande y el chaleco.
- En el borde de la piscina del tejado.

7. Reacción en cadena

→OBJETIVOS

- Investiga el edificio ST-1
- Fotografía el prototipo Jetpack.
- Sal a través del edificio TR-2

Aca con los francotiradores de las azoteas. Después, **utiliza tu reloj-láser para romper las bisagras de la rejilla** del conducto de ventilación que hay al final de la azotea. También puedes introducirte por el conducto que tienes delante, pero el de detrás te otorgará unos cuantos puntos extra.

Llegarás al interior, **una especie de almacén con varios guardias y el prototipo Jetpack al fondo**. Acaba con los soldados desde lejos y acércate para hacer la foto con la cámara-mechero **(1)**. Después, baja las escaleras y sal por el piso inferior. Ya en la calle, ten cuidado con los francotiradores de nuevo. **Debes llegar a un edificio que hay detrás de por donde has salido** y subir por las escaleras que tiene en la pared. Una vez arriba, rodea la pared y **verás un cable que cruza hasta el edificio** próximo. Cuélgate y ve hasta



el otro lado (hay un **chaleco** en un lateral). Vuelve a colgarte para acceder al edificio de enfrente hasta alcanzar **la puerta con la luz roja**. El interior de este nuevo edificio es parecido al del primero. Acaba con



todos los enemigos y busca la forma de llegar a la puerta de arriba con la luz verde. Lo conseguirás **subiendo por la viga que cruza la sala (2)**. También puedes utilizar el gancho para alcanzar un **chaleco** antibalas.

Reacción en cadena 2ª Parte

→OBJETIVOS

- Investiga el edificio ST-3.
- Fotografía el prototipo de Láser.
- Destruye la puerta C5 con la ametralladora de pie láser.

Hay un **chaleco** justo delante de ti y otro abajo. Cógelos si te hacen falta y **empieza a eliminar francotiradores (3)** (uno en la grúa de la derecha, cuatro en el edificio del fondo, tres en las ventanas rotas de la derecha, y un par abajo).

Cuando hayas limpiado la zona, **sube a la grúa y cuélgate de la cuerda** que cruza hasta el edificio ST-3. **Mueve la grúa** una vez que estés en ese lado **para que una viga te sirva de puente** hasta la entrada al edificio por la pared de la derecha.

Antes de entrar, puedes ir al edificio de más allá con ayuda del teléfono-gancho para recoger algo de **munición**, pero ten en cuenta que si lo haces, tendrás que repetir todo el camino hasta la puerta. Tú verás si te merece la pena...



Ya dentro del ST-3, verás dos puertas: la de la izquierda tiene un **chaleco** antibalas. Cógelo y continúa por la derecha. Dispara a los malos que verás abajo y **acciona las palancas de la grúa** para que se desplace por el almacén si quieres hacer un **movimiento 007**.

Baja y ve al fondo a la derecha para fotografiar el Láser. Ahora, **sube saltando por la caja a la pasarela y toma los mandos de la ametralladora Láser** para destruir la puerta C5 y, de paso, a todos los malos que aparezcan (4). Después, sal por la puerta.

→MOVIMIENTOS 007

- Utiliza el reloj-láser para romper las bisagras del conducto de ventilación en el primer edificio.
- Dentro del edificio St-3. Cuélgate del gancho y déjate caer justo cuando pase la grúa.

→ICONOS 007

- Encima de la grúa del edificio del Jetpack.
- Dentro del hangar paralelo al que comienza el nivel.
- Utiliza los cables para alcanzar uno en el TR-2.
- Junto al generador más grande en TR-2.
- Atraviesa los ventanales rotos desde donde te disparan los francotiradores, mediante la viga. Está dentro de la habitación.
- Sobre una de las vigas que sostienen la grúa en el último edificio.
- En el ST-3, detrás de las cajas donde se refugia un enemigo.

8.El fuego del Fénix

→OBJETIVOS

- Escapa de la torre.
- Accede al piso inferior de las oficinas.

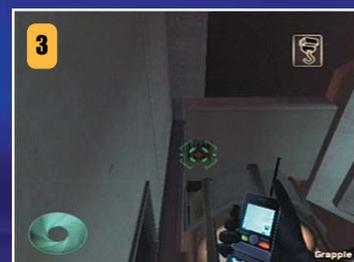
Sal del ascensor y **ve al despacho que hay a la izquierda**. Entra: habrá dos malos dentro. **Recoge el código del ordenador y vuelve a salir**. Ahora, **ve a la puerta con el letrero "Exit"** y comienza a bajar por las escaleras hasta el piso inferior (1). No hace falta que te digamos que



estarán plagadas de malos ¿verdad? Antes de abrir la puerta del final, coge las **armas** y el **chaleco** que hay bajo la escalera (2).



También **puedes conseguir una bonificación extra** si, desde la ventana rota del ascensor, saltas a la cornisa de fuera y utilizas el



gancho para alcanzar el conducto de ventilación por el que fuiste la otra vez que estuviste aquí (3). De paso, conseguirás una **Militek MGL**.

El fuego del Fénix 2ª y 3ª Parte

→OBJETIVOS

- Activa el ascensor en el centro de seguridad.
- Escapa utilizando el ascensor.
- Accede al sótano.

Acaba con los dos malos que hay delante y coge el **maletín** que tenía uno de ellos. Sigue por la

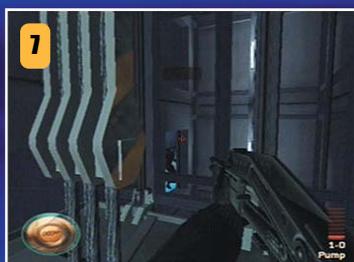
izquierda. **Verás una ametralladora de pie** en el medio del pasillo. Antes de acabar con ella, **entra en la habitación que hay enfrente** (en el nivel 6 la llamamos "sala de los ordenadores centrales"). **Vuelve a activar los dos ordenadores** para desbloquear el ascensor de salida (4). Ahora, **acaba con la ametralladora con un par de granadas** (5).



Vuelve por donde has venido y entra en el pasillo con ventanas que ahora estará abierto. **Ten cuidado con el helicóptero que sobrevuela el edificio**. Puedes intentar destruirlo, aunque es difícil. Si te decides a intentarlo, el mejor arma es el Phoenix Ronin. Gira a la derecha al final y **utiliza un par de granadas** más en la



habitación abierta para acabar con otra ametralladora y un malo. Entra para coger las **armas** y el **chaleco** y monta en el ascensor (6). Ahora toca algo fácil de decir, pero no de hacer: mientras el ascensor baja, acaba con los enemigos que te dispararan desde las puertas en los diferentes pisos (7). Cuando te lancen bombas, **desármalas con tu láser** (8).



El fuego del Fénix 4ª Parte

→OBJETIVOS

- Abre la puerta de seguridad y escapa desde la entrada.



También fácil de decir: ve hasta la oficina con las ventanas verdes de la derecha y abre la puerta usando el ordenador que tiene la pantalla en rojo (9). Después, ve a la salida.



→MOVIMIENTOS 007

- Vuelve a entrar por el conducto de ventilación que hay encima del ascensor al comienzo de la misión.
- Vuela el helicóptero que te dispara desde las ventanas.

→ICONOS 007

- Sal del ascensor y camina por la cornisa hasta encontrarlo.
- En la sala de reuniones con la mesa grande y el chaleco.
- Al final del pasillo de los ventanales.
- En la sala comedor.
- En la oficina 70A.
- En la oficina del vestíbulo.
- En el suelo del vestíbulo.

9. Descenso marino

→OBJETIVOS

- Acércate a la playa sin ser detectado.
- Encuentra un camino alternativo a la base de Drake.
- Destruye el nodo de comunicaciones.
- Coloca minas en los misiles.
- Sigue al submarino a la base.
- Destruye al submarino.

Ve a la derecha por el hueco de la pared. Tras la secuencia, ve rápido al barco hundido y métete en él antes de que te detecte el submarino de arriba (1). Avanza por el barco y vira a la derecha. Verás otra secuencia. Al final del túnel hay una entrada protegida por láseres, y a la derecha, un túnel de metal. Entra por el túnel de la derecha y llegarás a una zona con ventiladores: el nodo está al final. Utiliza un misil de control remoto para destruirlo, evitando los ventiladores (éste es, además, un Movimiento 007) (2). Después, regresa hasta el principio y acaba con el minisubmarino que



vigila la entrada. Para abrirla y continuar, necesitas usar otro misil y la **caja de cables de la izquierda**, que verás pasada la entrada. El camino está plagado de **minas de proximidad**, pero no trates de explotarlas o acabarías el nivel. Sólo mantente alejado y no vayas muy rápido (3). Al final verás otra puerta protegida por láseres. Utiliza un misil remoto para localizar la caja de cables y cruza el paso de minas. Cuando llegues a la zona de misiles, coloca **cargas explosivas** en las bases circulares con **L1** (4). Colocadas las 6 cargas, escapa antes de que exploten por la única puerta que hay arriba. Ahora toca **seguir al submarino** a la base. Intenta ir muy pegado a él y no



le dispires hasta que se complete el objetivo. Llegarás a una especie de puerto con submarinos enemigos y una entrada bloqueada por láseres. Acaba con los enemigos, abre la puerta y continúa (hay un **chaleco** en el túnel). Verás **tres submarinos**



grandes y tendrás que colocar cargas en sus huecos correspondientes. Pero antes, ve al fondo del escenario y encontrarás al submarino del principio. Destruyelo con un par de misiles (5). Coloca las cargas tranquilamente y sal del nivel.

→MOVIMIENTOS 007

- Destruye el nodo de comunicaciones utilizando un misil por control remoto que pase entre los ventiladores.
- Explota los barriles que hay delante de la primera puerta protegida por láseres para destruir al primer submarino.
- Explota los barriles que hay debajo de los submarinos después de la persecución, antes de que salgan del embarcadero.

→ICONOS 007

- En el interior del barco hundido, en un recoveco a la derecha.
- Debajo del nodo de comunicaciones.
- En el fondo de la segunda zona de minas.
- Encima del muelle de submarinos que verás después de la persecución.
- Durante la persecución del submarino, en una roca elevada a la derecha, justo antes de la tercera compuerta.
- En la última zona, hay un hueco en lo más alto a la derecha de por donde entras. Casi tendrás que llegar a la superficie para encontrarlo.



10. Infiltración en la isla

→OBJETIVOS

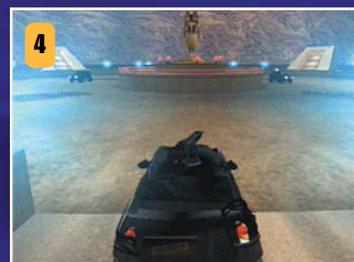
- Desmantela los sistemas de defensa de la isla de Drake.
- Descarga el código del sistema de defensa del campamento.
- Elimina los centinelas de la zona.

Conduce hasta la bifurcación y gira a la derecha. Llegarás al campamento donde se encuentra el código que debes descargar (hay un chaleco antibalas debajo de la torre de la izquierda y misiles en la entrada de la derecha). Elimina a todos los malos y descarga el código desde el Helipuerto (1) con L1.

Vuelve a la carretera y toma el camino

de la derecha de nuevo. Ve disparando a los malos hasta la primera verja y activa el código con L1.

Un poco más adelante, verás al primer centinela que debes eliminar y unas torretas detectoras de movimiento que te freirán a tiros (2). Continúa hasta la siguiente puerta y activa el código de nuevo. El segundo centinela está dentro del poblado. Continúa hasta el túnel y fíjate en el desvío que hay a la izquierda, porque hay un chaleco antibalas allí (3). Después, regresa por donde has venido y ve a eliminar al tercer centinela, que está en la zona de despegue (4). Hay un chaleco a la izquierda.



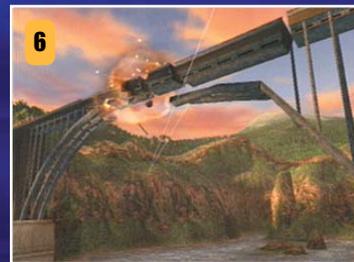
Infiltración en la isla 2ª Parte

→OBJETIVOS

- Acaba con las rutas primarias de acceso a la isla.

En esta parte de la misión controlarás la ametralladora de una avioneta, aunque no tendrás que encargarte de volar.

A lo largo del viaje encontrarás los tres centinelas que faltan para completar el objetivo (5). Debes disparar también a todo aquello que te dispare, claro, pero además destruye puentes (6), carreteras, camiones y barcos: todo lo que sea susceptible de ser un enemigo o una ruta primaria.



Infiltración en la isla 3ª Parte

→OBJETIVOS

- Protege a Alura.

Este es un nivel para descargar adrenalina, así que relájate y disfruta disparando.

A los mandos de una ametralladora gigante, dispara a todo lo que veas moverse por el escenario. Saldrán dos tanques de la izquierda (dispara al tanque de gasolina para acabar con uno de

ellos), y uno por la derecha (7). También aparecerán tres conjuntos de aviones, uno por la izquierda, otro por la derecha y el último por la catarata que tienes justo delante.

Cuando aparezca el submarino, acaba con él a base de misiles. Si eres capaz de disparar a la torre desde donde te está disparando él, conseguirás eliminarle de un solo disparo (8). Merece el esfuerzo de intentarlo, ¿verdad?



→MOVIMIENTOS 007

- No entres rompiendo la verja en el campamento.
- Busca una zona boscosa con unas rocas a la izquierda. Rompe las rocas y encontrarás un atajo.
- En la segunda parte de la misión, destruye el puente en la carretera de la izquierda antes de que los camiones pasen.
- En la tercera parte, dispara al depósito de gasolina de la izquierda.
- En la tercera parte, dispara a los tres grupos de aviones que aparecerán para conseguir tres movimientos más.

→ICONOS 007

- Al comenzar, ve marcha atrás para recoger el primero.
- Encontrarás otro icono en el helipuerto.
- A la derecha del tercer centinela.
- Dispara rápido al cuarto centinela para sobrevolarlo.

11. Cuenta atrás

→OBJETIVOS

- Infiltrate sin ser detectado.
- Sigue a Kiko hasta el centro de Seguridad.
- Sabotea la base de seguridad y escapa de la habitación.
- Evita que Rook corte la energía del Sector Delta.
- Sal por la puerta del Sector Delta.

Te encuentras en el conducto de ventilación. Déjate caer a la zona inferior y acaba con el guardia, a tu derecha. Después, sal por la única puerta (1). Verás una secuencia y después tendrás que seguir a Kiko. Pasará por las puertas y pasillos marcados como A-8, A-12 y A-16 hasta el centro de seguridad (te lo irán diciendo por radio). Pero antes de seguirla, entra en la sala A-3



para desactivar los láseres y en la sala A-4 para desactivar las cámaras (verás un chaleco). En ambas, abre el panel y destruye la placa verde con tu reloj-láser (2). Después, comienza a seguir la ruta de Kiko, entrando por la puerta A-6, siguiendo por los pasillos A-8, A-12 y A-16, hasta que te digan que ha entrado en la sala de control (3). Si quieres evitar a algunos malos, ataja por los almacenes paralelos a los pasillos. Si te da tiempo, antes de llegar a la sala de control verás una puerta en



el pasillo donde podrás usar tu Decryptor para abrir una armería donde reponer munición (4). También hay un chaleco antibalas. Tras la secuencia, baja a la zona de las computadoras y busca los paneles que debes sabotear (5). Están al fondo, uno frente a otro. Destruye



sus placas verdes y sal cuando se abra la puerta. Avanza por el pasillo de la derecha y todo el ejército de Kiko vendrá a por ti. Debes regresar por donde has venido hasta la "Delta Force" que viste cuando cruzaste el pasillo A-8. Rook te estará esperando.

→ROOK Y SU PISTOLA

Lo cierto es que no resulta difícil acabar con este tipo, porque todo lo que tiene de grande, lo tiene de tonto. Si te quedas junto a la puerta "Delta Force", le verás venir desde el pasillo A-5. Abre la puerta y lánzale granadas cuando esté cerca. De esta forma, también podrás evitar sus disparos. Si quieres una pelea cuerpo a cuerpo, sal por la otra puerta y rodea el pasillo hasta encontrarle. Si no le ves, tranquilo: él te

encontrará a ti. Ah, y cuando hayas acabado con él, no te olvides de hacerte con su Phoenix Ronin: te será útil después.



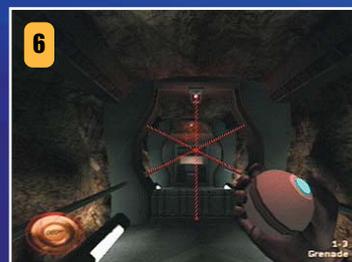
Cuenta atrás 2ª Parte

→OBJETIVOS

- Encuentra la salida del Sector Omega.

Atraviesa los pasillos disparando a los malos. Cuando te encuentres con láseres que taponan la entrada, simplemente

vuélalos con una mina o una granada (6). Sólo hay un camino posible, pero en los pasillos cortados encontrarás munición extra y algún que otro chaleco antibalas (7) (si juegas en el nivel de dificultad "00 Agent", tendrás que abrir estas puertas con el Decryptor). Al final, alcanzarás la puerta Omega.



Cuenta atrás 3ª Parte

→OBJETIVOS

- Encuentra el silo de lanzamiento de Drake.
- Evita que Kiko sea lanzada al espacio.

Entra en la sala y dirígete a la estancia abierta de la derecha. Debes subir al piso superior y entrar en la sala que hay enfrente de las escaleras para encontrar el ordenador que abrirá la puerta de

abajo. Pero antes de intentarlo, acaba con todos los enemigos que vendrán a buscarte. También encontrarás un chaleco antibalas (8). Una vez abierta la puerta inferior, vuelve abajo y continúa por el pasillo





atravesando puertas hasta que llegues a **una sala con una especie de ascensor** en medio y dos puertas a los lados (9). Entra en la única con el **interruptor de color verde** y verás una secuencia de vídeo. Bond habrá caído a la parte inferior, en la zona de despegue.



Corre a cualquiera de las dos habitaciones que hay a la derecha. En ambas encontrarás **munición** y un **chaleco antibalas**. **Quédate allí durante la ignición** para no fundirte con el despegue de las naves. Las puertas se cerrarán automáticamente cuando comience el despegue, y estarás a salvo. Cuando se abran de nuevo, te atacarán algunos malos:

ten especial cuidado con el ninja (los demás serán soldados normales). Esto ocurrirá dos veces. Después de la segunda ignición, verás una nueva secuencia de vídeo.

Cuando estés de nuevo en la habitación de arriba, **pulsa el interruptor** que hay a la derecha de la puerta rápidamente (10) y... olvídate de Kiko para siempre.

→MOVIMIENTOS 007

- Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ICONOS 007

- Te haríamos un lío explicándote dónde está cada uno, cuando en realidad, te encontrarás todos casi por accidente. Este nivel es bastante lineal, así que te irás topando con ellos a medida que avances, si eres un poco observador.

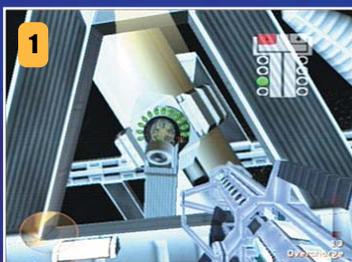
12. Equinox

→OBJETIVOS

- No permitas que los misiles sean lanzados.
- Acaba con Drake para siempre.

Los objetivos están bastante claros, ¿alguna otra pregunta? Bueeno, observa el mapa-radar que tienes arriba a la derecha, en la pantalla. En él está detallado el lugar en donde se encuentran todos los misiles. **Cada vez que uno de los circuitos se ponga de color verde, significará que el misil está a punto de ser lanzado. Cuando los dos cuadrados con el dibujo de una flecha parpadeen, significará que Drake te envía algunos de sus amigos para dispararte en forma de bienvenida.**

Para desactivar un misil, y que la muerte de miles de personas no recaiga sobre tu conciencia, deberás hacer lo siguiente: cuando el misil esté en posición de lanzamiento,



aparecerá el anclaje que lo mantiene unido a la base espacial (1). Cuando el anclaje se abra para despedir al misil, **debes disparar justo al centro** hasta que el circuitito de tu mapa se ponga de color rojo. Entre misil y misil, **Drake enviará a sus secuaces** para que no te aburras **te disparará él mismo mediante sus satélites**.

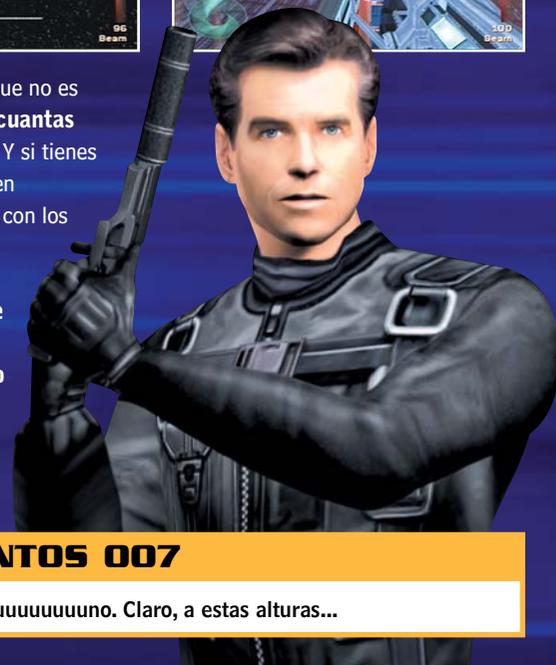
La buena noticia es que sólo hay ocho misiles... Aunque también hay una mala: después de los misiles, quédate por la zona para ver cómo el mismísimo **Drake aparece en escena** (3).



Pero no te asustes, que no es nada: **dispárale unas cuantas veces** para que muera. Y si tienes suerte, ni eso, porque en ocasiones se da él sólo con los rayos perdidos de sus satélites (4).

Enhorabuena, Agente 007: ¡una vez más, has salvado al mundo de una nueva catástrofe! (5).

Que disfrutes de tu recompensa...



→MOVIMIENTOS 007

- Esta vez, ninguuuuuuuuuuu. Claro, a estas alturas...

→ICONOS 007

- Todos son bastante fáciles de ver, ya que la base espacial no es muy grande. No hay muchas opciones. Lo malo es que, con los enemigos y los misiles, no tendrás tiempo de recogerlos... No olvides los iconos que hay sobre la cabina desde donde te vigila Drake, debes recogerlos antes de la pelea final.

