

Play
m a n í a



axel springer

¡Archívalas en las
cajas de tus juegos!

007 James Bond Desde Rusia con Amor

Mapas • Misiones • Momentos Bond • Extras

007 afronta una peligrosa misión que le llevará a recorrer toda Europa. Si quieres que los planes de sus enemigos se vean frustrados, sigue estos consejos. El primero, abrigate bien, porque el frío que vas a pasar es de aúpa.

01 LONDRES, PARLAMENTO

▶ OBJETIVOS

- Sube al tejado
- Destruye al helicóptero
- Rescata a la hija del Primer Ministro

Comienzas en uno de los balcones del parlamento en donde tiene lugar el festejo. **Avanza por la terraza mientras acabas con los enemigos** que te disparan tras las barras y las mesas volcadas **1**. Después ve por la puerta del fondo a la izquierda y saldrás a un patio donde verás cómo se llevan a la hija del Primer Ministro en un "jetpack". Sigue abatiendo adversarios, recoge **cartuchos y chalecos antibalas**, y abre la segunda puerta a la izquierda. Tras encontrarte con un soldado británico, sigue adelante y verás a un enemigo de espaldas junto a una estantería. Acaba con él con ayuda del **"Enfoque Bond"** **2**. Llegarás a un patio cerrado donde hay un intercambio de disparos entre soldados y secuestradores **3**. Ayuda a los soldados a despejar la zona y sube por la escalera que hay al fondo a la derecha. Recorre el balcón superior aba-

tiendo a más hombres de Octopus, salta la barricada de muebles y sigue subiendo por la escalera del fondo.

En la siguiente terraza, dispara a los secuestradores que cuelgan de las cuerdas y salta a la lámpara colgante de la izquierda. Avanza de lámpara en lámpara hasta llegar al otro extremo de la terraza. Entra por la puerta "escollada" por dos jarrones y llegarás a una cámara donde verás al jefe de los secuestradores huir de nuevo con la chica en el "jetpack". Acaba con el enmascarado que sale por una puerta del fondo y entra por esa misma puerta. Verás otra puerta cerrada con un dispositivo **4**. Reviéntalo a disparos y se abrirá. En la siguiente estancia, habla con la mujer, que te dará una **llave** para llegar a la azotea del parlamento **5**.

Coge el **piano simple** del fondo y vuelve a la cámara anterior. Acaba con un par de enmascarados más y sal al patio cerrado, donde tendrás que abatir a otra pareja de enemigos sostenidos en cuerdas. Después **usa la llave en la puerta de las luces rojas** de la izquierda y sube hasta la azotea, donde

verás a un helicóptero marcharse con la chica secuestrada.

Coge el **"jetpack"**, sube hasta las agujas del Big Ben y acaba con los pistoleros que cuelgan de las agujas de algu-

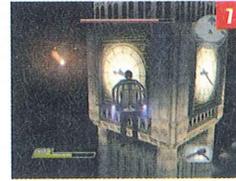
nos de los lados del reloj. Te empezarán a disparar un par de tipos también subidos en "jetpacks". Dale duro. Ahora **tendrás que enfrentarte al helicóptero**. Sitúate cerca del reloj y dispárale largos ráfagas de tiros **6**. Cuando te dispa-

re o se balance sobre ti, utiliza **+** stick izquierdo para esquivarle. **Aprovecha los muros del Big Ben para protegerte** y sorprende al helicóptero **7**. Si siguiendo esta estrategia le derrotarás sin problemas.

▶ MOMENTO BOND

DERRIBA EL HELICÓPTERO RÁPIDAMENTE.

Lánzate en una cara a cara contra el helicóptero enemigo y no ceses en ningún momento de dispararle manteniendo todo el rato los botones L1 y R1 apretados. Tendrás que ser especialmente rápido para esquivarle cuando te embista con las hélices o te dispare con la ametralladora o si recurre a sus mortíferos misiles, e ir tras él cuando intente alejarse un poco de tu situación para no darle tiempo a reponerse. Si consigues destruirlo en menos de un minuto en hacerlo, conseguirás este objetivo.



02 LABERINTO DE ESTAMBUL

▶ OBJETIVOS

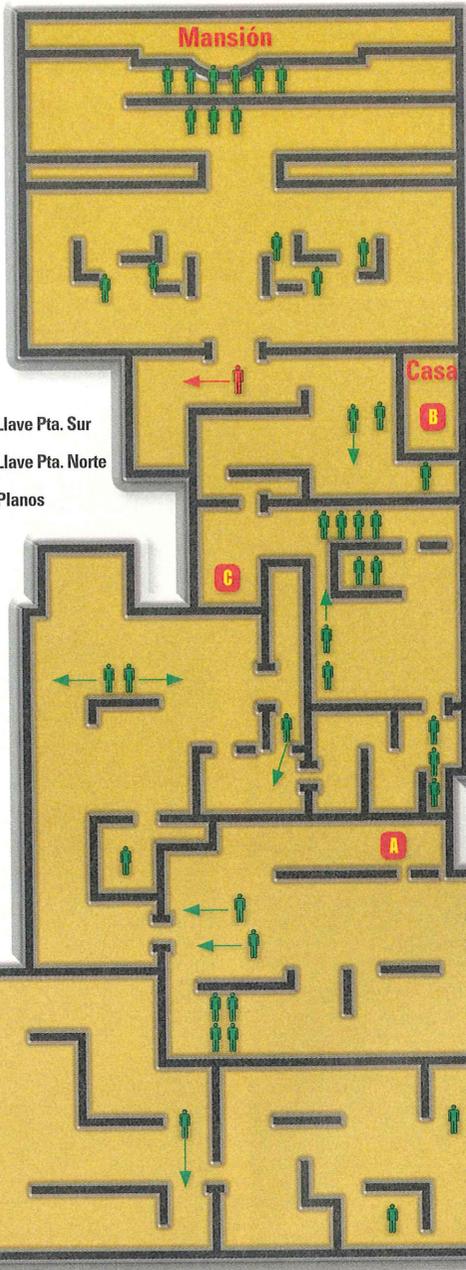
- Encuentra la llave de la puerta Sur
- Encuentra la llave de la puerta Norte
- Infiltra en la mansión

Esta es una misión en la que la discreción es muy importante, así que familiarízate con el botón R2 para **mantener activa la opción de caminar**

con sigilo. Baja las escaleras y observarás a un enmascarado pasar hacia la derecha **1**. Sorpréndete por la espalda con R1 y abre la puerta enrejada. Avanza y verás a tu derecha a otro pistolero junto a otra puerta. Acaba con él mediante un certero disparo usando el "enfoque Bond". Luego bordea el seto de la derecha y verás a otro enemigo a unos metros. Mátale con otro disparo silencioso a la cabeza. Después avanza hacia la **puerta enrejada** y ábrela. Lo primero que verás a continuación

es a un hombre de Octopus armado con un radio transmisor. Antes de hacer nada, salta el muro de tu derecha y conseguirás unos **planos** que te darán puntos. Luego acércate y atácale por sorpresa **2**. Sigue adelante y abre la siguiente puerta. Verás algunos pistoleros frente a ti. Espera a que se alejen y **trepa por el muro de la derecha** **3**. Tras éste, verás la **llave** de la puerta sur. Sigue adelante y acaba con los tres enmascarados mediante disparos con silenciador o ataques sigilo-





- A** Llave Pta. Sur
- B** Llave Pta. Norte
- C** Planos

MOMENTO BOND

DISPARA A LA LATA DE GASOLINA QUE HAY JUNTO AL COCHE

Una vez pasado el puente y antes de alcanzar la mansión, puedes ver una lata de gasolina junto a un coche y varios enmascarados. Dispara a la lata y acabarás con tus enemigos mediante una gran explosión.



→ sos (R1 + botón que aparece en pantalla para ejecutar la acción).

Abre la puerta sur (la de la luz roja) y avanza. A tu derecha verás un nuevo enemigo. Atácale por sorpresa. Después gírate y verás a otro enmascarado a unos metros de ti. Dispárale con el "enfoque Bond". Haz lo mismo con el que aparecerá a continuación. Avanza hacia los cadáveres y salta el seto de la derecha. Acaba con el siguiente guardián con la máxima discreción que puedas y sigue el camino hasta la siguiente puerta.

Ahora verás a tu izquierda a dos soldados haciendo guardia tras una puerta. No les ataques todavía y sigue el camino hasta ver a tres pistoleros juntos tras un pequeño seto. Mátalos con el enfoque y sigue hasta la siguiente puerta. Ábrela.

A tu izquierda verás a los dos enemigos que hacían guardia antes **1**. Cárgatelos sin gran alboroto y vendrán algunos más. Haz lo mismo con ellos. Avanza por el camino hasta la siguiente puerta. Antes de

- Enemigos con radio
- Enemigos estáticos
- Enemigos en movimiento



entrar, coge los **cartuchos especiales** a tu derecha y un **plano** simple en un rincón de tu izquierda.

Sal por la puerta y coge más **cartuchos especiales**. Verás una casa y algunos de pistoleros haciendo guardia. Acaba con ellos y entra en la casa. A

la izquierda, sobre una mesa, podrás coger la **llave de la puerta norte 5**.

Sal de la casa y ve hacia la puerta de la derecha, la puerta norte. Junto a ella verás a otro enemigo con radio. Sorpréndele por la espalda. Entra por la puerta y verás una gran mansión ro-



deada de setos. Elimina con sigilo a cuantos guardias aparezcan y avanza hacia el puente del centro **6**. Ahora tendrás que completar el "Momento Bond" de la misión. Tras hacerlo, sube hasta la puerta de la mansión mientras te deshaces de más guardias **7** y te llevará una sorpresa...

03 ENTRENAMIENTO MI6

OBJETIVOS

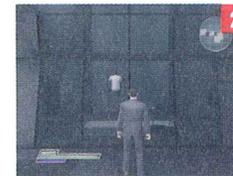
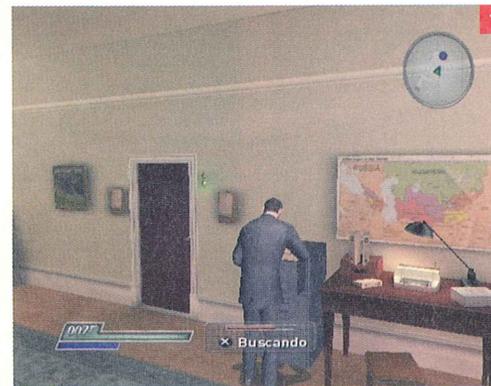
- Recibe instrucciones de M
- Recibe instrucciones de Q
- Utiliza el reloj con láser para alcanzar la bomba

Esta misión es un entrenamiento en el que recibirás una instrucción

por parte de los jefes del MI6. Empiezas en el despacho de Moneypenny, donde recibes una llamada de M. Busca en los archivos y obtendrás un **smoking formal 1**. Después abre la puerta y ve a hablar con M, tu jefe, que te hablará de tu objetivo en el juego, **robar una máquina descifradorasoviética, la "Lektor"**. Busca en los archivos de la izquierda y conseguirás otro **plano** simple. Tras la charla, regresa al

despacho de Moneypenny, coge la puerta del fondo y toma el **ascensor** del pasillo.

Llegarás a un sótano de experimentación donde te espera Q. Busca en el armario de la derecha y conseguirás **cartuchos**. Después activa las **diferentes luces** para ir viendo los nuevos inventos de Q **2** y, cuando termine su exposición, ve a la puerta del fondo.



Comenzará una misión de entrenamiento en la que **tendrás que desactivar una bomba**. Usa el **reloj láser** para explotar el dispositivo tras el cristal **3** y entra en la sala contigua. Vuelca la mesa y **destruye al maniquí** que te dispara. Avanza y sigue destruyendo maniquíes. En la

siguiente estancia, **explota el bidón que hay tras la mampara** con el reloj láser y luego acaba con los maniquíes. Coge el **maletín** de la mesita de la derecha y desbloquéalo para ganar puntos de investigación **4**. Luego dispara al **dispositivo** de tu izquierda y accede-

rás a una nueva estancia. Acaba con más maniquíes-robot **5** y busca en el armario para obtener otro **plano**. Después usa el **reloj láser** para romper el dispositivo tras el cristal y entra en esa sala. Vuelca la mesa, abate a los robots y desactiva la **bomba**.



04 ESTAMBUL 1

▶ OBJETIVOS

- Entra en la tienda de repuestos
- Destruye el garaje ruso
- Encuentra la ametralladora
- Destruye el tanque
- Lleva a Kerim Bey a la estación T

La primera parte de esta misión es una **trepidante persecución en coche**. Avanza por la carretera mientras te sigue el coche negro **1**. Llegarás junto a un puente, donde un asesino del Octopus, Red Grant, explotará con un

bazoka el coche de tus perseguidores. Pronto, observarás **varios vehículos que te empiezan a disparar** y contra los que tendrás que abrir fuego o atacar con el pincha-ruedas (▲). Cuando llegues a una gran plaza, desvíate a la derecha siguiendo el punto azul del mapa y entrarás en la tienda de repuestos. Luego sal marcha atrás y sigue recto. Dispara a los coches que te acosan y **sigue la carretera en dirección al punto rojo** del mapa. Cuando llegues al garaje ruso, destrúyelo. Ve a la derecha y **sigue hacia el punto azul del mapa** por la carretera que pasa junto a un castillo. Llegarás a una **verja**

que se cierra, tras la cual aguarda un tanque. Ahora **tendrás que ir a por la ametralladora** para acabar con él y poder seguir adelante.

Ve con Bond hacia el **callejón de la derecha** y haz **rápel** en la luz azul. Verás a un soldado ruso haciendo guardia. Ocúltate tras la pared y mátele de un disparo con silenciador cuando te dé la espalda **2**. Tras la esquina siguiente, verás dos soldados más. Acaba con ellos y **baja haciendo rápel**. Cruza la puerta abierta del pequeño patio cerrado de enfrente y conseguirás **cartuchos** y unos **planos**. Luego sal



de allí, ve a la luz azul del fondo y **sube haciendo rápel**. En esta nueva terraza tendrás que acabar con tres rusos más. Antes de hacer de nuevo el rápel en la luz azul del otro extremo, mata a los soldados que hacen guardia en el siguiente edificio. Ahora salta hacia allí y coge la **escopeta Bosch** y las **municiones**. Llegarán más soldados. Acríballos y sigue por el balcón. Antes de bajar por el otro extremo de la terraza, acaba con otro trío de militares que aguardan en el edificio de enfrente **3**.

Baja y haz **rápel** para subir al edificio siguiente. Ahora llegará el "Momento



Bond" del nivel. Ya dentro del edificio, vuelca la mesa de la derecha y acaba con unos cuantos soldados más que aparecerán en la zona. Ve a la siguiente habitación y encontrarás más

▶ MOMENTO BOND

HAZ RÁPEL Y ENTRA POR LA VENTANA

Usa el rápel en el edificio contiguo al de la ametralladora y entrarás en éste destruyendo la ventana y matando al soldado que hace guardia junto a ella.

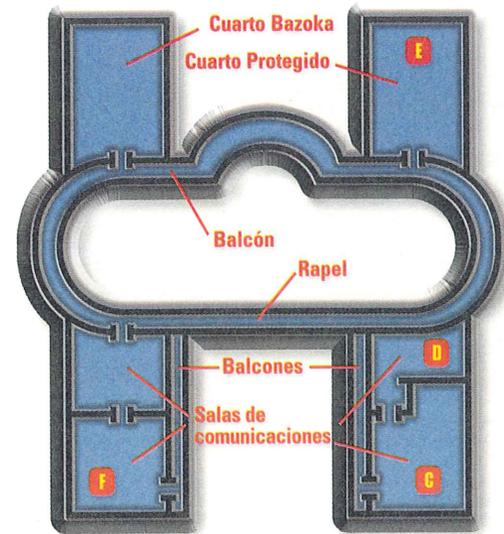
planos detrás de los sofás rojos. Tras cogerlos, **ponte a los mandos de la ametralladora** y dispara sin descansar **al tanque** hasta que explote **4**. Misión completada.

05 ESTACIÓN T

▶ OBJETIVOS

- Rescata a tres rehenes
- Desactiva cinco bombas
- Desactiva la última bomba antes de que se acabe el tiempo
- Destruye el helicóptero ruso

Nada más empezar, acaba con los soldados rusos que empiezan a dispararte desde la entrada de la estación **1**. Después ve al otro extremo del jardín y coger los **cartuchos especiales de metralleta** que hay detrás del coche negro. Vuelve junto a tu coche y **coge del maletero el Q-Cóptero**. Luego ve a la parte derecha de la entrada, trepa el muro y **utiliza el Q-Cóptero** por el **conducto de ventilación** sobre la puerta cerrada **2**. Recorre el conducto hasta llegar a un vestíbulo y **explota el aparato** junto a la puerta bloqueada por el dispositivo. Entra con Bond en el vestíbulo y acaba con los soldados que ahí aguardan. Rescatarás al **primer rehén**. Busca en el archivador del fondo a la derecha, junto al cristal, y encontrarás un **plano**. Luego ve por el pasillo de la izquierda y abre la puerta. Verás una sala con varias mesas de trabajo y a un **soldado con un transmisor de radio**. Acaba con él y con todos sus compañeros que aparecerán a



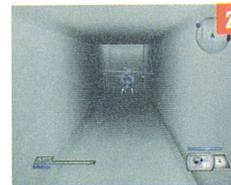
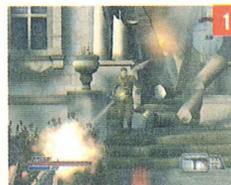
Segunda Planta

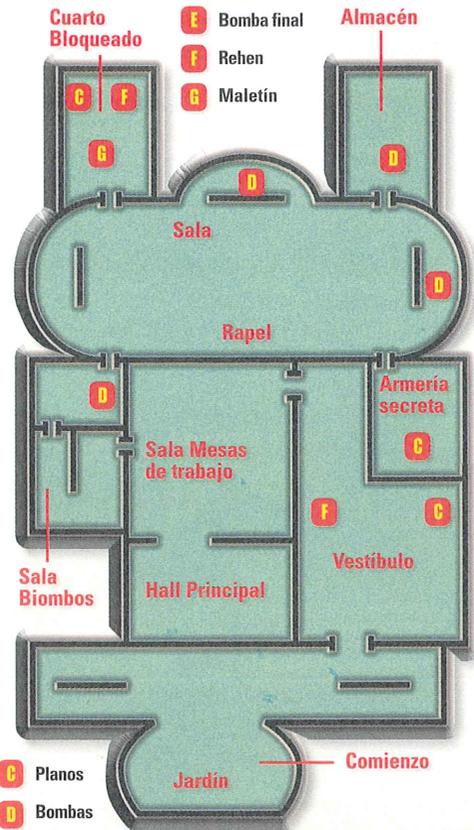
C Planos

D Bombas

E Bomba final

F Rehen





→ continuación en la estancia. Luego abre la puerta de la derecha y entrarás en una sala donde hay un gran biombos. Ve al otro lado del biombos, coge los **cartuchos** del mueble y sal por la siguiente puerta. Llegarás a un salón donde hacen guardia dos soldados. Mátales y **desactiva la bomba** de la derecha **3**. Abre la siguiente puerta y llegarás a una gran sala central con más

soldados, uno de ellos con una radio. Acaba con éste y luego con todos los demás que vayas apareciendo. Cuando la zona esté limpia, ve a la parte de la sala donde hay varios artefactos electrónicos y unos grandes mapas. **Tras el mural de mapas, en una columna, podrás desactivar una segunda bomba**. Tras hacerlo, llegarán más soldados a los que tendrás que eliminar.

Ahora ve a la parte de la sala oculta tras unos andamios y una tapia verde y podrás desactivar una **tercera bomba**. Luego abre la puerta que está a un lado de los **andamios** y llegarás una especie de almacén. Acaba con los soldados que veas allí **3** y **desactiva la cuarta bomba** en la esquina. Sal de nuevo a la sala central y vendrán más soldados a los que acbrillar.

➤ JEFE HELICÓPTERO RUSO

Un gran helicóptero irrumpirá en la estación y tendrás que destruirlo. lo que no será nada fácil de lograr, ya que el enemigo se las trae. Corre hasta el muro que ha destrozado, coge el bazoka y atácale **1**. Después de cada disparo, corre a ocultarte de sus ataques tras las columnas **2**. Primero disparará una ráfaga con su ametralladora y a continuación lanzará un par de explosivos, tras lo cual hará un "descanso" y podrás volver a atacarle. Cuando se gaste el bazoka, puedes utilizar las granadas, la metralla cargada de munición especial o incluso la escopeta si te quedas sin munición de las otras armas. Sigue la estrategia de "ataque-escondite-ataque" y le acabarás venciendo.



Ahora dirígete a la puerta de enfrente simulada en la pared y podrás completar el "Momento Bond". Después ve a la luz azul de al lado y haz rápel para alcanzar el balcón superior. Corre hacia la izquierda y verás una **puerta protegida por un dispositivo** al que tendrás que disparar. Hazlo y entra. Es una sala larga en la que, aparte de más **munición**, podrás conseguir al fondo un **traje de camuflaje**. Póntelo y sal. Sigue por la derecha hasta llegar a una puerta que da a una sala de comunicaciones. Coge allí más **munición** y ve por la puerta del fondo hasta otra **sala de comunicaciones**. Acaba con los dos soldados rusos que allí verás **5** y liberarás a otro **rehén**. Tras hacerlo, ve al otro lado de la fila de aparatos y encontrarás otra puerta. Ábrela.

Ahora estarás en el balcón superior de la sala de las mesas de trabajo. Baja por la derecha y llegarás al **vestíbulo principal del hotel**, donde la primera bomba explotó **3**. Sube por las escaleras de enfrente y entra por la primera puerta que veas. Llegarás a una nueva **sala de comunicaciones** donde aguarda otro soldado. Elimínalo de un certero disparo en la nuca y coge los **planos** del mueble de la pared izquierda. Después **destruye el dispositivo de bloqueo** de la puerta de en-

frente y entra en una nueva sala de comunicaciones. Termina al soldado ruso y **desactiva la quinta bomba**. Sal de nuevo al balcón y mata a los rusos que se desuelgan del techo para atacarte **7**. Después vuelve sobre tus pasos hasta la **gran sala central de los mapas** y baja haciendo rápel. Ve a la puerta bloqueada de enfrente, la puerta junto a la cual hay un conducto de ventilación, e introduce el **Q-Cóptero por el conducto**. Ve con el aparato hasta la **puerta bloqueada** con una silla y explótalo. Entra con Bond y mata a los militares para liberar al **tercer rehén** **8**. Coge los **planos** del fondo de la habitación y una secuencia de vídeo te mostrará a un soldado ruso activando una nueva bomba. Antes de irte, coge el **maletín** que hay sobre las cajas para obtener **puntos de investigación**. Después sal una vez más a la sala de los mapas, acaba con más soldados que vendrán enseguida, **sube al balcón superior haciendo rápel** y dirígete a la **puerta cuyo dispositivo de bloqueo destruíste** (punto rojo en el mapa). Entra, acaba con más rusos y **desactiva la bomba**. Pero todavía no ha acabado la misión. Ahora te las tendrás que ver **contra todo un helicóptero de combate**. (VER CUADRO JEFE HELICÓPTERO RUSO)

➤ MOMENTO BOND

ENCUENTRA LA ARMERÍA SECRETA
 Tras una puerta oculta simulada en la pared, a la izquierda de los andamios de la sala grande de los mapas, se encuentra la **armaría secreta**. Entra en ella y podrás hacerte con más **munición** y un **plano**.



06 ESTAMBUL 2

➤ OBJETIVOS

- Hazte con los uniformes en el piso franco
- Destruye el coche antes de que escape
- Pase el control ruso
- Suelta el hote

Avanza con el coche por las calles de Estambul mientras varios vehículos

te disparan y tratan de estorbarte **1**. Sigue el mapa hasta el punto azul y detén el coche sobre el círculo del mismo color. Baja del vehículo, entra en la casa, coge el **uniforme de ruso** y póntelo. Antes de volver al coche, coge los **planos** que hay en el archivador. Al salir, acaba con unos cuantos soldados que intentan hacerte una emboscada y **persigue al coche rojo** que huye. Pisa a fondo y ve tras él, disparándole sin cesar hasta que explote.

Si el estado de tu coche es muy malo, puedes ir al taller para repararlo. Abatido el coche enemigo, ve hacia el puesto de control ruso (el punto azul del mapa que no es el taller). Aparca el coche en el círculo y entra en el edificio.

Lo primero que verás será un **mostrador** con una mujer y algunos soldados. Ve a la sala de la izquierda y coge en los archivos la **llave de la armería**, →





➤ MOMENTO BOND

ENTRA EN LA ARMERÍA SECRETA
La segunda puerta del pasillo junto a la recepción del edificio de control es una armería secreta. Aunque no habrá mucho con lo que armarse, sí podrás conseguir un **maletín** y el tercer **plano** de la misión.

→ **cartuchos** y un **plano**. Vuelve a la recepción, coge el **fusil de asalto** y sal por la puerta donde éste estaba apoyado. Sigue el pasillo y entra por la segunda puerta que veas para **cumplir** el "Momento Bond" de la misión. Después sal por la armería y ve por la puerta que has pasado. Saldrás al pequeño muelle de un canal, donde ten-

drás que abatir a varios soldados que tratan de sorprenderte por la espalda **2**. Después sube las escaleras de la derecha y **haz rápel** hasta el edificio de enfrente **3**. Acaba con unos cuantos enemigos y ve al archivador del exterior que hay junto al bote para coger el cuarto **plano** de la misión. Después dirígete a la **palanca** y, en

cuanto la actives, verás aparecer un soldado que comienza a dispararte sin parar **4**. Acaba con él y saldrán más enemigos a por ti. Mientras combates, **aprovecha los momentos de menos tiroteo para mover la palanca y poder soltar el bote**. Cuando hayas llevado la embarcación hasta el agua, podrás huir.

07 BAJO TIERRA

➤ OBJETIVOS

- Ve al observatorio
- Busca los planos en la sala de operaciones
- Huye con el "jetpack"

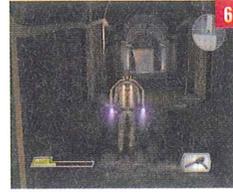
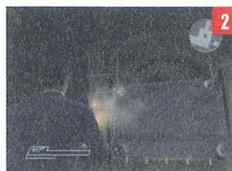
Comienzas a bordo de una lancha, manejando la ametralladora mientras tu amigo Kerim conduce por unos canales secretos. Avanza y empieza a disparar a todos los soldados que veas en las alcantarillas. Usa el "zoom" para poder apuntar mejor. No tardará en aparecer una **motora**, a la que también deberás acribillar hasta que explote **1**. A continuación, con la lancha detenida, vuela la **cestradura** que tu compañero te indica. Sigue

avanzando y disparando a los soldados que te acosan. Cuando llegues hasta una **gran compuerta de hierro** que te cierra el paso, **vuela los engranajes** a balazos para poder pasar. La lancha seguirá avanzando. Sigue disparando a los enemigos sin descanso y llegarás a una **nueva compuerta** que también tendrás que abrir destruyendo los engranajes **2**. Al momento, verás aparecer una **lancha motora armada** a la que tendrás que abatir. Después llegarás a otro recinto con balcones donde tendrás que matar a más soldados y acabar con otra lancha. A continuación, esta dura travesía concluirá.

Ya en tierra, sal de debajo del puente y ve a la escaleras de la izquierda. Allí verás a varios soldados haciendo guardia **3**. Distráelos con los **gemelos sónicos**, aca-

ba con ellos y ve por la **puerta verde** de la izquierda. En la nueva estancia, ve hasta la bandera soviética y **coge del armario** una potente **Mágnun Wright**.

Sigue por la puerta verde y llegarás a una sala amplia con soldados haciendo guardia. Cárgatelos con tu nueva arma y sube al piso de arriba, donde tendrás que eliminar a unos cuantos soldados más. Después podrás ver en la terraza de la izquierda, junto a unas estanterías con cajas, un **conducto de ventilación**. Introduce en él el **Q-cóptero** y recórrelo pasando los ventiladores. Llegarás a la sala del piso inferior que estaba cerrada. **Estalla el Q-cóptero junto al dispositivo de la puerta 4** y baja con Bond. Llega el "Momento Bond" de la misión. Tras visitar la **armería secreta**, vuelve a subir y sal



por la **puerta verde** del lado derecho de la terraza. Nada más llegar a la nueva estancia, **mata al soldado** que verás ante tus narices y **cruza el halcón** a través de las puertas de las rejas. Sal por la **puerta verde** y llegarás a una terraza repleta de soldados a los que deberás abatir. Cuando limpies la zona, ve a la **puerta junto a la cristalera** y ábrela. Dentro de la habitación podrás coger unos **planos** y un nuevo **maletín**. Después baja al piso donde están los camiones y te las verás con un soldado **5**. Una vez que lo derrotes, **haz rápel para subir a la parte de la terraza** antes inaccesible y entra en la sala de operaciones de la derecha. Allí, tras acabar con un soldado escondido, coge los **planos** del consultado ruso.

Enseguida verás aparecer un "jetpack" en mitad de la estancia. Cógelo y sal de la sala. Ve por la puerta de abajo a la

derecha y llegarás a otra estancia donde deberás acribillar a más militares. Otra compuerta se abrirá. Ve por ella y sigue matando enemigos. Sigue por la derecha y **tendrás que combatir a soldados también provistos de "jetpacks"**. Cuando los derrotes, sigue adelante y después toma el túnel de la izquierda. Llegarás al último recinto por el que pasaste en lancha. Aniquila a cuantos enemigos te aparezcan y **ateriza en el círculo azul**. Abre la puerta verde y pasarás a una estancia oscura donde podrás conseguir más **planos**. Sal, coge el otro "jetpack" si lo necesitas y sigue combatiendo más enemigos por el túnel de la izquierda. En la siguiente estancia, tras acabar con más adversarios, **podrás volver a posarte en otro círculo para cambiar de "jetpack"**. Después sigue adelante y continúa diezmando a las tropas soviéticas. Ve por el túnel de la iz-

➤ MOMENTO BOND

ENTRA EN LA SALA DE ALMACENAMIENTO SECRETA
Utiliza el Q-Cóptero por el conducto de ventilación evitando los ventiladores y desbloquea la puerta del piso inferior. Podrás entrar con Bond en una sala de almacenamiento secreta, donde hallarás **munición** y unos **planos**.

quierda, combate más enemigos, cambia de "jetpack" si el tuyo ha sufrido daños, y luego **passa por encima de las cataratas del fondo 1**. Tendrás que acabar con más enemigos y con otra lancha motora. **Sigue el trayecto invertido** yendo por la derecha, **coge el túnel de la izquierda** en la última estancia y acabarás saliendo de los canales subterráneos.

08 CAMPAMENTO GITANO

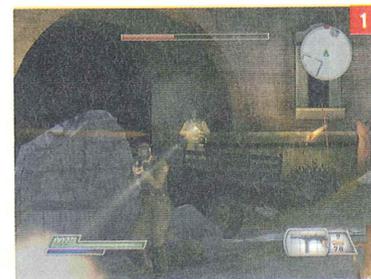
➤ OBJETIVOS

- Elimina al artillero
- Rescata a cuatro rehenes
- Coge el rifle de francotirador
- Protege a Kerim

Comienzas dentro de un **campamento gitano** en el que irrumpen tropas rusas al mando de Kriencu, miem-

bro del KGB. **Protegido tras una mesa, dispara a los soldados** que os acosan y acribilla a balazos al artillero hasta que muera **1**. Después ve a la **parte trasera del carramato** de detrás, acaba con más soldados y entra en una cueva. Eliminando a otro soldado liberarás a la **primera rehén**. Vuelve junto a Kerim y **sube haciendo rápel al granero** que tienes a tus espaldas. Dentro, elimina a un par de soldados

para liberar a una **nueva rehén** y hazte con unos **planos**. Sal al exterior por la puerta de la izquierda y coge una **máscara de gas** del carro. Ahora ve hacia la casa de la derecha, **ponte la máscara**, entra por la puerta principal y elimina a una pareja de soldados **2**. Después corre a la habitación de la izquierda y hazte con los **planos**. Sube la escalera y en un cuarto del piso de arriba podrás liberar a la **tercera rehén** →



matando a otro par de militares. Coge el **esmoquin negro** y más **municiones** y sal al exterior para poder respirar.

Coge otra **máscara** y vuelve a la casa. En la parte derecha del recibidor puedes ver un **conducto de ventilación**. Mete el **Q-Cóptero**, ve a la sala contigua de la derecha y explótalo junto a la silla que bloquea la puerta. Entra con Bond desde el recibidor, **elimina al soldado** y **cumplirás el momento Bond**. Sal de la casa, ve a por otra **máscara** y vuelve, pero esta vez a la **parte trasera**. Verás una puerta inscrita en la roca, la entrada a una mina. Ponte la **máscara** y entra. Avanza hasta toparle con unos soldados, co-

ge los **planos**, dispárale y liberarás a la **última rehén** **3**.

Tras un video, tendrás que ir a por el **rifle de francotirador** de Krilencu. Entra por una puerta que hay a la izquierda del **carromato** de las **máscaras** y coge el **plano** que allí verás. Después haz **rápel** en el **punto azul** de al lado y sube a una terraza de piedra. Acaba con el soldado que te dispara desde abajo y salta para coger el **rifle de francotirador**. Ahora tendrás que utilizar el rifle para **proteger a Kerim**. Desde tu posición, dispara a los soldados que tratan de acabar con la vida de tu amigo **4**. Una vez que se agote la **munición**, utiliza la **metrallera** o la

MOMENTO BOND

AVERIGUA CÓMO ENTRAR EN LA COCINA

En el recibidor de la casa del campamento gitano, descubrirás un conducto de ventilación. Usa el Q-Cóptero y llegarás a una cocina cuya puerta está bloqueada por una silla. Explótala y Bond podrá entrar, acabar con un soldado ruso y hacerse con **municiones** y un **maletín**.

pistola, haciendo uso en ambas del práctico **"Enfoque Bond"** **5**. No tardarás en eliminar a tus enemigos.



MOMENTO BOND

DISPARA AL OPERADOR ANTES DE QUE PIDA REFUERZOS

Tras saltar el primer muro del callejón, verás a un operador ruso haciendo guardia junto a un compañero. Cuando se quede solo, acaba con él de la forma más discreta que puedas (ataque sigiloso o disparo con silenciador).

das aplicarle el **"Enfoque Bond"**. Una vez que aciertes con un buen disparo entre ceja y ceja, la misión concluirá.

09 CALLEJÓN FRANCÉS

OBJETIVOS

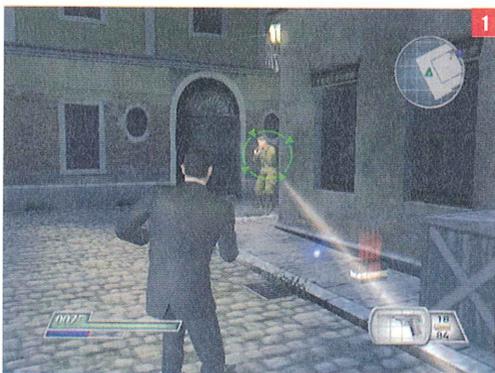
- Ve al punto del francotirador
- Recorre el trayecto de Kerim

Avanza con Bond por la calle de delante y **trepa por el muro** bajo. Al otro lado verás a un operador y a un soldado haciendo guardia. Acércate y elimínale con un disparo

con silenciador o con un **ataque sigiloso** con R1. De ambas maneras completarás el **"Momento Bond"** de la misión.

Después haz lo mismo con su **compañero** de guardia y sigue calle abajo. A tu derecha verás una **verja cerrada**. Al fondo del callejón te espera un soldado oculto tras una caja. **Rompe el candado** de un disparo, cruza la puerta y acaba con los sol-

dados que te salgan al paso **1**. Tuerca la esquina y podrás coger unos **planos** ocultos tras la caja. Vuelve sobre tus pasos y haz **rápel** en la luz azul junto a la caja donde se escondía el soldado. Entrarás en un edificio. Baja las escaleras de enfrente y acaba con el soldado que verás abajo. Coge las **municiones** y la **llave del apartamento**. Después sube las escaleras que has bajado y abre la puerta que estaba bloqueada. Mata

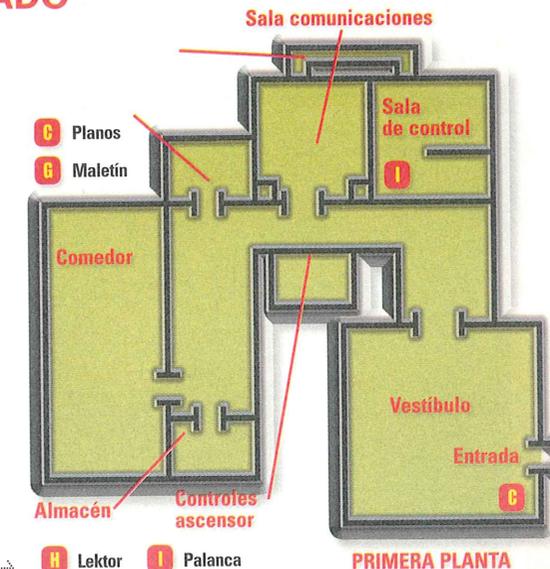


10 CONSULADO

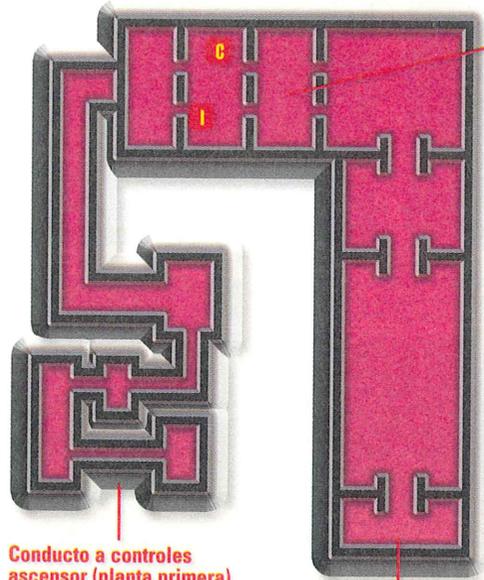
OBJETIVOS

- Habla con el funcionario del consulado
- Encuentra a Tatiana
- Encuentra la caja fuerte
- Destruye los controles del ascensor con el Q-Cóptero
- Huye

Empiezas en el vestíbulo del consulado. Busca en el **pequeño mueble** de la **pared izquierda** y encontrarás unos **planos**. Después ve a la derecha y **habla con el funcionario** que trabaja en una mesa **1**. Habrá una gran explosión en la pared del fondo. Ve por el hueco y coge los **cartuchos** de tu izquierda. Enfrente verás una puerta bloqueada y, tras la esquina, dos soldados. **Dispara a uno de los soldados con los dardos de suero** que acabas de coger y verás cómo mata a su compañero. Después acaba con él. Avanza por el pasillo y entra en el cuarto abierto de la derecha. **Habla con el técnico** y luego acércate al **conducto de ventilación** abierto al fondo de la sala. ➔



SÓTANO UNO



Cuatro literas

- C** Planos
- G** Maletín
- H** Lektor
- I** Palanca

Conducto a controles ascensor (planta primera)

Ascensor

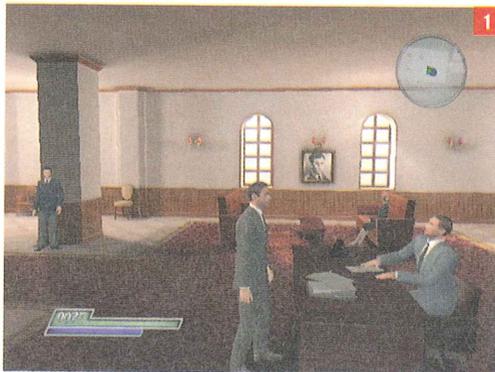
MOMENTO BOND

ENTRA EN LA HABITACIÓN SECRETA
 Súbete al frigorífico en el laboratorio que hay a la izquierda del ascensor y destruye desde allí con el reloj láser el dispositivo de la puerta de la cabina. Entra en la habitación secreta y podrás hacerte con unos planos y unos cartuchos para tu fusil de asalto.

Introduce el Q-Cóptero, llévalo hasta el interior de la habitación bloqueada y, evitando los disparos de los soldados, explótalo junto al dispositivo de la puerta 2. Sal de nuevo al pasillo, deshazte de unos cuantos soldados y cruza la puerta antes bloqueada. Dentro, coge la munición y baja la palanca de la pared izquierda. La fuga de

gases del fondo del pasillo se cortará al instante. Sal del cuarto rápidamente, avanza por el pasillo y abate a un par de soldados más. Antes de llegar a la puerta de la luz verde, gira a la derecha y entrarás en un comedor donde podrás hacerte con más municiones. Abre ahora la puerta iluminada y entrarás a Tatiana.

De nuevo en el pasillo, ahora junto a Tatiana, las puertas del ascensor se abrirán y unos soldados empezarán a atacarte. Dispárale un dardo a uno de ellos y matará a su compañero. Después remátale. Baja con la chica en el ascensor y saldrás a un pasillo. Tres soldados os atacarán. Elimínalos antes de que dañen a Tatiana 3. Sigue



adelante, coge una de las máscaras de gas de la derecha y abre la puerta de enfrente. Verás una sala donde el gas está expandiéndose, ponte la máscara y acaba con los soldados que allí hacen guardia. Después activa la palanca que verás en la parte izquierda de la estancia 4 y el gas desaparecerá. Tatiana volverá junto a ti. Ve junto a las literas de la derecha y conseguirás unos planos si buscas en el archivador. Después ve al conducto de ventilación abierto en la pared del fondo y suelta el Q-Cóptero. Evitando el ventilador y las fugas de vapor, lleva el Q-Cóptero hacia la parte izquierda del conducto. Cuando llegues a una primera sala, sigue por el conducto de abajo a la derecha y tendrás que evitar unas llamaradas de fuego 5. Después pasarás por otra sala, superarás un par de ventiladores, subirás por el hueco del ascensor y acabarás llegando a un cuarto en el que tendrás que explotar el aparato cerca de una máquina dotada de un dispositivo que parpadea.

Activados de nuevo los ascensores, vuelve con Tatiana al pasillo, elimina a los militares que te salgan al paso y entra con ella en el ascensor. Subirás a un moderno sótano. Corre hasta el fondo del mismo y pulsa el botón verde de la máquina de la izquierda. Se abrirán las compuertas y verás a tres soldados de guardia. Dispara un dardo a uno de ellos y contempla el espectáculo. Después entra en lo que parece una especie de laboratorio. Coge una máscara de gas del fondo, ajústatela y abre la puerta de al lado. Entra y verás unas compuertas con una estrella roja arriba y gas por todos lados. Ve por la izquierda y llegarás a otro laborato-



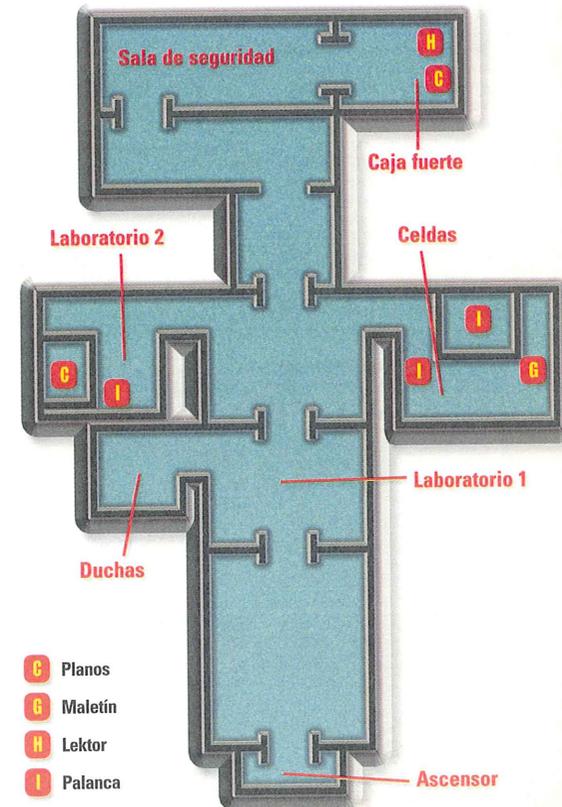
rio donde te esperan un par de enemigos. Tira un dardo a uno de ellos y activa la palanca de la izquierda 6. El gas se irá. Ajusticia al soldado drogado y súbete al frigorífico que tienes al lado. Desde allí, usa el reloj láser sobre el dispositivo que parpadea en la cabina de arriba. La puerta de la cabina se abrirá. Entra. De esta manera, ade-



más de conseguir munición y unos planos, habrás cumplido otro de esos "Momento Bond".

Hecho esto, sal de la cabina y corre como un poseso entre los gases hacia el laboratorio donde está Tatiana. Coge otra máscara y vuelve a entrar. Toma ahora el camino que hay a la derecha

SUBSÓTANO 16



- C** Planos
- G** Maletín
- H** Lektor
- I** Palanca



del ascensor y llegarás a una zona de celdas. Acaba con un soldado y baja la palanca de la derecha **1**. Los gases se esfumarán. Entra ahora en la cabina que hay al comienzo de la estancia, elimina a otro ruso y activa la palanca. Se abrirán algunas celdas. Coge municiones en las celdas **8** y un maletín en el extremo final de la estancia. Después ve a las computeras de la estrella roja y ábrelas pulsando el botón verde de la máquina de la izquierda. Se abrirán y verás a un trío de guardianes. Demuéstrales el poder de tu Mágnum y avanza hasta las siguientes compuertas. Ábrelas de igual forma que antes y llegarás a una

estancia amplia donde tendrás que aniquilar a varios enemigos, entre ellos otro de los soldados grandulones **9**. Y todo ello con Tatiana corriendo de por medio, así que cuidado.

Cuando mandes a todos tus enemigos a una vida mejor, baja por las escaleras del fondo y llegarás a una sala de seguridad. Allí te esperan más soldados a los que exterminar. Despeja la zona, sube a la gran caja fuerte del fondo y ábrela disparando sobre los cerrojos con cualquier arma (el rifle es lo más rápido) o aplicando el láser de tu super-reloj. Entra en la cámara de seguridad, coge el plano y

las municiones, y por último, coge la máquina descifradora "Lektor".

Ahora llegará el momento de huir. Sal de la caja fuerte y deshazte de los primeros soldados que vienen "a darle la enhorabuena". Sube por la escalera y acaba con otro "gigantón" ruso y sus camaradas **10**. Tras darles lo suyo, ve arriba, espera que se abran las compuertas y acaba con un par de militares más. Sigue al frente hasta el primer laboratorio y verás a una manada de enemigos ir hacia ti. Dale jarabe de escopeta, sigue adelante con Tatiana y coge el ascensor. Huida y misión completadas.



mendamos una conducción no demasiado rápida para evitar daños extraordinarios (a no ser que estés buscando enemigos), ya que los coches de tus adversarios suelen adaptarse a tu velocidad.

En la segunda parte de la misión, tu objetivo será llegar a la estación de ferrocarriles antes de que el tiempo

venza. Conduce en dirección al punto azul del mapa (el que no es el taller) mientras te quitas de encima a los vehículos de antes, a los que ahora habrá que sumar unas veloces camionetas desde las que te tiran barriles explosivos **3** y un helicóptero **4**. Cuando llegues a la estación, aparca sobre el círculo azul **5** y habrás finalizado esta misión.

MOMENTO BOND

DESTRUYE EL HELICÓPTERO

Un par de kilómetros antes de llegar a la estación, comenzará a atacarte un helicóptero. Derribalo con la ametralladora antes de pasar bajo el último puente y cumplirás con éxito este objetivo.

11 ESTAMBUL 3

OBJETIVOS

- Destruye 30 vehículos enemigos antes de que se acabe el tiempo
- Llega a la estación de ferrocarriles antes de que se acabe el tiempo.

Al volante de un coche negro, en la primera parte de esta misión, tendrás que hacer triza una treintena de vehículos rusos antes de que se

agoten los diez minutos de tiempo. Entre tus objetivos estarán los coches armados con ametralladora, a los que tendrás que disparar hasta que exploten **1**; los agresivos coches negros, contra los que deberás emplear el efectivo pincha-ruedas **2**; y los camiones con ametralladora, que volarán en mil pedazos si les disparas sin pausa durante un buen número de segundos. También deberás evitar a los tanques que aguardan en algunos callejones dispuestos a ha-

certe añicos. Contarás con la ventaja de que tus enemigos también van tras de ti, por lo que no tendrás que buscar demasiado para ir dándoles caza. Aún así, procura moverte por varios puntos de la ciudad y los encontrarás antes.

Como siempre, si sufres muchos daños, puedes reparar el coche en el taller de la calle principal, donde te lo dejarán como nuevo en cuestión de segundos. Por lo general, te reco-

12 TREN

OBJETIVOS

- Acaba con los esbirros de Red Grant
- Protege a Tatiana
- Destruye las torres del tren
- Atrapa a Red Grant
- Acaba con Red Grant

Después de que Red Grant asesine a Kerim y Bond libre una pelea con él, tendrás que deshacerte de dos

de sus esbirros en el comedor del tren. Ayúdate del maletín con arma que puedes coger a un lado y acaba con el enorme matón de Octopus y su colega del fondo **1**. Sigue hacia delante y verás cómo el vagón empieza a ser invadido por más esbirros de Grant **2**. Cuando acabes con todos, una escena de vídeo te mostrará cómo recibes un botellazo que te deja inconsciente y te roban la "Lektor".

Ahora pasarás a estar junto a Tatiana en una estación. Deshazte de los ene-

migos que te atacan por la derecha **3** y avanza en esa dirección. Al fondo a la izquierda, sobre un banco de madera encontrarás unos planos. Ve por la puerta central y verás a Grant escapar con Eva Adara. Acto seguido, acaba con varios villanos más que saldrán a tu encuentro **4** y sube por la escalera por la que han huido tus enemigos. Verás más enmascarados. Acaba con ellos con el dardo enloquecedor **5** y baja rápido a ayudar a Tatiana, que estará siendo atacada. Cuando acabes con ellos, vuelve a





→ subir y ve al balcón de la derecha. Haz rápel desde el punto azul **3** y aterrizarás sobre el techo de la tienda de regalos. Déjate caer por la abertura y realizarás el “Momento Bond” de la misión.

Regresa de nuevo a la estación superior y activa la **palanca** de la derecha **7**. Se abrirán unas puertas abajo y en el balcón y empezarán a disparar contra Bond y Tatiana. Elimina primero al enmascarado del balcón y luego, desde allí, a los de abajo **8**. Después ve a la habitación del lado izquierdo del balcón, hazte con los **planos** del archivador y con la **llave de la estación** que hay sobre el mueble **9**. En ese momento, Tatiana volverá a ser atacada por más esbirros de Grant. Baja por las escaleras a tu izquierda y dales su merecido. Acto seguido, sigue a la chica por la esca-

▶ MOMENTO BOND

ENTRA EN LA TIENDA DE REGALOS
Haz rápel desde el balcón de la sala principal de la estación de tren y alcanzar el techo de la tienda. Después entra por el hueco y podrás conseguir diversa **munición** y unos **planos**.



▶ JEFE RED GRANT

La lucha se desarrolla en una de las vías de la estación, con Grant y Bond situados en dos andenes opuestos. Nada más comenzar, corre hacia la izquierda de tu andén y podrás hacerte con los últimos planos de la misión. Después, ocúltate tras las cajas y comienza a atacar a Grant. El bazoka **1** y la Magnum son las armas que más daño le infligen a tu enemigo, así que procura emplearlas siempre que puedas.

Otras buenas alternativas son la metralleta y el fusil de asalto. Ten cuidado con sus ráfagas de tiros y sus lanzamientos de granadas. Evítalos rodando por el suelo **2** o protegiéndote tras las cajas **3**. Si te ves mal de munición o de salud, puedes encontrar balas y varios chalecos a lo largo del andén **4**. Muevete mucho (Grant es bastante estático), utiliza lo mejor de tu arsenal contra él y acabarás derrotándole.



lera opuesta y abre la puerta del fondo de la habitación, ahora desbloqueada. Baja las escaleras y activa la siguiente **palanca** **10**. Ahora podrás abrir la puerta de la estación y saldrás de nuevo a las vías.

Afuera, verás cómo Grant y Eva entran en un tren especial de Octopus.

Al momento, varios enemigos protegidos con escudos irán a por ti. Usa el **bazoka** o el “Enfoque Bond” para finiquitarlos **11** y después encárgate de las torretas del tren **12**. Aparecerán más enmascarados. Acaba con ellos usando la pistola de dardos cuando te ataquen a mansalva y remátalos con la metralleta. En cuanto

veas que Tatiana deja de pasar peligro (fíjate en su barra de vida), ve al interior del tren. Avanza hasta el fondo del vagón y sal al otro lado de las vías por la compuerta abierta. Abre la verja y, tras ver a Eva huyendo con la “Lektor”, tendrás que enfrentarte a Red Grant.

(VER CUADRO JEFE RED GRANT)

13 LA FÁBRICA

▶ OBJETIVOS

- Sobrevuela la fábrica
- Coloca tres bombas
- Infiltre en el complejo
- Huya a través del almacén
- Huya por túneles

Comienzas en el interior de una fábrica, donde Eva se ha refugiado con la “Lektor”. A los mandos de un nuevo “jetpack”, avanza por la fábrica mientras aniquilas a más enmascarados de Octopus **1**. Pasa por la cristalera rota y sigue abatiendo enemigos **2**. Cuando limpies la zona, aterriza en el círculo azul de la izquierda, acaba con el pistolero que te haga frente y baja la **palanca** que ve-

rás al fondo de la larga sala de controles. De esta manera, neutralizarás parcialmente los rayos que puedes ver abajo. Retrocede unos pasos y utiliza el **U-Cóptero** en el conducto de ventilación que verás. Avanza hasta llegar a la misión en el archivador. Luego regresa al “jetpack”, avanza hasta el final de la nave y pasa por la zona de los rayos cuando éstos no estén activos **3**. Acaba con los enemigos de la siguiente nave y aterriza en el círculo azul. Sube al balcón de la derecha para coger **munición** especial y después ve por la terraza hasta la zona izquierda. Allí, **coloca la**

bomba en la luz roja pulsando **X** y después ve al pasillo de la derecha. Coge el **traje de invierno**, pónlo y abre la puerta de al lado.

Saldrás a un balcón que da al exterior. Comienza a bajar por la rampa de enfrente **4**, elimina a un par de pistoleros y verás un enorme complejo. Acércate a las rejas y observarás a tres enemigos de espaldas. Despiéstales con los gemelos sónicos y luego acaba con ellos. Antes de entrar, ve hacia la izquierda, coge el **fusil perforante** y dispara con el de francotirador contra los dos enemigos más lejanos de los que ahora te aguardan tras las rejas. Sube por las cajas donde encontraste el fusil y entra en el recinto. Avanza mientras acribillas a algún que otro enemigo





→ más. Cuando despejes el área, **sube a las cajas** que hay junto a la torre de vigilancia de enfrente y **dispara a los barriles** de abajo. Un "Momento Bond" más a sumar a tu lista.

Después, activa la **palanca** de la grúa y mueve el brazo metálico hacia la izquierda. Moverás unas cajas y podrás subir por ellas hasta un **balcón**. Va hacia la puerta de la izquierda y ábrela. Avanza abriendo puertas hasta que llegues a un gran almacén donde hay varios enemigos. **Lanza un dardo de suero** al vigilante de abajo y déjale hacer. Si algún pistolero sigue vivo, exterminale **5**. Cuando se haya esfumado el peligro, **trep** por la caja de gran tamaño de la derecha y podrás coger unos **planos** al otro lado. Luego vuelve al centro del almacén y **coloca la bomba** en la luz roja. Acto seguido, **dírigete** a la sala

acristalada del fondo y **usa el fusil perforante o el reloj láser** sobre el **bidón de gasolina**. El cristal explotará y podrás entrar. Coge la **llave de la fábrica** y los **planos** en los archivos de la izquierda. Llegarán más enemigos. Dale unos **buenos escopetazos**, quédate con sus **municiones** y vuelve al exterior.

Abre la puerta de la fábrica con la llave y entra. Cárgate a un par de enemigos y **coge el ascensor de la derecha**. Llegarás a una sala de inteligencia militar. Coge los **planos** en el archivador de la izquierda y baja la **palanca** del escritorio del centro. La pared donde está el mapa se abrirá y verás otra sala de inteligencia aún mayor. Y también otro fiero matón de Octopus al que deberás acribillar a balazos **6**. Cuando acabes también con sus compañeros (usa el fusil per-

forante contra los que se resguardan), usa el **ascensor** de la derecha y podrás subir al balcón superior. Arriba, tras abatir a tres enmascarados más **7**, corre por la pasarela hasta llegar a una **sala de control**. En ella, activa la **palanca** del lado izquierdo de la sala y verás una compuerta abrirse abajo. Acaba con cuantos soldados veas de camino al ascensor y baja por éste. Entonces aparecerá un pequeño **tanque ametrallador** que empezará a dispararte. Arréale unos cuantos "bazokazos" y le destruirás por la vía rápida. Después corre a la compuerta recién abierta y **coloca la última bomba 8**.

Llega el momento de poner pies en polvorosa. Avanza hasta la sala de inteligencia de enfrente y coge el **ascensor**. Sal de la fábrica y finiquita a dos soldados enmascarados **9**. Trep



➤ MOMENTO BOND

DESTRUYE LA TORRE DE VIGILANCIA

Una vez dentro del complejo, súbete a las cajas que hay junto a la torre de vigilancia y, desde allí, dispara a los bidones de gasolina. Una enorme explosión echará la torre abajo.

por las cajas para subir de nuevo al balcón y corre al **almacén**, donde te esperan un par de "amigos" más. Tras eliminarlos, baja la **palanca** junto al cierre metálico y saldrás. Desde el exterior, verás en una secuencia de video cómo explota la fábrica y a Eva huyendo con la "Lektor". Gracias a uno de sus astutos trucos, Bond conseguirá arrebátársela.

Ahora tendrás que **huir a los mandos** de un peculiar acorazado. Pisa a fondo y **dispara contra los obstáculos** que veas en tu camino, vallas y cisternas principalmente **10**. Presta especial atención a los abruptos virajes y cambios de ruta **11**, procura no golpear demasiado el vehículo contra las paredes o los obstáculos **12** y terminarás exitosamente el recorrido.



14 FRONTERA

➤ OBJETIVOS

- Encuentra la llave del embarcadero.
- Llega hasta el embarcadero
- Dirige el barco patrulla
- Llega a la frontera
- Acaba con el bote de asalto

Empiezas **pilotando un coche**, con el cual tendrás que **alcanzar el muelle** señalado con el punto azul en el mapa. Varios coches con ametralladora y un helicóptero intentarán amargarte la existencia. Deberás acabar con ellos con la potencia de fuego con la que cuenta tu coche. También tendrás que **cruzar de un salto un**

➤ MOMENTO BOND

ENTRA EN EL FORTÍN

Una vez eliminado el vigilante que hace guardia en el fortín del embarcadero, explota la puerta con el Q-Cóptero. Así podrás entrar y hacerle con un Q-Chaleco y unas cuantas **municiones** extra.

par de precipicios que se abren en mitad de la carretera **1**, para lo cual deberás llevar una buena velocidad. Acaba con tus enemigos, no **dañes demasiado el chasis** y podrás aparcar tu vehículo cómodamente en el **círculo azul**.

Una vez que **bajes con Bond del automóvil**, ve por el puente de la derecha. Te lanzarán misiles desde una torre **2** y varios pistoleros irán a por ti. **Avanza por el puente** eliminando a todos tus enemigos, incluido el que te lanza misiles, y **entra en la caseta** de la torre. Dentro podrás conseguir la **llave del embarcadero**. También en la parte trasera de la caseta, ocultos tras unas cajas, hallarás unos **planos**.

Ahora vuelve al coche y realiza el camino de vuelta abatiendo a más coches y helicópteros enemigos. Baja de tu vehículo en el **círculo azul** y abre la caseta de la izquierda. Baja la cuستا derrotando enemigos, incluido al que hacer guardia en el fortín. Después, **utiliza el Q-Cóptero** para **volar la puerta del fortín** desde



dentro **3** y podrás cumplir el "Momento Bond" de la misión. Luego avanza hasta el entarimado, coge los **planos** sobre las cajas de la izquierda y el **maletín** en la zona opuesta. Sigue avanzando y ve hasta la **palanca** que hay junto al barco patrulla **1**. Bájala mientras te quitas de encima a varios enemigos y depositarás el barco patrulla en el agua.

Comienza una última fase de la misión en la que tendrás que ametrallar todo lo ametrallable mientras Tatiana conduce el barco patrulla por el río. Presta mucha atención a los enemigos de los lados del río y destruye prioritariamente a los tanques **3**, lanchas y helicópteros que te atacan en este orden. Utiliza el zoom siempre que pue-

das para fijar mejor a tus objetivos y tardar de esta forma menos tiempo en acabar con ellos.

Por último, tendrás también que volar en pedazos un barco de asalto **3**, ya sabes cómo, disparando sin parar con todo lo que tengas a bordo. Cuando lo hayas logrado, concluirá la misión.



15 BASE OCTOPUS

➤ OBJETIVOS

- Infiltrate en la base
- Coloca una bomba en el depósito de combustible
- Desarma la cabeza explosiva
- Huye
- Acaba con Red Grant

Octopus ha robado un arma nuclear y tendrás que ir hasta su base para abortar sus planes. Tras aterrizar con el paracaídas sobre la plataforma, recoge los **cartuchos** que veas a tu alrededor y avanza por el pasillo de la derecha **1**. Llegarás a una pasarela, en la que tendrás que deshacerte de un par de enmascarados armados. Luego ve

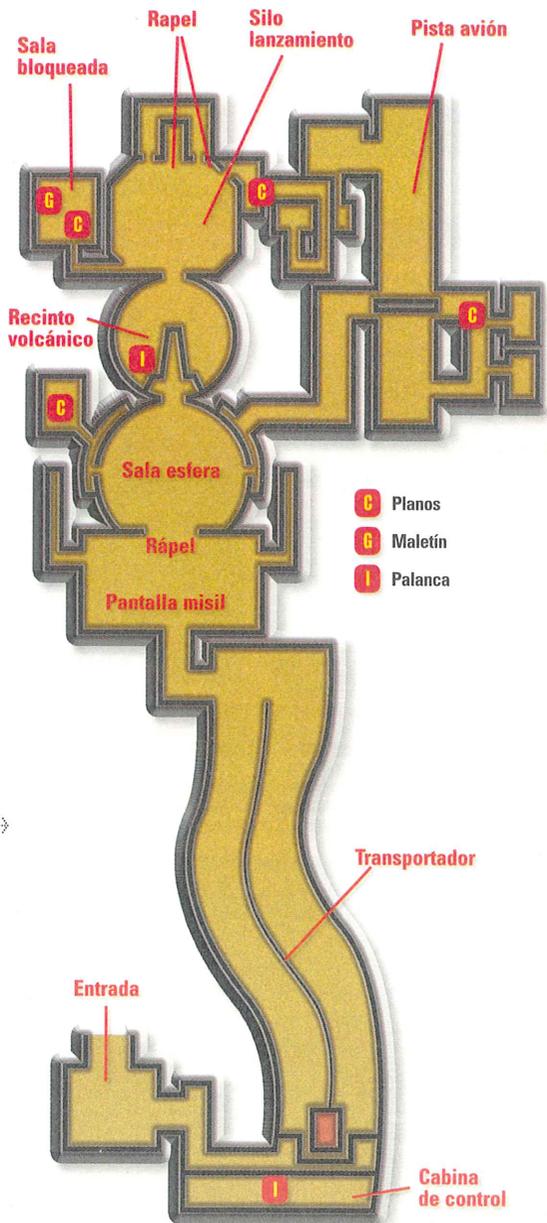


➤ MOMENTO BOND

ENTRA EN LA HABITACIÓN DEL SILO DE LANZAMIENTO

Desde la pasarela que hay junto al misil nuclear, usa el Q-Cóptero y destruye la puerta de la habitación acristalada. Dentro podrás conseguir **munición**, un **maletín** y unos **planos**.

hasta la cabina acristalada e introduce el Q-Cóptero por el conducto de la ventilación y explota el dispositivo que puedes ver desde fuera. El cierre se abrirá y tendrás que eliminar al soldado que aguarda dentro. Entra en la cabina, coge las **municiones** y baja la **palanca** de la derecha **2**. Se activará un transportador y tendrás que abatir a un trio de enemigos más. Ve hasta el transportador y acci6nalo apretando el **bot6n verde 3**. Mientras avanzas, mata a los hombres de Octopus que disparan desde las pasarelas laterales. Cuando el transportador se detenga, ve por el pasillo de la izquierda y llegarás a una sala de inteligencia donde una pantalla te muestra la bomba nuclear que prepara Octopus. Avanza. Elimina a los soldados de las cabinas de control de ambos lados, coge los **cartuchos anti-blindaje** y acaba con los francotiradores y el maniquí-robot del fondo. A continuación, ve la **luz azul** y baja haciendo **rápel 4**. Neutraliza a los enemigos que te queden y sube por la escalera de la izquierda. Entra por la puerta, coge unos **planos** simples y baja de nuevo. Sal por la puerta de abajo y llegarás a un **recinto volcánico** donde tendrás que aplacar a más enemigos. Después avanza por la pasarela y activa la **palanca** que





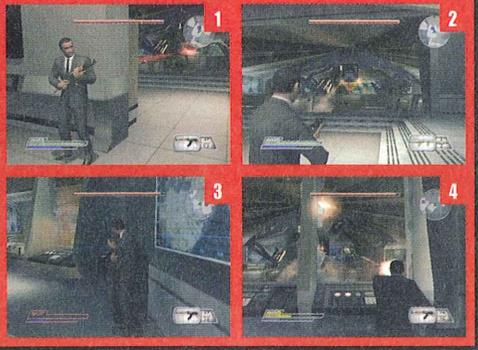
Verás. La pasarela se moverá y podrás dirigirte a la puerta opuesta. Sigue adelante y llegarás a la sala del misil nuclear, donde tendrás que eliminar a una pareja de villanos suspendidos en cuerdas **5**. Haz rápel por la izquierda del balcón y, arriba, acaba con otro par de soldados de Octopus. Verás que la puerta para entrar en la cabina de la izquierda está bloqueada. Pues bien, usa el **0-Cóptero** desde la pasarela y revienta el dispositivo interior. Ahora podrás completar el "Momento Bond" de la misión. Luego vuelve a la pasarela y desactiva la **bomba** del misil.

Una vez desactivado el artefacto, vuelve hasta el recinto volcánico, acaba con un soldado más y activa la **palanca** para alcanzar la puerta por donde viniste. De nuevo en la sala de antes, acaba con más enemigos y **sube por la escalera de la izquierda**. Avanza por el pasillo tras la puerta que se abre, aniquila a una pareja de maniqués-robot **8** y cruza una nueva pasarela. Llegarás a **nueva gruta** donde te esperan dos pistoleros. Elimínalos y baja por la escalera. Aniquila a un enorme matón de Octopus y acabarás llegando hasta un **"jetpack"**. Súbete a él. Ahora tendrás que enfrentarte a un grupo de soldados mientras esquivas los misiles que Eva Adara te lanza desde un avión de combate **7**. Primero ametralla a los soldados



➤ JEFE RED GRANT 2

El artefacto que controla Grant tiene tres tipos de ataques: ametralladora, granadas y láser. Los tres los realiza seguidos, tras lo cual recarga energía liberando gases durante unos segundos, momento que deberás aprovechar para atacar. Nada más comenzar la contienda sitúate detrás de la pantalla de video donde aparece el misil y espera a que termine de disparar y lanzarte granadas. Ponte justo en el centro de la pantalla o las granadas te alcanzarán. Cuando empiece con el láser, desplázate a un lateral de la pantalla y prepárate a salir a combatir **1**. En cuanto el artefacto comience a expulsar gases, sal afuera y comienza a acribillar sus brazos mecánicos con tu fusil de asalto o tu metralleta. Cuando vuelva a disparar, vuelve a resguardarte. Sigue esta estrategia hasta reventar los tres brazos. Ahora tendrás que explotar la cabina. Vuelve a esperar tras la pantalla hasta que Grant termine de disparar con el láser y sal a destruir su puesto de control. La Mágnum y el bazooka son dos buenas armas, aunque el resto también funcionan aceptablemente **2**. Procura atemorar tu arsenal. Emplea la misma táctica de acoso y escondite y no tardarás en volar en mil piezas su temible máquina. Si en algún momento del combate vas mal de salud o munición, puedes encontrar chalecos y balas en las cabinas de los lados. Además, también podrás esconderte **3** y atacar **4** desde ellas.



desde baja altura y situándote en un lateral del túnel, así los misiles de Eva se estrellarán contra las cajas. **5**. Después **empréndela a misilazos** contra el avión, al tiempo que te mueves de lado a lado para sortear los proyectiles que lanza ella. Siguiendo esta estrategia no

tardarás en averiar su avión y provocará que se estrelle.

Aterrizca con el **"jetpack"** en el extremo opuesto de donde arden los restos avión y entra por la puerta que se abre bajo el distintivo de Octopus. Avanza has-



ta una **sala de control** donde encontrarás más **enemigos con escudos** controlados que usar el fusil perforante. Cuando los elimines, sal por la puerta de la derecha y sube las escaleras. Un pistolero con máscara intentará sorprenderte en el siguiente pasillo **9**. No le dejes que lo haga y avanza por la puerta por donde ha aparecido. Llegarás a una cabina al otro extremo del silo de lanzamiento. Después de coger unos **planos** en el rincón de la izquierda, avanza, **acribilla** a un **par de enemigos más** y haz rápel para bajar hasta una pasarela que lleva al misil nuclear. Acércate y **coloca una bomba** en su depósito de combusti-

ble **10**. Llega el momento de huir. Una puerta se abrirá cerca de ti. Mata al enemigo mascarado que aparece y ve por ella. Avanza acribillando enemigos y **entra de nuevo en el silo** por la siguiente puerta. Haz rápel para subir a la sala de control y avanza por el pasillo mientras sigues repartiendo plano. Baja las escaleras y llegarás a otra **sala de control** donde seguir combatiendo. Continúa por el pasillo de la izquierda y podrás coger el **"jetpack"**. Acto seguido, tendrás que aniquilar a un pequeño batallón de enemigos. Cuando acabes con ellos, **póstate en el círculo del otro extremo del túnel** y sigue adelante. Sube las escaleras

mientras abates a un par de soldados más y después dispara sin cesar a otro gran matón hasta que hincle las rodillas **11**. Tras acabar con él, mira a tu izquierda y podrás ver unos **planos** bien disimulados **12**. Sigue adelante, **crusa la pasarela de otro túnel** y avanza por el pasillo. Tumba a un nuevo maniquí robot y pronto estarás de vuelta en la **sala de la esfera flotante** **13**. Baja las escaleras y haz rápel de subida por el punto azul. Red Grant aparecerá en la cabina de un artillero mecánico con forma de araña. Tendrás que librar una nueva lucha con él. (VER CUADRO JEFE RED GRANT 2)



■ NIVELES EXTRA

Además de las misiones principales, puedes completar cuatro niveles complementarios que te permitirán obtener más puntos para me-

jorar tu equipación y para poder desbloquear más material extra. Para desbloquearlas deberás acumular los suficientes premios. Estos niveles

son Túneles (justo después de Estación T) **1**, para la que te harán falta diez premios; Ruinas (tras Estambul 2) **2**, que necesitarás





veinticinco premios para jugarla; Plaza (después de Tren) 3, que requiere cuarenta premios; y Aeropuerto (una vez acabada Base Octopus) 4, que exige sesenta premios. Las cuatro son misiones de ac-

ARSENAL 007

Para cumplir las diferentes misiones con la máxima eficacia posible, Bond disfrutará de un amplio y variado arsenal armamentístico, así como de artilugios especiales ideados por Q, que le permitirá salir airoso de las situaciones más complicadas. Ade-

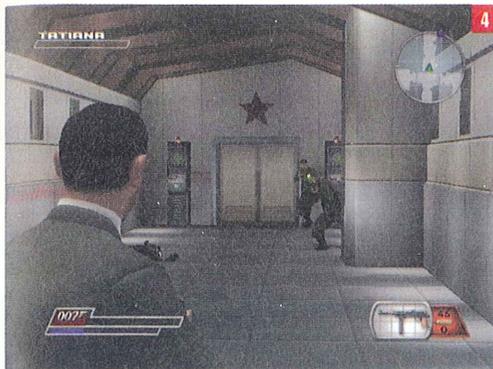


ción pura y dura en las que tendrás que cumplir un objetivo sencillo (poner bombas 5, escapar de un recinto, etc.) mientras combates con decenas de enemigos 6. Una buena forma de descargar adrenalina.

más, también podrá conducir diversos vehículos para recorrer grandes distancias y cambiar su atuendo en función de las necesidades de la misión.

ARMAS

Mejorable según se van obteniendo puntos de investigación, el catálogo de armas del agente del MI6 es toda una garantía de supervivencia en cualquier misión que tenga que afrontar. El práctico "Enfoque Bond" es aplicable a buena parte de ellas.



• **PP7 con Silenciador:** El arma indispensable de todo agente secreto que pone precio. De uso obligado en las operaciones que requieran el máximo sigilo.

• **Metralleta Kronen:** Una herramienta demoledora que permite zafarse de grandes grupos de enemigos en pocos segundos 1.

• **Escopeta Bosch:** Una escopeta de gran potencia y de uso prioritario para las distancias cortas. Ideal para el combate en espacios reducidos.

• **Bazoka:** Máxima contundencia para situaciones que requieran el derribo de vehículos enemigos o de adversarios que lancen sus cohetes desde la lejanía.

• **Fusil de asalto:** Un fusil automático concebido para aniquilar en pocos segundos a grupos de enemigos cogidos por sorpresa.

• **Pistola de dardos:** Una de las armas más curiosas de arsenal. Emplea un suero que enloquece a los enemigos y les hace disparar contra sus propios compañeros 2.

• **Mágnam Wright:** Potencia inigualable en una pistola indispensable en las distancias cortas. Tus enemigos saldrán despedidos por el impacto.

• **Rifle francotirador Leopard:** Un rifle dotado de un zoom telescópico. Muy útil para eliminar desde la distancia a vigilantes que hacen guardia en tierra o en torretas o enemigos que sean innecesables de otra forma 3.

• **Fusil perforante:** Un arma devastadora cuyas balas son capaces de atravesar las superficies más duras. Ideal para usarla contra adversarios protegidos con escudos metálicos o resguardados tras cajas u otros objetos 4.



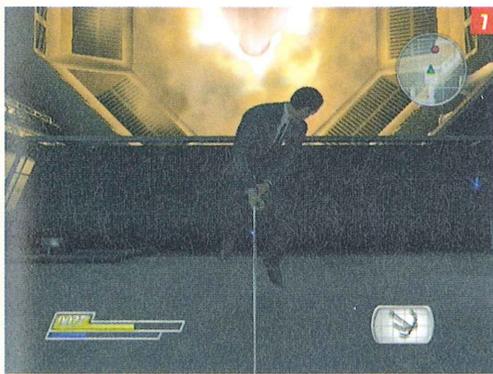
• **Granadas:** Muy útiles para sembrar el caos entre un reducido grupo de enemigos antes de realizar un ataque armado en toda regla.

ARTEFACTOS Q Y OTROS OBJETOS PRÁCTICOS

También mejorables mediante la acumulación de puntos de investigación, la mayoría de estos artefactos son producto de la ilimitada imaginación de Q y su equipo de científicos.

• **Máscara de gas:** Máscaras especiales de uso obligado cuando las fuerzas enemigas emplean gases tóxicos. Indispensable para seguir vivo en este tipo de situaciones 5.

• **Q-Chaleco:** Un chaleco antibalas de gran calidad que te protegerá de multitud de impactos y que se puede disimular bajo la ropa. Además, es mejorable en cuatro niveles. →





10 **Q-Cóptero:** Un mini-helicóptero explosivo dirigido por control remoto. Se puede meter en los conductos de ventilación y permite acceder a estancias bloqueadas **6**.

• **Reloj con láser:** Un reloj de lujo dotado de un láser experimental. Imprescindible para explotar dispositivos a través de las ventanas.

• **Rápel:** Enganche y cuerda ocultos en un cinturón. Permite el rápido desplazamiento por paredes y el acceso a edificios alejados **7**.

• **Gemelos sónicos:** Unos gemelos de camisa que provocan el aturdimiento de los enemigos mediante potentes ondas sonoras.

• **Maletín con arma:** Una ametralladora automática dentro de un maletín. Muy útil contra grandes grupos de adversarios o enemigos fuertemente armados **8**.

VEHÍCULOS

En varios momentos de la aventura, el agente 007 tendrá que echar mano de variados medios de locomoción para recorrer grandes distancias. Todos ellos, eso sí, están equipados al completo para resistir y combatir a grandes grupos de enemigos.



11 **Coches:** Proporcionados por nuestro amigo Kerim, podemos conducir dos tipos de automóvil, uno color plata y otro negro. Ambos disponen de ametralladora y lanzadera de misiles (se cambia con L2), así como de llantas dotadas de un útil sistema de ataque llamado "Pincha-ruedas" **9**.

• **Jotpack:** Una mochila que va equipada con dos propulsores traseros a chorro que permite que realizar pequeños vuelos. Un vehículo espectacular que, además, está dotado de una potente ametralladora y un lanzador de misiles (se alternan con L2) **10**.

• **Lancha:** Una lancha motora equipada con una potente ametralladora. Ideal para surcar canales mientras abates a grupos de enemigos.

• **Barca patrulla:** Similar a la lancha, pero de mayor resistencia y capacidad destructiva. Muy útil para avanzar por ríos mientras combates con potentes vehículos militares.

• **Acorazado:** Un pequeño monoplaza todoterreno cuyo inexpugnable chasis te permite recorrer túneles repletos de obstáculos. Viene equipado con ametralladora y lanzadera de misiles (se cambia con L2) **11**.



TRAJES

El "glamour" es algo que ningún agente británico puede dejar pasar por alto. Además, algunas de estas vestimentas tienen una importancia que va más allá del buen gusto estético.

• **Traje de invierno:** De uso obligado en operaciones con bajas gélidas **12**.

• **Esmoquin negro:** Un esmoquin diseñado para impresionar a la alta sociedad.

• **Traje de camuflaje:** Empleado en las misiones secretas que requieren absoluta

discreción. Su color oscuro favorece la posibilidad de pasar desapercibido **13**.

• **Traje gris:** Un traje confeccionado con elegancia. La vestimenta estándar de todo agente secreto.

• **Esmoquin blanco:** Un esmoquin formal, pajarita incluida, claro. Requisito obligado para asistir a los más distinguidos eventos diplomáticos **14**.

OBJETOS DE MEJORA

Durante las misiones deberás estar bien atento a tu entorno para localizar y apro-

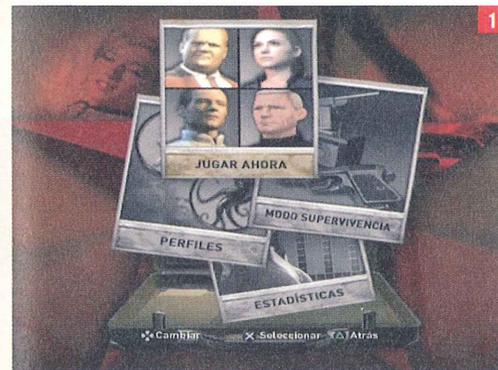


■ MODO MULTIJUGADOR

Además de poder realizar la aventura en solitario, *Desde Rusia con Amor* también ofrece la posibilidad de disfrutar de una interesante opción multijugador **1** para alargar

aún más su duración. Eligiendo esta opción, podrás escoger entre varios personajes y pasar un buen rato con un trepidante "Modo Supervivencia" **2** en el que, incluso, tú o cualquiera

de tus amigos (se puede jugar hasta con tres más) podréis meteros en la piel de algunos villanos tanto del juego como de alguna que otra aventura clásica del agente 007 **3**.



EXTRAS DESBLOQUEABLES



Existen tres tipos de materiales extra, los cuales puedes ir desbloqueando a medida que vas obteniendo puntos de habilidad. Son los siguientes:

VILLANOS

Puedes desbloquear toda una corte de villanos para poder jugar con ellos en el modo multijugador. Estas son las puntuaciones que necesitarás para poder hacerte con cada uno de ellos:

- Red Grant: Desbloqueado.
- Morezny: Desbloqueado.
- Kronsteen: Desbloqueado.
- Krilencu: Desbloqueado.
- Soldado ruso: Desbloqueado.
- Matón soviético: Desbloqueado.
- Pistolero: Desbloqueado.
- Soldado bazoka: Desbloqueado.
- Leyla Karistiran: Desbloqueado.
- Portia Lovejoy: 10000 puntos 1.
- Zora Casanovic: 10000 puntos 1.
- Soldado de élite: 10000 puntos.
- Bazoka ruso: 10000 puntos.
- Piloto soviético: 10000 puntos.
- Escalador ruso: 10000 puntos.
- Operador ruso: 10000 puntos.
- Soldado de élite 2: 25000 puntos.



- Matón: 25000 puntos.
- Capitán rival: 25000 puntos.
- Piloto enemigo: 25000 puntos.
- Escalador: 25000 puntos.
- Antidisturbios: 25000 puntos.
- Científico: 25000 puntos.
- Esbirro enemigo: 25000 puntos.
- Eva Adara: 40000 puntos 2.
- Goldfinger: 40000 puntos 2.
- Doctor No: 40000 puntos.

ARTE

Unos atractivos dibujos y bocetos de todas las operaciones que harán las delicias de aquellos que tengan más inquietudes artísticas. Además, incluyen mapas tridimensionales que puedes emplear para orientarte por las diversas misiones. Estos son sus precios:

- Londres: 10000 puntos
- Laberinto: 15000 puntos
- Estambul: 15000 puntos
- Estación T: 20000 puntos
- Bajo Tierra: 20000 puntos 8
- Campamento gitano: 25000 puntos
- Callejón: 25000 puntos
- Consulado: 30000 puntos
- Tren: 30000 puntos
- Fábrica: 30000 puntos 8
- Frontera: 30000 puntos
- Base Octopus:

AUDIOVISUAL

En esta opción podrás disfrutar de un par de trailers de las misiones "Londres" 3 y "Fábrica" 4 en los cuales contemplaremos dos espectaculares montajes realizados con imágenes del juego como si de una secuencia de cine se tratase 5. También te vendrá bien para observar y aprender cómo deshacerse de los enemigos de la manera más contundente 6. Cada uno de ellos cuesta 25000 puntos 7.

