The World Is Not Enough FAQ/Walkthrough (Portuguese)

by Boko

Updated to vFinal on Oct 31, 2001

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

This document is copyright (c) 2001 - Boko

```
                      _____      _____    ___________
                     /   _  \    /   _  \  |_______   /
                    |  / \  |  |  / \  |        /  /
                    | |   | |  | |   | |       /  /
                    | |   | |  | |   | |      /  /
                    | |   | |  | |   | |     /  /
                    |  \_/  |  |  \_/  |    /  /
                     \_____/    \_____/    /__/
```

```
 _________  _              __         __                    _          _
|___   ___|| |             \ \       / /                   | |        | |
    | |    | |              | |       | |            _   __  | |        | |
    | |    | |___   ____    | |       | |  ______  | | /  \ | |   _____| |
    | |    |  _  \ /  _  \   \ \ ___  / / /  __  \ | |/ /\/ | |  /  __   |
    | |    | / \ | |  __|   | | | | | |  | /  \ | |  _/    | |  | /  \  |
    | |    | | | | | |__    | |/ _ \| |  | \__/ | | |      | |  | \__/  |
    |_|    |_| |_| \____|    \__/ \__/   \______/ |_|      |_|  \______/
```

```
          _____            _       _           _
         |_   _|          |  \     | |         __| |__
           | |            |   \    | |        |__   __|
           | |    __      | |\ \   | |  ______   | |
           | |   / _|     | | \ \ | | /  __  \  | |
           | |   \ \       | |  \ \| | | /  \ |  | | _
          _| |_  _| |     | |   \   | | \__/ |  | \/ /
         |_____||___/      |_|    \_ | \______/  \___/
```

```
       ________                                        _
      |  ______|                                      | |
      | |                                             | |
      | |___      _  ___   ______   _    _   ______  | |___
      |  ___|    | |/_  \ /   __  \ | |  | | /   __  \ |  _  \
      | |        |  / \ | | /  \ | | | |  | | | /  \ | | / \ |
      | |______  | |  | | | \__/ | | \__/ | |  | \__/ | | | | |
      |________| |_|  |_| \______/  \____/   \____  | |_| |_|
                                                   | |
                                                   | |
                                                __ / /
                                               |____/
```

==========

0 0 7 T H E W O R L D I S N O T E N O U G H

FAQ / Walkthrough (portuguese)

Autor: Boko
E-mail: Boko__@hotmail.com

VERSÃO FINAL

==========

A VERSÃO MAIS RECENTE DESSE FAQ PODE SER SEMPRE ENCONTRADA EM...

GameFAQs. www.gamefaqs.com
NeoSeeker. www.neoseeker.com

NOTA IMPORTANTE: ESTOU MUDANDO MEU ENDEREÇO DE E-MAIL, SE VOCÊ MANDOU ALGUM E-MAIL PARA MEU ANTIGO ENDEREÇO DEPOIS DO DIA 19/10/2001. EU PROVAVELMENTE NÃO RECEBI, ENTÃO MANDE ME OUTRO PARA QUE EU POSSA O AJUDAR.

MEU NOVO E-MAIL. Boko__@hotmail.com

==========

LEIA ISSO ANTES DE USAR ESTE FAQ - DIREITOS DO AUTOR

==========

Se você estiver querendo usar esse documento de outra maneira que não seja uso pessoal leia essas regras, caso não, você está pronto para usar este FAQ.

Se você estiver querendo usar esse documento em seu Site ou Homepage você deve me pedir permissão primeiro via E-mail, eu com certeza darei permissão, apenas não quero que usem meu trabalho sem que eu seja informado.

Quando estiver destribuindo esse documento tenha certeza de que ele está em seu formato original sem nenhuma alteração para aumentar ou diminuir o documento, você só poderá modificar algo nesse documento com minha permissão ou se você estiver apenas usando para você mesmo.

Não tente colocar seu nome em nenhuma parte desse documente, demorei muito tempo para criar esse FAQ e gostaria que me dessem crédito por isso.

Se você estiver querendo usar alguma parte específica desse FAQ para a criação de algum guia peça minha permissão primeiro e coloque meu nome nos créditos(é claro).

Em nenhuma hipótese esse documento pode ser usada para fins lucrativos tais como vende junto com algum outro produto, cobrança por envio de guias ou criação de revistas especialisadas em guias para games, caso faça isso eu ficarei sabendo cedo ou tarde e você irá se arrepender muito disso(ha ha).

Uma última regra, quando estiver utilizando esse documento em algum site ou Homepage mantenha sempre ele atualizado, a versão mais recente desse FAQ pode sempre ser encontrada em GAMEFAQs.

==========

COMO AJUDAR A MELHORAR ESSE FAQ

==========

Caso você conheça alguma dica, macete, estratégia para alguma missão ou qualquer outro tipo de ajuda e você queira mandar para mim, sinta se livre para isso. Sua ajuda, mesmo que não sendo totalmente utilizada será agradecida nos créditos finais do FAQ.

==========

CONTEÚDOS DO FAQ

==========

Sessão 1 - Introdução
Sessão 2 - História do FAQ
Sessão 3 - O que há de novo em 007 The World Is Not Enough ?
Sessão 4 - Controles
Sessão 5 - Menu de pausa
[5.1] - New game
[5.2] - Continue
[5.3] - Options
[5.4] - Movies
Sessão 6 - Menu de pausa
Sessão 7 - Dicas básicas
[7.1] - Como mirar
[7.2] - Mensagens MIG
[7.3] - Quadro de ação
[7.4] - Usando o botão L1
[7.5] - Sua energia
[7.6] - Evitando alarmes
[7.7] - Usando os botões L2 e R2
[7.8] - Anel de Itens
Sessão 8 - Missões
Sessão 9 - Lista de armas
Sessão 10 - Lista de itens
Sessão 11 - Lista de missões
Sessão 12 - Lista de FMVs
Sessão 13 - Como abrir os cheats.
Sessão 14 -

==========

Sessão 1 - Introdução

==========

The World Is Not Enough é a sequência de "Tomorrow Never Dies", ambos os jogos são para Playstation. Nessa sequência muitas mudanças foram feitas, sendo delas a mais marcante é a mudança na câmera de visão, em Tomorrow Never Dies a visão era em 3° pessoa, podendo ver a si próprio enquanto atira nos inimigos. Nesse novo jogo, a visão é em 1° pessoa, o que em minha opinião melhorou muito a jogabilidade do jogo e deu mais velocidade também, mas sem fazer dele um clássico.

Minha avaliação: 1 a 10

```
,-----------------,--------,
| Gráfico         |   6    |
| Jogabilidade    |   9    |
| Música          |   6    |
| Efeitos sonoros |   7    |
| Diversão        |   7    |
| Dificuldade     |   8    |
'-----------------'--------'

    Media geral: 7.1
```

Sem muitos recursos nem um toque especial esse game pode apenas ser classificado como "um bom jogo".

==========

Sessão 2 - História do FAQ

==========

[Versão final] 17.10.2001
---
*Missão 11 completa, o FAQ está oficialmente 100% completo. (Tiago M)

[Versão 1.80] 13.10.2001
---
*Adicionei muita informação, o FAQ está bem maior agora.

[Versão 1.70] 10.10.2001
---
*Adicionei a sessão lista de FMVs
*Completei a missão 10(Tiago M)

[Versão 1.60] 7.10.2001
---
*Alguma arrumação e adição da sessão lista de missões.

[Versão 1.50] 02.10.2001
---
*Arrumação geral do FAQ

[Versão 1.40] 01.10.2001
---
* Voltei a escrever o FAQ
* Organizei melhor as sessões

[Versão 1.25] 24.01.2001
---
* Trabalho na lista de itens
* Lista de armas completa!!!

[Versão 1.10] 23.01.2001
---
* Trabalhei nas missões
* Trabalhei na lista de itens
* Trabalhei na lista de armas
* Algumas correções feitas

[Versão 0.90] 22.01.2001
---
* Trabalhei nas missões
* Trabalhei na lista de armas

[Versão 0.80] 21.01.2001
---
* Trabalhei nas missões
* Trabalhei nas dicas básicas

[Versão 0.70] 19.01.2001
---
* Trabalhei na lista de armas
* Trabalhei nas missões
* Adicionei o ASCII art
* Adicionei a lista de armas
* Adicionei as dicas básicas

[Versão 0.40] 18.01.2001
---
* Trabalhei na lista de armas
* Trabalhei nas missões

[Versão 0.30] 17.01.2001
---
* Trabalhei n lsita de armas
* Trabalhei nas missões

[Versão 0.20] 16.01.2001
---
* Comecei a escrever o FAQ
* Adicionei alguns tópicos

==========
Sessão 3 - O que há de novo em The World Is Not Enough ?
==========

- Mais missões

- Missões mais variadas

- Visão em primeira pessoa

- Melhor jogabilidade

- Melhores gráficos

- Melhores e mais cenas em FMV

- Mira mais precisa

- Melhor movimento dos inimigos

- Mais armas

- Mais itens

Pelo que você pode ver, esse game supera em todos os aspectos seu antecessor.

==========

Sessão 4 - Controles

==========

X - Usa arma atual ou item

Círculo - Botão de ação, serve para recarregar arma e apertar botões

Quadrado - Troca arma

Triângulo- Volta para a arma anterior

Start - Pausa o jogo

Select - Recebe a mensagem MIG

L1 - Se abaixa

R1 - Mira

L2 - Move lateralmente para a esquerda

R2 - Move lateralmente para a direita

==========

Sessão 5 - Menu principal

==========

[5.1] - New game

Começa um novo jogo, o que mais poderia fazer ?, antes disso você pode escolher a dificuldade.

[5.2] - Continue

Continua seu jogo em progresso.

[5.3] - Options

Aqui se pode mudar vários aspectos do jogo, esse menu é subdivivido em:

[Controler]

Muda a configuração dos botões do joystick,a opção defaut volta a configuração original.

[Memory card]

Save - grava o jogo em seu MEMORY CARD.

Load - Lê um jogo gravado em seu MEMORY CARD.

[Cheats]
---

* Pode ligar ou desligar os seguintes cheats:

[All weapons]
[Stealth Bond]
[Invulnerable]
[Power goons]
[Power guns]
[Infinite ammo]

* Essas opções não podem ser acessadas no início do jogo, para maiores informações, cheque a sessão "Como Abrir os Cheats"

[Movies]

Pode-se rever as cenas em FMV das missões que já foram completadas

==========
Sessão 6 - Menu de pausa
==========

[Continue]

Continua o jogo

[Inventory]

È o menu com suas arma e itens (aperte x para equipar e quadrado para colocar no anel de itens).

[Objectives]

Um quadro com os objetivos de sua missão, as missões completas são marcadas.

[Messages]

Pode-serever as mensagens MIG.

[Options]

Tem as seguintes opções

Reverse sniper

Mira com comandos invertidos

Vibration

Liga ou desliga a vibração do joystick dual shock

Controler

Vê um quadro com os comandos do joystick

Crosshair

????????????????

Auto assist

Mira automática

Hold crouch

Segurar ou dar apenas um toque no L1 para se abaixar

Sound

Modifica o som do jogo

Sfx

Modifica os efeitos sonoros do jogo

Music

Mdifica a música do jogo

Restart mission

Recomeça a missão que está sendo jogada

Abort mission

Sai da missão e volta para o menu principal

==========
Sessão 7 - Dicas básicas
==========

[7.1] - Como mirar

A mira é um comando muito importante nesse game, para mirar segure o botão R1 e mova usando o D-Pad, esse comando é basicamente usado para acertar câmeras e matar com um tiro apenas na cabeça, aprenda a mirar corretamente e você dificilmente levará um tiro.

[7.2] - Mensagens MIG

Em alguns momentos você verá uma palavra MIG piscando na sua tela,é as mensagens que James Bond recebe via celular, aperte select para vê-las, elas dão dicas de como passar mais facilmente das missões,se você tiver algum conhecimento de inglês isso será bastante útil para você.

[7.3] - Quadro de ação

Em praticamente todas as missões você verá um quadros de ação semelhantes a esses.

```
 __   __          _   _
|       |        |     |


|__   __|        |_   _|
```

Neles você deve apertar o botão de ação (Círculo) ou usar algum item específico usando X preste bastante atenção neles pois alguns são indispensáveis.

[7.4] - Usando o botão L1

O botão L1 tem uma função bastante importante nesse game, pressionando esse botão Bond se abaixa, isso é ótimo para se esconder dos inimigos ou para recarregar sua arma com segurança, use bem esse botão e ele será de muita ajuda.

[7.5] - Sua energia

Sua energia é marcada com pequenos palitos verdes localizados na parte superior esquerda, quando sua energia diminui ela fica amarela, essa energia não pode ser recuperada, caso você pegue uma Light Armor você adicionará 2 palitos extras na cor cinza, que é uma energia extra, caso você pegue uma Heavy Armor você adicionará por completo palitos extras na cor cinza, mas essa é apenas a energia de seu colete.

[7.6] - Evitando alarmes

Em muitas missões os inimigos acionarão alarmes, algumas vezes esses alarmes irão fazer com que você falhe sua missão, mas em outros casos apenas chamarão mais inimigos. Para desligá-los procure por um interruptor nas paredes e aperte o botão de ação nele.

[7.7] - Usando os botões L2 e R2

Um dos comandos mais importantes desse jogo são os botões L2 e R2,eles fazem Bond dar uma leve movida para os lados, esse comando é ótimo para desviar de tiros e até andar mais rápido. No começo você pode ter problemas em usá-los mas com o tempo você usará em todas as missões.

[7.8] - Anel de itens

O anel de itens é bastante importante, quando estiver no inventário aperte quadrado em um item que não esteja selecionado, então apenas troque com triângulo ou quadrado para usá-lo durante a missão.

==========
Sessão 8 - As missões
==========

As estrátégias das missões foram feitas no modo fácil, mas isso não intefere em nada nos objetivos do jogo. A única diferença é que se você terminar o jogo no modo mais difícil você ganhará um filme FMV extra, mas nada de muita importância.

Possivelmente as estratégias das fases iniciais estaram mais detelhadas, mesmo sendo mais fáceis que as fases finais, mas eu faço isso para que você antes de tudo se habitue com o jogo e caso prefira tente continuá-lo sozinho.

VAMU COMEÇÁ!!!!!

==========
MISSÃO 1: COURIER
OBJETIVOS:

- Interogate Lachaise (interrogar Lachaise)
- Get briefcase of money (pegar a maleta de dinheiro)
- Escape (escapar)
- Do not harm civilians (não atirar nos cidadãos)
==========

Estratégia:

Logo no início você tem uma mensagem MIG, essa mensagem informa os comandos básicos de cada botão do joystick (aperte select para ver,e triângulo para voltar), então aperte circulo no balcão a frente para conversar com a mulher, ele se apresenta com o tradicional meu nome é Bond, James Bond. Assim que terminar a conversa com a mulher você terá outra mensagem MIG, que informa que a entrada do corredor a seguir tem um detector de metais, siga em frente, e antes de passar equipe o VLF disruptor, aperte X para usar, então passe, isso fará com que você passe pelo detector de metais sem ser percebido.

Seguindo em frente você verá um guarda em frente a uma porta,ele diz que a área é restrita e não pode deixar você passar, saia de perto e ele sairá para olhar por uma janela, aproveite para entrar pela porta, nessa sala a seguir existem duas pessoas conversando, não atire nelas para não falhar a missão, e três portas de elevador, mas somente a porta do meio pode ser aberta, aperte circulo no painel para chamar o elevador, entre nele e aperte novamente,mas agora um painel dentro do elevador, o elevador subirá.

Quando estiver saindo do elevador você terá outra mensagem MIG,que informa que esse é um andar de alta segurança e você deve achar o elevador para a Penthouse, saindo do elevador, vire a direita, nesse próximo corredor existe uma câmera, existem dois modos de não ser percebido pela câmera, sair correndo quando a câmera estiver virada para algum lado, ou atirar para destrói-la. As câmeras fazem um barulho quando estão se movendo, quando elas estão paradas elas não fazem barulho, essa hora é que se deve correr ou destrói-la, fica a seu critério.

Passando por essa existe outra câmera no próximo corredor, faça o mesmo com essa, quando passar, siga para a esquerda, pois na direita existe outra câmera, mais a frente existe uma câmera na entrada de uma porta passe por ela e entre pela porta, siga pelo corredor,mais com cuidado pois existe outra câmera, passando por ela existe outra porta no fim do caminho, entre por ela, agora você está em um corredor,siga até o fim e entre pela porta, vire para a esquerda e siga até o fim desse novo corredor, assim você acha o elevador, entre pelo elevador e suba,lá em cima você recebe outra mensagem MIG,que informa que esse andar tem guardas muitos bem armados,e é para você evita-los.

Saindo vire para o lado esquerdo e vire para a esquerda,espere o guarda sair de sua vista e siga por esse corredor,vire para a direita e entre na primeira porta à direita, logo na entrada do lado direito existe um quadro torto, aperte circulo para arrumar o quadro, isso abrirá uma passagem secreta, entre por ela, lá terá um guarda de costas sentado, chegue perto dele e atire em sua cabeça, use o fingerprint scanner na

garrafa térmica em cima da mesa e pegue a heavy armor do lado da mesa, agora use o fingerprint scanner no painel do lado da porta para abri-la, vire para a direita e siga até outra porta, use novamente o fingerprint scanner no painel, uma animação aparecerá, e você completará o primeiro objetivo, pegue a maleta em cima da mesa e use na janela a sua esquerda, a missão estará completa.

==========

MISSÃO 2: KING'S RANSON
OBJETIVOS:

- Aprehend the assassin (prender a assassina)
- Do not harm civilians (não atirar nos civis)
- Do not harm assassin (não atirar na assassina)

==========

Estratégia:

Logo no início pegue uma heavy armor do lado direito e munição do lado esquerdo siga em frente e mate o primeiro guarda, siga pelos becos matando os inimigos até chegar a uma escada, suba por ela e continue matando os inimigos pela frente, seguindo até o fim você encontra uma porta então entre por ela, agora siga em frente desviando das estantes,não atire na mulher de vermelho, existem guardas escondidos atrás das estantes, se você for cuidadoso poderá mata-los usando o AR36 Sniper, a longa distância,siga em frente e vire a esquerda e desça a rampa.

Pegue uma heavy armor e siga pelos caminhos estreitos entre as estantes matando tudo que vier pela frente, chegando no fim entre pela porta, agora você está novamente nos becos, use a Ingalls e siga em frente, tome cuidado com as granadas que são atiradas de cima de um prédio, pegue a light armor e algumas granadas que estão no chão, siga pelos becos matando tudo, no fim você encontrará uma porta, entre por ela, agora você estará em um bar, cuidado pois existem muitos civis aqui, a AR36 é a melhor opção, cuidado pois os inimigos se escondem nos balcões, mas a frente outra porta, saia por ela.

Do lado de fora você terá uma mensagem MIG, que diz que a assassina pretende fugir em um balão de ar quente, continue a frente matando e quando achar uma rampa suba por ela, outra mensagem MIG que diz para agir rápido pois o balão está indo embora, espere o balão subir um pouco e use o relógio gancho para subir no balão, assim a missão está completa.

==========

MISSÃO 3: COLD RECEPTION
OBJETIVOS:

- Protect Elektra (Proteger Elektra)
- Destroy Parahawks (Destruir os pára-quedistas)

==========

Estratégia:

James Bond começa essa missão em uma gelada,essa missão você está usando ski, cuidado pois o controle é um pouco derrapante, atire em todos os inimigos á longa distância, tome cuidado com as bombas que o pára-quedista atira, use o rifle para derruba-lo, pegue as armas de todos inimigos que matar pela frente, existem 4 caixas mais a frente que formam no formato desse gráfico:

```
             /\
            /  \
           /    \
           \     \
      /\    \    /
     /  \    \  /
    /    \    \/
    \  1  \    /\         1: Heavy armor
     \    /   /  \        2: Munição
      \  /   /    \
       \/    \  2  \
          /\  \    /
         /  \  \  /
        /    \  \/
        \     \
         \    /
          \  /
           \/
```

Destruindo as caixas marcadas no mapa você pode pegar uma heavy armor e munição, após isso procure por uma placa amarela, desça pelo lado esquerdo dessa placa, chegando ao fim da descida entre pelo cano (sem ofensas), quando sair do outro lado do cano existe um inimigo escondido atrás de algumas caixas, se você destruir as caixas a longa distância você poderá mata-lo sem que ele atire em você, as caixas estão vazias, continue descendo e lá embaixo outro inimigo atrás de caixas, mate-o e continue descendo, pelo caminho pegue munição, lá embaixo, tenta adivinhar, é isso mesmo, mais um guarda atrás de uma caixa, mate-o e entre por outro cano.

saindo por esse cano, Elektra estará lá embaixo, antes de falar com ela atire com o AR36 nos inimigos que estão em cima de um cano ao fundo, e mais dois que aparecem depois, então fale com ela, sua missão agora é protege-la aqui você pode pegar dentro de caixas o seguinte (munição, uma heavy armor e um grenade launcher), fique perto dela e atire em tudo que se mova, são vários inimigos e uns 4 paraquedistas, quando matar todos inimigos a missão estará completa.

==========

MISSÃO 4: RUSSIAN ROULLETE

OBJETIVOS:

- Interrogate Zukovsky (Interrogar Zukovsky)
- Win Money (Ganhar dinheiro)

==========

Você começa em um cassino,fale com a mulher a sua frente,quando terminar você terá uma mensagem MIG que diz que você terá que chamar a atenção dos guardas para poder entrar na sala de Zukovsky, então siga até a frente do bar, lá tem uma mulher vestida de amarelo, converse com ela, ela diz que o namorado dela é um dos guardas, e ela pode te ajudar a entrar na sala de Zukovsky, ela chama o guarda e a passagem fica livre, use o credit card lockpick para abrir a porta.

Dentro da sala fale com Zukovsky, ele te dará o credit voucher,então saia da sala e de o credit voucher para o outro guarda (com um suborno sempre se consegue as coisas), o guarda irá liberar a entrada, entre e vá até o balcão para jogar Blackjack, uma mensagem MIG ensina a jogar, esse jogo é basicamente um jogo de 21, quem estiver mais perto ganha, se passar de 21 você perde, você precisa ganhar $100.000, então logo de início aposte tudo, se ganhar você terá $50.000, depois aposte tudo novamente e se ganhar você já terá os $100.000, isso pode demorar algumas tentativas, mas não é difícil, caso prefira aposte menos dinheiro, mas assim sua missão será mais demorada. Volte até Zukovsky e você terminará a missão.

==========

MISSÃO 5: NIGHT WATCH

OBJETIVOS:

- Bug all telephones (Grampear todos os telefones)
- Avoid Villa guards (Evitar os guardas de Villa)
- Photograph evidence (Fotografar a evidência)
- Get Davidov ID card (Pegar o cartão de identidade de Davidov)

==========

Logo no início entre na pequena sala a direita e grampeie o primeiro telefone (use o telephone bug) e se quiser pode tocar a música tema de 007 no piano perto do telefone, então saia e entre pela outra porta, agora você terá uma mensagem MIG que avisa para evitar os guardas que rondam a mansão, equipe a Tranquilizer Gun para botar pra dormir qualquer guarda que aparecer, então siga para a esquerda e entre na porta do final do corredor, então siga em frente tomando cuidado com os guardas, entre na primeira sala a esquerda, siga por um pequeno corredor que leva a outro telefone, trate de grampeá-lo.

Saindo pela porta em frente ao elevador siga pela esquerda e siga por um corredor, você verá duas salas, bote o guarda pra dormir e entre nelas,em uma delas existe outro telefone para grampear, e na outra um computador que você deve fotografar o monitor usando a Micro Câmera, então volte ao elevador e use ele, saindo dele vire a direita e use o Credit card Lockpick para abrir a sala no final do corredor, dentro fotografe a carta em cima do balcão, quando sair entre na cozinha depois do elevador, bote o guarda pra dormir e grampeie outro telefone quando sair entre pela porta da frente.

Existem três portas no hall, derrube o guarda no saguão,entre na porta

do lado esquerdo(use o lockpick para abrir), lá dentro existe uma heavy armor e dardos, saia e entre na porta do lado direito, lá existe um guarda, derrube-o e fotografe a tela, pegue os dardos e saia, agora entre na porta do meio(também com lockpick), agora você está em uma sala com mesas de sinuca, derrube o guarda e grampeie o último telefone, saia, você terá uma mensagem MIG que diz que Davidov provavelmente terá seguranças.

Então siga em frente e fale com Davidov, quando terminar siga pela porta, uma mensagem MIG avisa que você deve pegar a carteira de identidade de Davidov, saindo da porta siga para a direita e entre por uma porta usando o lockpick, mate os guardas e pegue a Ingalls, use-a para matar Davidov, se tiver problemas de energia pegue outra armor nessa sala,quando mata-lo pegue seu ID e a missão estará completa.

==========

MISSÃO 6: MASQUERADE

OBJETIVOS:

- Find Renard (Encontrar Renard)
- Do not harm tecnicians (Não atirar nos Técnicos)
- Do not harm soldier (Não atirar nos soldados)
- Retrieve locator card (Recuperar o cartão localizador)
- Escape (Escapar)

==========

Uma mensagem MIG no início da missão, ele alerta você para não perturbar os técnicos, existe dois caminhos no início, siga em frente, quando ver um guarda na frente de uma porta mostre o Arkov's ID card para ele, ele irá permitir sua passagem, entre na porta e pegue o security card em cima da mesa, então agora siga pelo outro caminho, a direita existe uma sala com uma Ingall, alguma munição e uma Heavy Armor, continue seguindo para cima, você verá dois guardas protegendo uma entrada, procure por um painel e aperte ele, isso fará com que a luz se apague, os guardas irão ver porque a luz está apagada, aproveite para passar pelo lugar que eles bloqueavam, use o security card no outro painel isso abrirá a porta a esquerda do painel, entre por ela.

Você agora tem uma porta a direita e uma a esquerda, entre pela da direita pois a da esquerda está fechada(grave essa porta)siga por um corredor até achar outro guarda a frente de uma porta, mostre o Arkov card para ele, ele irá abrir a porta, entre e pegue o Radiation Badge, saia, vire a esquerda e entre na porta, siga descendo por outro corredor até achar (adivinha o que ?), isso mesmo outro guarda a frente de uma porta, mas dessa vez mostre o Radiation Badge para ele, entre e acione um painel dentro da sala,esse painel abre a sala que estava fechada, volte o caminho todo até essa porta. Já chegou ?, então entre por ela, você conversa com a doutora Jones, agora você deve protegê-la contra os guardas, mate todos.

Ela irá abrir uma porta, entre por ela e siga matando os guardas, no caminho existe uma Heavy armor dentro de um barril, chegando no fim você verá Renard, ele escapa, você agora tem um contador de 12 segundos, volte por onde entrou e use o Grappling Hook Watch em uma corrente na parte de cima. Você terminou essa missão

==========
MISSÃO 7: FLASHPOINT
OBJETIVOS:

- Stop the bomb (Parar a bomba)
- Rescue the hostages (Resgatar os reféns)
- Protect DR Jones (Proteger a doutora Jones)

==========

Você começa em uma sala junto com M, saia dessa sala, você terá uma mensagem MIG que informa que você deve abrir a porta Pipeline, você está em uma sala que vou chamar de sala principal, entre por uma porta com o nome Channel 3, lá existe uma sala com janelas de vidro, ande em torno dela abaixado, entre pela porta e use um Flash Bang, isso deixará os guardas sem visão por um tempo, mate todos rápido para que eles não matem os reféns, então acione o painel dentro dessa sala para desligar o canal 3, uma mensagem MIG avisa que você ainda precisa desligar mais dois canais, agora saia e entre pelo canal 2, faça o mesmo nessa sala, entre mate os guardas para salvar os reféns e desligue o canal 2, então saia e entre pelo canal 1, suba as escadas e entre em outra porta escrito canal 1 limpe essa sala, também salve os reféns e desligue esse canal, uma mensagem MIG que diz que você agora deve ir para Pipeline.

Entre na sala Control C, você agora está na sala principal que está cheia de guardas, mate todos, entre pela porta Pipeline, siga por uma espécie de esgoto, equipe o Night vision glasses, pois a frente o caminho é escuro, pegue uma Heavy armor e continue seguindo em frente, mais a frente suba por uma escada e entre por uma porta, lá você deverá defender a doutora Jones por um tempo, se estiver com problemas de energia pegue as Heavy armor que existem nessa sala, quando a doutora correr para o centro da sala siga ela e aperte círculo na bomba. Parabéns 007, a missão está completa.

==========
Missão 8 City of Walkways
Objetivos:

- Protect Zukovsky (Proteger Zukovsk
- Protect DR Jones (Proteger a doutora Jones)
- Destroy helicopters (Destruir os helicópteros)
- Escape across the Pipeline (Escapar por cima do cano
==========

Comece matando os três inimigos iniciais,um na sua frente e dois na parte de baixo, pegue o AR36 em cima da mesa e uma Heavy Armor perto das caixas, se não aparecer mais inimigos desça e espere que eles apareçam, então suba de volta e esconda-se atrás dos caixotes de modo que possa ver a escada do lado direito, fique mirando com o AR36 e mate os inimigos até que eles parem de vir (parece que não acabe mas acaba)Então desça pela escada, existe um último inimigo escondido atrás de uma pilastra, atire no barril no centro da sala e ele já era, então siga em frente e suba por outra escada e entre pela porta.

Siga em frente e mate mais dois inimigos, continue seguindo até ver um helicóptero, então esconda-se atrás dos containers, mire nele com o Rocket Launcher e atire, três tiros dão conta dele, então outro helicóptero surgirá, pegue munição no carro a frente e derrube mais esse, um terceiro helicóptero surgirá, uma mensagem MIG avisa para fugir pois você está muito vulnerável aos ataques dos helicópteros, o primeiro tiro desse helicóptero destrói um dos containers, é por aí que você fugir, suba em cima do cano e siga em frente, entre em uma espécie de galpão.

Lá dentro mate todos os inimigos, siga em frente e pegue a Wrench e uma armor, desça e mate mais alguns inimigos, entre na porta no centro dessa sala, siga em frente, quando ver uma placa amarela desça pela escada ao seu lado, siga até um galpão e lá dentro pegue a Flare Gun, suba de volta e siga pelo outro caminho, siga matando os inimigos a frente até chegar em outro galpão, lá dentro use a Wrench na válvula para abrir o gás, então pela janela do galpão atire com a Flare gun no gás para destruir o último helicóptero,e terminar a missão.

==========

MISSÃO 9: TURNCOAT

OBJETIVOS:

- Capture Bullion alive (capturar Bullion vivo)
- Disable terrorist threat (Acabar com a ameaça terrorista)
- Protect civilians (Proteger os civis)

==========

Comece matando os dois inimigos, um a sua frente e em cima de um prédio, siga em frente e mate todos os inimigos, defendendo o civil, mais a frente existe uma Heavy armor escondida entre uns caixotes de lixo, então siga pela porta verde, lá dentro mate todos os inimigos e entre pela porta do metrô e siga em frente, mate os inimigos pelos vagões e salve os civis, cuidado com alguns inimigos que ficam escondidos, quando ver alguma caixa a destrua pois existe uma Heavy Armor escondida, quando achar a saída entre por ela.

Bullion escapa, mas uma mensagem MIG informa que existe uma bomba na estação, e como o herói aqui é você pode se preparando para desarmá-la, use a explosive pen para derrubar a porta, entre por ela e siga matando os inimigos, pelo caminho existe uma Heavy Armor, não se esqueça de pegar, mais a frente a bomba, uma mensagem MIG informa que você deve expor o núcleo da bomba para desarmá-la, use uma Satchel Charge para fazer isso, outra mensagem agora explica agora como desarmá-la, use seu Cell phone stunner, agora uma mensagem diz que você não tem tempo a perder e deve seguir Bullion, volte tudo e siga por onde ele fugiu, siga-o até o barco, você e o doutora Jones são rendidos pelos capangas dele, mas a missão está completa.

==========

MISSÃO 10: FALLEN ANGEL

OBJETIVOS:

- Find M (encontrar M)
- Free M (libertar M)
- Defeat Gabor (derrotar Gabor)
- Confront Elektra (confrontar Elektra)

==========

Assim que sair da sala siga a direita até a última das portas à esquerda. Entre por ela e pegue alguns itens, saia e mate os guardas que por lá estiverem. Agora sem os inimigos para atrapalhar cheque todas as salas dos dois lados para pegar alguns itens a mais. Agora siga para a sala ao fundo pelo lado direito, suba as escadas e entre pela primeira porta e continue até você encontrar Bullion. Ele é um inimigo difícil se você ficar perto dele, por isso fique mirando do lado de fora da sala e quando ele aparecer META BALA NELE!!!.

Uma vez derrotado Bullion deixará no chão a Bullion's Key, pegue-a e volte para as escadas. Suba outro andar e use a Bullion's key na porta, entre por ela. Siga o caminho e depois siga a esquerda. Mate dois safados pelo caminho e no final do caminho ache M, ela está presa em uma cela. Pegue o M's keycard e volte até o andar onde você matou Bullion e use o M's keycard no painel para pegar a explosive pen.

Agora volte todo o caminho até a cela onde M está presa, use a explosive pen na grade para libertá-la e atire nos guardas que virão para a defenfer. Após defende-la volte até as escadas e entre na ultima porta, você terá que enfrentar Gabor. Esse cara é muito difícil de ser derrotado se você ficar no seu campo de visão, então faça o seguinte, nessa sala onde Gabor está tem algumas mini salas, esconda se em uma delas, Gabor comecará a atirar. Quando você não ouvir mais barulhos de tiros, isso significa que ele está recarregando a arma, então, mire nele e use o que você tiver de mais poderoso. Repita essá sequência até o matar.

NOTA: Durante o confronto com Gabor, outros inimigos aparecerão, então esteja atento.

NOTA 2: Caso seja atingido durante esse confronto, pegue as heavy armor que existem nas pequenas salas.

Após derrotá-lo pegue o Gabor's keycard e use no painel em uma das mini salas. Assim que entrar na sala atire em Elektra para terminar a missão.

Obrigado a Tiago M pela estratégia.

==========

MISSÃO 11: MELTDOWN
OBJETIVOS:

- Find and defeat Renard (encontrar e derrotar Renard)
- Rescue Dr.Jones (salvar Dr Jones)
- Escape from submarine (escapar do submarino)

==========

Assim que descer as escadas, siga pela direita, entre por uma porta no fim, passe pela sala e entre na segunda porta a direita, para pegar a control room key. Agora saia da sala e detone a penca de inimigos que agora estão na sala, volte todo o caminho que você fez e dessa vez siga pela parte ainda não explorada. Use a control room key para abrir uma porta, entre por ela e siga por outra porta dentro.

Entre no alçapão, aperte o botão de ação em um painel na parede para assim mover os torpedos. Atire na grade do tubo de ventilação para liberar a passagem, entre pelo tubo de ventilação e siga tudo até o outro lado, lá você encontrará a doutora Jones presa em uma cela, e Renard, que fugirá ao vê-lo, é hora de seguilo, não atire nele, pois você irá apenas gastar munição em vão, mate os inimigos pelo caminho até chegar em uma porta com uma espécie de gás. Use o radiation detector, os macete é sair correndo antes que o número atinja 100, pois assim você perderá energia.

Atravesse todo o lugar radioativo e siga por outra porta. Você chegará em uma grande sala com um reator no centro, atire em todas as placas azuis que rodeiam o reator, mas sempre tomando cuidado com os inimigos. Assim que você detonar todo o reator uma porta irá se abrir, siga até essa sala e ative um painel com o botão de ação. Com isso Renard será esmagado na parede.

É o fim do vilão, mas nenhuma missão de 007 está completa sem salvar alguma gatinha, então siga até o corpo sujo de Renard e pegue a cell key. Volte todo o caminho até a cela da doutora Jones, solte-a e siga para a sala dos torpedos. Acione novamente o painel e pronto, agora é so curtir o final.

Obrigado a Tiago M pela estratégia.

==========

SESSÃO 9 - Lista de armas

==========

Nome	Wolfram P2K
Tipo	pistola
Capacidade	16 tiros
Dano	baixo
Alcance	baixo

NOTA: É equipada com um silenciador que ajuda a não alertar muito os inimigos, sua mira é perfeita, ótima para atirar na cabeça, seu únicos são o alcance e o poder de fogo.

Nome	Koffler KSS
Tipo	metralhadora

```
-------------  ----------------
Capacidade     30 tiros
-------------  ----------------
Dano           médio
-------------  ----------------
Alcance        médio
-------------  ----------------

NOTA: Atira muito rápido, é ótima para matar grupos de inimigos, sua
      mira é perfeita.


Nome           Frinesi shotgun
-------------  ----------------
Tipo           shotgun
-------------  ----------------
Capacidade     8 tiros
-------------  ----------------
Dano           alto
-------------  ----------------
Alcance        muito baixo
-------------  ----------------

NOTA: Uma das minhas armas favoritas, seu tiro é super potente e pode
      derrubar grupos de inimigos com um tiro só, sua mira é difícil de
      ser controlada, com essa arma apenas atire de perto.


Nome           Frinesi auto
-------------  ----------------
Tipo           shotgun
-------------  ----------------
Capacidade     10 tiros
-------------  ----------------
Dano           alto
-------------  ----------------
Alcance        baixo
-------------  ----------------

NOTA: Essa sim é minha arma favorita, é bem potente e destrói tudo
      pela frente, é parecida com a Frinesi Special, mas atira mais
      rápido e comporta 10 tiros por pente, ela é sinistra!!!!


Nome           Ingalls type-20
-------------  ----------------
Tipo           sub-metralhadora
-------------  ----------------
Capacidade     30 tiros
-------------  ----------------
Dano           médio
-------------  ----------------
Alcance        médio
-------------  ----------------

NOTA: É uma sub-metralhadora muito boa para atirar em muitos inimigos,
      mas não é melhor que a Koffler Kss.


Nome           Frag grenade
```

```
-------------  ----------------
Tipo           explosivo
-------------  ----------------
Capacidade     1 por vez
-------------  ----------------
Dano           médio
-------------  ----------------
Alcance        médio
-------------  ----------------

NOTA: É bem difícil de acertar pois demora um pouco para explodir, mas
      se acertar causa um grande dano e pode acertar vários inimigos.


Nome           Grenade launcher
-------------  ----------------
Tipo           lança explosivos
-------------  ----------------
Capacidade     1 tiro
-------------  ----------------
Dano           alto
-------------  ----------------
Alcance        baixo
-------------  ----------------

NOTA: Se acertar ela destrói tudo que estiver vivo, mas ela é muito
      ruim de mira e precisa de certo tempo para aprender a usar,
      uma vez que você aprenda a usa-la corretamente nada irá te parar.


Nome           AR36 Sniper
-------------  ----------------
Tipo           rifle
-------------  ----------------
Capacidade     10 tiros
-------------  ----------------
Dano           alto
-------------  ----------------
Alcance        muito alto
-------------  ----------------

NOTA: Uma das melhores armas do jogo sua bala pode derrubar o inimigo
      com um tiro só, e sua mira aproxima muito e pode-se acertar os
      inimigos a longa distância, apenas não use contra um grupo de
      inimigos, pois você será um alvo fácil.


Nome           Mever TMP
-------------  ----------------
Tipo           sub-metralhadora
-------------  ----------------
Capacidade     30 tiros
-------------  ----------------
Dano           baixo
-------------  ----------------
Alcance        médio
-------------  ----------------

NOTA: Uma arma bastante rápida e com ótima mira, seu problema é qu
      e é um pouco fraca, mas sua velocidade compensa sua falha.
```

Nome	Tranquilizer gun
Tipo	pistola
Capacidade	1 tiro
Dano	apenas adormece
Alcance	baixo

NOTA: É uma arma que não mata o inimigo, apenas bota para dormir, e depois dealgum tempo o inimigo acorda.

Nome	Belgique PS100
Tipo	metralhadora
Capacidade	50 tiros
Dano	médio
Alcance	médio

NOTA: É uma ótima arma, tem uma grande capacidade e atira muito rápido, sua mira é muito boa também.

Nome	Kazakovich Ka-57
Tipo	metralhadora
Capacidade	30 tiros
Dano	médio
Alcance	médio

NOTA: Essa arma tem uma mira perfeita, atira muito rápido e é bastante potente. Quase perfeita.

Nome	Pipe bomb
Tipo	explosivo
Capacidade	???????????
Dano	alto
Alcance	baixo

NOTA: É uma bomba bastante potente, explode depois de alguns segundos depois de ser atirada.

Nome	Flare gun
Tipo	sinalizador
Capaidade	1 tiro
Dano	nenhum
Alcance	baixo

NOTA: É apenas usada para destruir um helicóptero na missão 8

Nome	IAC Defender
Tipo	revólver
Capacidade	8 tiros
Dano	alto
Alcance	médio

NOTA: Um revólver que causa um alto dano, com apenas 1 tiro pode matar quase todos os tipos de inimigos, apenas tenha cuidado pois é um pouco lenta.

Nome	Gas grenade
Tipo	granada
Capacidade	1 por vez
Dano	nenhum
Alcance	baixo

NOTA: Apenas bota o inimigo pra dormir, ele acorda depois de um tempo. Não mata.

SESSÃO 10 - Lista de itens

Nome do item	usar o item para ?

VLF Disruptor	desligar o detector de metais (missão 1).
Cell Phone Stunner	Dá choque nos inimigos(outras funções)Não mata.
Fingerprint Scanner	copia impressões digitais e as usa.
Satchel Charge	bomba detonada a distância.
Briefcase	necessário para completar a missão 1.
Credit Card Lockpick	abre portas trancadas.
Night Vision Glasses	óculos de visão noturna.
Credit Voucher	suborno para o segurança da missão 4.
Light Armor	adiciona 2 pontos na energia do colete.
Heavy Armor	adiciona o total de ponto na energia do colete.
Pen Explosive	pode explodir portas.
Arkov's ID Card	necessário para completar a missão 6.
Security Card	necessário para completar a missão 6.
Radiation Badge	necessário para completar a missão 6.
M's Keycard	necessário para completar a missão 10.
Bullion's Key	necessário para completar a missão 10.
Cell Key	abri a cela da doutora Jones na ultima missão.
Wrench	abre uma valvula na missão 8.
Micro Camera	tira fotos.
Telephone Bug	grampeia telefones.
Flash Bang	cega os inimigos por alguns segundos.
Grappling Hook Watch	um gancho com um cabo que suporta o peso de Bond.

SEESÃO 11 - Lista de missões

MISSÃO 1	COURIER
MISSÃO 2	KING'S RANSON
MISSÃO 3	COLD RECEPTION

MISSÃO 4	RUSSIAN ROULLETE
MISSÃO 5	NIGHT WATCH
MISSÃO 6	MASQUERADE
MISSÃO 7	FLASHPOINT
MISSÃO 8	CITY OF WALKWAYS
MISSÃO 9	TURNCOAT
MISSÃO 10	FALLEN ANGEL
MISSÃO 11	MELTDOWN

SESSÃO 12 - LISTA DE FMVs

MGM	assiste ao logo da MGM.
BLACK OPS	assiste ao logo da BLACK OPS.
EA GAMES	assiste ao logo da EA.
DEMO	assiste a introdução do jogo.
CREDITS	assiste aos creditos do jogo.
COURIER INTRO	assiste a introdução da missão COURIER
KING'S RANSON INTRO	assiste a introdução da missão KING'S RANSON
COLD RECEPTION INTRO	assiste a introdução da missão COLD RECEPTION
RUSSIAN ROULLETE INTRO	assiste a introdução da missão RUSSIAN ROULLETE
NIGHT WATCH INTRO	assiste a introdução da missão NIGHT WATCH.
MASQUERADE INTRO	assiste a introdução da missão MASQUERADE.
FLASHPOINT INTRO	assiste a introdução da missão FLASHPOINT.
CITY OF WALKWAYS INTRO	assiste a introdução da missão CITY OF WALKWAYS
TURNCOAT INTRO	assiste a introdução da missão TURNCOAT.
FALLEN ANGEL INTRO	assiste a introdução da missão FALLEN ANGEL.
MELTDOWN INTRO	assiste a introdução da missão MELTDOWN.
COURIER WIN	assiste ao final da missão COURIER.
KING'S RANSON WIN	assiste ao final da missão KING'S RANSON.

COLD RECEPTION WIN	assiste ao final da missão COLD RECEPTION.
RUSSIAN ROULLETE WIN	assiste ao final da missão RUSSIAN ROULLETE.
NIGHT WATCH	assiste ao final da missão NIGHT WATCH.
MASQUERADE WIN	assiste ao final da missão MASQUERADE.
FLASHPOINT WIN	assiste ao final da missão FLASHPOINT.
CITY OF WALKWAYS WIN	assiste ao final da missão CITY OF WALKWAYS.
TURNCOAT WIN	assiste ao final da missão TURNCOAT.
FALLEN ANGEL WIN	assiste ao final da missão FALLEN ANGEL.
MELTDOWN WIN	assiste ao final da missão MELTDOWN.
SECRET WIN GAME*	assiste a um FMV secreto.

* Para poder assistir ao SECRET WIN GAME é preciso terminar todas as missões na dificuldade máxima.

SESSÃO 13 - Como abrir os cheats

CHEAT 1 - [ALL WEAPONS]

PARA ABRIR: Para abrir o cheat ALL WEAPONS bata o record de melhor tempo no modo 007, na missão TURNCOAT.

NOTA: Com esse cheat você não terá todas as armas do jogo, mas sim todas as armas que você poderia pegar na missão.

CHEAT 2 - [STEALTH BOND]

PARA ABIR: Para abrir o cheat STEALTH BOND bata o record de pontos no modo agent ou 007, na missão NIGHT WATCH.

NOTA: Com esse cheat você não será visto pelos inimigos, podendo passar por eles sem ser percebido.

CHEAT 3 - [INVULNERABLE]

PARA ABRIR: Para abir o cheat INVULNERABLE bata o melhor tempo no modo 007, na missão MELTDOWN.

NOTA: Com esse cheat os tiros dos inimigos não causarão dano, podendo terminar certas missões sem dar um único tiro.

CHEAT 4 - [POWER GOONS]

PARA ABRIR: Para abrir o cheat POWER GOONS bata o melhor tempo no modo agent ou 007, na missão RUSSIAN ROULLETE.
NOTA: Com esse cheat os inimigos ficaram mais resistentes, precisando de mais tiros para morrer.

CHEAT 5 - [POWER GUNS]

PARA ABRIR: Para abrir o cheat POWER GUNS bata o melhor record de pontos no modo agent ou 007, na missão FLASHPOINT.
NOTA: Com esse cheat suas armas ficarão mais poderosas, matando os inimigos mais rapidamente.

CHEAT 6 - [Infinite ammo]

PARA ABRIR: Para abir o cheat INFINITE AMMO bata o melhor record de pontos no modo 007, na missão FALLEN ANGEL.
NOTA: Com esse cheat você poderá atirar infinitamente sem que sua munição acabe.

==========
SESSÃO 14 - Créditos finais do FAQ
==========

EA

Por fazer um bom jogo que pode deixá-lo ocupado por pelo menos três dias.

CJayC (www.gamefaqs.com)

For his hard work on the best FAQ site ever, and also for accepting this and all the others FAQs I've done

NeoSeeker (www.neoseeker.com)

For accepting this FAQ and all the others I've submitted.

Tiago M

Por ter me enviado as estratégias das duas últimas missões, isso me ajudou bastante já que eu perdia minhas anotações nessas missões.

A mim mesmo

Por ter tido a paciência de escrever um FAQ para um jogo que eu realmente não gostei muito.

A guy from GAMEFAQs message board(I really don't remember the name)

For the ways to open all cheats and also for some tips on this game.

NeoSeeker.com

For accepting this, and many other FAQs I've done.

```
-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-

        Este FAQ é propriedade legal de...

                                                 _______________________
                                                |                       |
                                                |            \|_____    |
    ________________________________            |            |    . \   |
       _____  _____  _  __  _____               |            |   _  |   |
      |  _  ||     || |/  /|     |              |   \\ |     | |  \|    |
      |  _ -||  |  ||    | |  |  |              |    \\|____/  \        |
      |_____||_____||_|\__\|_____|              |     \         \       |
    ________________________________            |      \        /       |
                                                |       \______/        |
                                                |        |  |           |
                                                |        |_ |_          |
                                                |        |\ |\          |
                                                |_______________________|

-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-
```

This document is Copyright(c) 2001 - Boko

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