

# GoldenEye 007 FAQ/Walkthrough (Portuguese)

by igordebraga

Updated on Apr 2, 2008

Logo por Brett "Nemesis" Franklin: nemesis@flipmode.com

```

, #,
# #
, # #
@ "@
#OOO@ @OO@OOOO @
""# O", #@ " ##
#"" ,"" O"O@;; ,," """"@ #""""O#" #"#@ " " #O OOOOOO
OOO ;" #,# ; #" " " " "O"@ "# OOO@O ##"" O OO
OOO #;" " " " " " # @O"OOO O O" @ O# @## OOO OO@OO
@OO@ OO @O# ""#" #O #O#OO O OOO@ O@ ## O# O@
#@#@ @@ @O, ,OO #O;;# #O####@ @@;;@ @ @ @ @# @# @# @# @@;;#
#### #" ## @ #@
@ ##
# @
# #
#;;#
#
```

GOLDENEYE 007

por igordebraga (igordebraga@bol.com.br)

=====ÍNDICE=====

- 1-Introdução
- 2-História
- 3-Controles
- 4-Detonado
- 5-Armas
- 6-Trapaças
- 7-Personagens
- 8-Multiplayer
- 9-Links
- 10-Informações Legais

## 1-INTRODUÇÃO

Oi, meu nome é Igor, e confesso: nunca tinha gostado de jogo de tiro. O último que eu tinha jogado era Wolfenstein 3D, o primeiro da história:)! Mas, sendo fã de James Bond e tendo um emulador de N64, resolvi experimentar Goldeneye. Um ótimo jogo, com missões divertidas, bom controle e que ainda se destaca hoje em dia (apesar de uns gráficos ruins)! E ainda me motivou a assistir o filme de novo (por isso vocês verão muitas comparações...). E usando-se do N64 dum amigo e 3\4 controles dava umas boas partidas de multiplayer (que rendiam frases como "Respeitem a convenção de Genebra: não atirem num homem desarmado").

E visto que ninguém se importou em fazer um guia em português, deixe-me guiá-los. Antes de começar, peço que não se importem com minhas manias:

- 1-Piadas
- 2-(parênteses)
- 3-Reticências...

Que a Força esteja com vocês.

## 2-HISTÓRIA

=====  
No Manual

Certo, 007, hora de partirmos para negócios. Há um tempo atrás, Pirate, um helicóptero de combate ultra-secreto, foi sequestrado de um navio de guerra francês em Monte Carlo. Pirate foi roubado por Xenia Onatopp. Ela foi ajudada por vários camaradas misteriosos.

Xenia, uma ex-pilota soviética, é conhecida cúmplice do sindicato Janus, uma organização internacional que é mundialmente renomada por suas negociações em armas ilegais de alto nível. Atualmente eles tem base em São Petersburgo, Rússia.

Pirate reapareceu á dois dias atrás na Rússia perto do local de uma estranha perturbação creditada como resultado de uma descarga da arma do satélite GoldenEye.

A situação é séria 007. Se Pirate ou Goldeneye caiu em mãos erradas, eu não tenho que te contar que a segurança do mundo está em perigo. Queremos recuperar o helicóptero Pirate e chegar ao fundo disso. Você tem licença para matar.

- M

(em tempo: no filme, o nome do helicóptero é Tiger; mas é um helicóptero real, então haveriam direitos autorais...)

No Filme

Em 1986, 007 (James Bond) e 006 (Alec Trevelyan) invadiram uma instalação de armas químicas na então União Soviética. Trevelyan acabara capturado e morto pelos russos, enquanto Bond detonara o lugar e escapara.

9 anos depois, a Rússia vê o surgimento de um sindicato de crime conhecido por Janus, e a estação de comunicação de Severnaya é arrasada por uma arma secreta desenvolvida pela URSS, o GoldenEye. Bond é mandado para ver a única sobrevivente, Natalya Simonova, e esta acaba sequestrada pelo Janus.

Bond marca uma reunião com o líder de Janus... que revela ser Alec Trevelyan. Buscando vingança!

=====  
3-CONTROLES

=====  
Há 8 configurações, batizados em homenagem á Bond Girls:

1.1-Honey (Honey Rider, 007 Contra o Satânico Dr. No)

Setas- Olhar

Alavanca- andar

Z-Atirar\Usar Item

A-Mudar arma

B-Recarregar

L\R-Mirar

C ^ e \/-Olhar

C < e >- Andar de leve p/lados

Start-Pause\Menu

1.2-Solitaire (007- Viva e Deixe Morrer)

Setas- Andar

Alavanca-Olhar

Z-Atirar\Usar Item

A-Mudar arma

B-Ação\Recarregar

L\R-Mirar  
C ^ e \/-Olhar  
C < e >- Andar de leve p/lados  
Start-Pause\Menu

1.3-Kissy (Kissy Suzuki, Com 007 Só Se Vive 2 Vezes)

Setas- Andar  
Alavanca-Olhar  
Z-Mirar  
A-Mudar arma  
B-Ação\Atirar\Usar Item  
L\R-Ação\Recarregar  
C ^ e \/-Olhar  
C < e >- Andar de leve p/lados  
Start-Pause\Menu

1.4-Goodnight (Mary Goodnight, 007 Contra o Homem com a Pistola de Ouro)

Setas- Andar  
Alavanca-Olhar  
Z-Mirar  
A-Atirar\Usar Item  
B-Ação\Recarregar  
L\R-Mudar arma  
Todos os C- Andar  
Start-Pause\Menu

As próximas... são feitas com DOIS joysticks:

2.1- Plenty (Plenty O'Toole,007-Os Diamantes são Eternos)

Controle 1	Controle 2
Alavanca-Andar	Alavanca-Olhar
Z-Mirar	Z-Atirar\Usar Item
A-Mudar arma	A-Mudar arma
B-Ação\Recarregar	B-Ação\Recarregar
Start-Pause\Menu	

2.2- Galore (Pussy Galore -he, he-, 007 contra Goldfinger)

Controle 1	Controle 2
Alavanca-Olhar	Alavanca-Andar
Z-Atirar\Usar Item	Z-Mirar
A-Mudar arma	A-Mudar arma
B-Ação\Recarregar	B-Ação\Recarregar
Start-Pause\Menu	

2.3- Domino (Dominique 'Domino' Derval, 007 contra a Chantagem Atômica)

Controle 1	Controle 2
Alavanca-Andar	Alavanca-Olhar
Z-Mirar	Z-Atirar\Usar Item
A-Mudar arma	A-Mudar arma
B-Ação\Recarregar	B-Ação\Recarregar
Start-Pause\Menu	

2.4- Goodhead (Holly Goodhead, 007 contra o Foguete da Morte)

Controle 1	Controle 2
Alavanca-Olhar	Alavanca-Atirar
Z-Mirar	Z-Atirar
A-Mudar arma	A-Mudar arma
B-Ação\Recarregar	B-Ação\Recarregar
Start-Pause\Menu	

=====  
4-DETONADO  
=====

Antes de começar, lembre-se de uns princípios básicos:

1-Você é um espião. Não pode ser percebido! Atire nos guardas pelas costas, ou mantenha-se longe da vista deles, e cuidado ao atirar com armas ruidosas.

E detone todas as câmeras e alarmes possíveis (às vezes é até um objetivo).

2-90% dos objetos explodem ao se atirar neles. Isso inclui caixas, barris, computadores, carros, barreiras de trânsito...

3-Se esconder atrás das paredes pode te salvar.

4-Tiros fazem danos diferentes ao atingirem partes diferentes. No peito causa mais dano do que nos braços, e na cabeça mata na hora (exceto com uma arma horrível chamada Klobb).

5-Quando os guardas se acumularem, é melhor você fugir.

6-Por favor, não desligue o recurso "Auto-Aim" no menu, pois este faz mirar direto no inimigo.

7-Use bem a mira manual.

E veja bem quando, como e onde a dificuldade que você escolheu

(Agent\Secret Agent\00 Agent) deve seguir. Há horas em que eu divido.

---

Missão 1: Arkangelsk

---

Parte 1- DAM

---

Objetivos:

-----AGENT-----

A-Pular de Bungee Jump da plataforma

-----SECRET AGENT-----

A-Neutralizar alarmes

B-Pular de Bungee Jump da plataforma

-----00 AGENT-----

A-Neutralizar alarmes

B-Instalar Covert Modem

C-Interceptar Backup de dados

D-Pular de Bungee Jump da plataforma

---

No filme: Essa parte mal é mostrada no filme... apenas mostram um pouco dos russos, e aí, Bond pulando de bungee jump. O maior jamais filmado, 220 metros!

---

Vamos começar! Vá andando até a torre, matando os guardas em seu caminho e pegando suas KF-7 Soviet. Suba a torre, quebre a vidraça com alguns tiros e pegue o Sniper Rifle. Use-o para matar os guardas no túnel á distância. Siga pelo túnel.

(nota: nessa próxima parte, Agents acham um colete na torre)

Chega-se num lugar cheio de caixas e guardas. Mate alguns (subir na torre e dar uns tiros com o rifle é bom) e siga até o portão onde o caminhão parou. Aperte B no botão vermelho. Este fica verde e o portão abre. Siga por ele. Aperte outro botão. Espere o primeiro portão fechar, e quando o segundo abrir, siga pelo portão.

Vê o guarda de verde do lado esquerdo? FUZILE-O! Antes que ele ative o alarme. Daí, mate o guarda perto da torre e siga até o portão lá na frente.

Se você não é Agent, não precisa estourar o alarme vermelho na parede direita, mas faça como quiser. Daí o portão se abre, e surge um general e um soldado.

Mate os dois (o general deixa uma pistola DD7-Dostovei).

Se você é 00 Agent, dê a volta em torno de duas caixas e veja uma telinha de computador. Entre no menu, selecione "Covert Modem", e aperte o botão de tiro para arremessá-lo em cima da tela <OBJ. B = Completo>.

Bem, siga até o portão, e atire no cadeado. Saque o Sniper Rifle, e tente matar os guardas no alto das torres lá longe. Se não der certo... eles descem e você pode matá-lo na pistola mesmo :).

Agents... sigam para a plataforma na frente da segunda torre. Subam a escada, andem até a abertura, e apertem A para pular <OBJ. 1= Completo>

\*\*\*\*\*FIM PARA AGENTS\*\*\*\*\*

OK, agora Secret Agents e 00 Agents, vamos nos divertir! Entre nas 3 torres, explodindo os 3 alarmes dentro delas (dá pra fazê-lo sem nem sair da porta) <OBJ. 1= Completo>.

Secret Agents, sigam pra plataforma na frente da segunda torre (matando os guardas que surgiram de repente...) e pulem pra terminar <OBJ. B = Completo>.

\*\*\*\*\*FIM PARA SECRET AGENTS\*\*\*\*\*

00 Agents, vamos terminar. Volte pra primeira torre (apareceram uns guardas de repente, é bom matar...), e entre nela. Desça pela escada, abra o portão e siga pra esquerda, atirando em quem aparecer na frente (de preferência mirando com a Soviet, dá pra atirar lá longe). Em certo ponto, você chega a uma porta com uma seta. Abra-a.

Mate o guarda. Agora, você tem que matar uns 6 guardas que se encontram na sala á noroeste... o melhor é atraí-los e meter bala. Depois que o caminho estiver limpo, entre no menu, selecione Covert Modem, e siga pra sala dos computadores. Chegue num dos grandes terminais, e aperte B. O Modem começa a funcionar - e após 10 segundos, baixa todos os dados <OBJ. C=COMPLETO>. Volte á superfície, e siga pra plataforma na frente da segunda torre para pular de bungee jump <OBJ.D=Completo>.

\*\*\*\*\*NÍVEL COMPLETO\*\*\*\*\*

---

## Parte 2- FACILITY

---

### Objetivos:

-----AGENT-----

- A-Ganhar acesso ao laboratório
- B-Encontrar-se com 006
- C-Explodir os tanques
- D-Minimizar as mortes de cientistas

-----SECRET AGENT\00 AGENT-----

- A-Ganhar acesso ao laboratório
  - B-Contactar agente duplo
  - C-Encontrar-se com 006
  - D-Explodir os tanques
  - E-Minimizar as mortes de cientistas
- 

No filme: Bond também chega de um banheiro, mas encontra 006 no meio do caminho, e ambos batalham juntos até chegar na sala dos tanques (onde usam aquele decodificador para entrar). Daí, ocorre tudo parecido (exceto pelo fato que Bond tem que fazer uma armadilha criativa pra fugir, e as bombas são "Timed Mines", não "Remote Mines", e explodem enquanto Bond está... na próxima missão do jogo:)

---

Você começa nos tubos de ventilação. Ande pra frente para cair. Siga pra

esquerda, e logo você cai num banheiro. Mate o guarda, e depois outros três que surgem. Daí saia do banheiro. Desça a escada, e siga á esquerda (Agents acham um colete indo á direita).Atravesse essa sala (matando um guarda) e siga pela porta. Mate o guarda á esquerda seguir um keycard, e abra a porta.

Vá pela porta marrom, mate os guardas e aperte B no grande computador para abrir uma porta. Daí saia, e vá seguindo á esquerda até outra porta marrom. Siga pela porta que você abriu, e lembre-se de fuzilar os guardas á esquerda, junto aos armários.

Abra a porta marrom, e atravesse esse corredor, matando os guardas (mas não o cientista). Você chega em um corredor de azulejos brancos.

Agents, sigam á esquerda. Matem o guarda (com a Soviet, senão não funciona), e espere outro homem abrir a porta de segurança :D Fuzile-o, e estamos na área de acesso ao laboratório <OBJ.A = Completo>.

Secret e 00 Agents, abram a porta marrom. Passem fogo nos guardas, e apertem o computador direito. Há duas portas que se abrem, dentro de uma delas(evitando os guardas) procure Dr. Doak, o agente duplo (um cientista de cavanhaque). Ao achá-lo, pegue com ele o decodificador <OBJ.B=Completo>.Volte pro corredor. (se não achá-lo, ele está no andar de cima)

Entre naquela porta marrom de novo, aperte o outro terminal, e siga pela porta aberta. Estamos na área de acesso ao laboratório <OBJ.A = Completo>.

Suba a escada, e vá andando e atirando, seguindo sempre á esquerda(a menos que Doak não tenha sido achado ainda:há três laboratórios nesse andar onde ele pode estar,sozinho ou em meio aos cientistas). Em certo ponto você chega a uma porta com uma "entrada" do lado. Selecione "Decoder" e insira-o nessa entrada. A porta abre - e você entra na sala dos tanques,onde 006 aguarda <OBJ.B\C= Completo>.Enquanto Bond e Trevelyan conversam(a maioria dos diálogos realmente está em GoldenEye), plante as minas:

```
O O O O O -----\   M O M O M
O O O O O -----/   O M O M O
```

E quando o alarme for ativado...afaste-se e ative o detonador<OBJ.C\D=Completo> Siga pela porta para terminar. Ah, por sinal... matou poucos cientistas? Se a resposta foi sim, <OBJ. D\E= Completo>.

---

### Parte 3- RUNWAY

---

#### Objetivos:

-----AGENT-----

A-Pegar chave do avião

B-Fugir no avião

-----SECRET AGENT-----

A-Pegar chave do avião

B-Destruir baterias de mísseis

C-Fugir no avião

-----00 AGENT-----

A-Pegar chave do avião

B-Destruir as armas pesadas

C-Destruir baterias de mísseis

D-Fugir no avião

---

No filme: Bem, só duas grandes diferenças, o avião está em movimento, e Bond usa uma moto pra alcançá-lo(enquanto no jogo é um tanque). Aliás,a Rare tentou, mas a moto não funcionava bem. Ah, e enquanto Bond foge, as minas plantadas nos

tanques explodem.

---

Pra começar, abra a porta metálica. Siga á esquerda para uma cabana, e abra a porta. Lá dentro, mate os guardas, pegue suas KF-7 Soviets e a chave da ignição em cima da mesa <OBJ.A- Completo>. Daí, se você é Agent, é só ir andando até o avião e ativá-lo...<OBJ.B- Completo> nem precisa matar muita gente.

\*\*\*\*\*FIM PARA AGENTS\*\*\*\*\*

Agora, Secret Agents e 00 Agents tem que passar mais tempo. E se divertir mais! Assim que saírem da cabana, sigam em frente á toda. Daí vire pra direita... e temos um tanque! Suba no buraco no alto e aperte B para entrar. Agora, é ir andando com o tanque, atropelando e explodindo todo mundo. Todo mundo precisa explodir aquele lança-mísseis perto do avião <OBJ. B\C= Completo>, mas só 00 Agents tem que arrasar aquelas 3 metralhadoras gigantescas<OBJ.B=Completo>.

Depois de arrasar o necessário, dê a partida no avião <OBJ. C\D=Completo>.

\*\*\*\*\*NÍVEL COMPLETO\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*FIM DA MISSÃO\*\*\*\*\*

## Missão 2: Severnaya

---

No filme: Não posso comparar. Bond não vai pra Severnaya hora alguma.

---

## Parte 1- SURFACE

---

Objetivos:

-----AGENT-----

A-Desligar a antena de comunicação

B-Fugir pelo duto de ventilação

-----SECRET AGENT\00 AGENT-----

A-Desligar a antena de comunicação

B-Obter chave do cofre

C-Roubar planos do prédio

D-Fugir pelo duto de ventilação

---

Pra começar, preciso avisá-los que há mais de uma arma: além da PP7, há um belo Sniper Rifle.

Bem, você começa no meio do nada... siga direto pela neve.Quando vir um guarda, mate-o (de preferência com o rifle). Pegue sua Soviet. Agora, vamos dividir em Agents e Secret\00 Agents.

Agents,sigam direto até chegar na antena.Procure a porta,e lá dentro vá subindo as escadas.No final,tem uma porta,e dentro dela, uma máquina suspeita.NÃO A DESTRUA!Em vez disso,chegue nela e aperte B para desativá-la <OBJ.A=Completo>. Desça pra neve de novo.

Da porta em que você entrou (e provavelmente saiu), siga a noroeste até uma estrutura. Chegue na escada dela, e suba-a. Saque a PP7,e atire nos 4 cadeados. Daí é cair no buraco <OBJ.B=Completo>

\*\*\*\*\*FIM PARA AGENTS\*\*\*\*\*

Os outros, depois do primeiro guarda, vão andando, até chegar numa encruzilhada (caminho em +). Siga pra direita. Oh, não, dois guardas! Calma, é só dar tiros de Soviet nos barris do lado. Eles explodem, e os guardas se vão! Entre na cabana que eles guardavam para pegar... "Grenade Rounds"?Pra que isso? Vamos descobrir mais tarde.

Enfim, volte ao caminho em que você andava. Prossiga, matando os guardas, até uma interseção em T. Siga pra direita, e vá andando até uma cabana. Lá dentro, mate o general para pegar uma chave, e pegue em cima de uma caixa... o Grenade Launcher! Vamos detonar tudo!

Volte pra encruzilhada, e siga no caminho oposto ao daquela cabana (do sentido em que você vem, direita). Outra cabana. Abra-a (ela estava trancada), e pegue em cima da mesa a chave do cofre <OBJ.B=Completo>.

Siga até a antena (é fácil: quando ela estiver em vista, vá direto). Entre pela porta na parte inferior, e vá subindo as escadas. No final, tem uma porta, e dentro dela, uma máquina suspeita. NÃO A DESTRUA! Em vez disso, chegue nela e aperte B para desativá-la <OBJ.A=Completo>. Desça pra neve de novo.

Da porta em que você entrou (e provavelmente saiu), siga pela direita, rente á parede. Você deve chegar numa área cercada com duas cabanas. Entre na da esquerda, e abra o cofre para pegar os planos do bunker <OBJ.C=Completo>. Agora siga á esquerda da porta da antena. Você chega á uma estrutura estranha... procure a escada, e suba nela. Vê os quatro cadeados? Bem, um tiro de Grenade Launcher detona todos! Daí, é só cair no buraco <OBJ.D=Completo>.

\*\*\*\*\*NÍVEL COMPLETO\*\*\*\*\*

---

## Parte 2- BUNKER

---

### Objetivos:

-----AGENT-----

A-Copiar a chave do GoldenEye e deixar a original

B-Fotografar a tela de comando

-----SECRET AGENT-----

A-Copiar a chave do GoldenEye e deixar a original

B-Destruir o equipamento de segurança

C-Fotografar a tela de comando

-----00 AGENT-----

A-Copiar a chave do GoldenEye e deixar a original

B-Destruir o equipamento de segurança

C-Utilizar pessoal para ativar computador

D-Baixar dados do computador

E-Fotografar a tela de comando

---

Agents, até que é fácil: abra a porta na sua frente, mate os dois guardas e pegue suas Soviets. Daí abra a porta á esquerda, mate o guarda que vem da esquerda e pegue seu keycard. Daí siga á esquerda pelo corredor, e você acha um guarda com outro keycard, necessário para a fuga.

Tendo atravessado o corredor pela esquerda, siga pelas escadas á direita. Chega-se á sala de comando. Após matar alguns guardas (tem um colete subindo as escadas do lado direito), vá para uma mesa com um computador, onde Boris estava antes (caso não saiba, Boris é o homem de camisa havaiana e óculos), e pegue a chave do GoldenEye.

Entre no menu, e selecione "Key Analyzer". Aperte o botão de tiro, e aperte-o novamente para soltar a chave <OBJ.A=Completo>.

Agora entre no menu, selecione Camera, e tire uma foto do painel com o mapa do mundo (botão de tiro) <OBJ.B=Completo>. Agora é seguir pela porta de vidro, subir as escadas e abrir a porta (cuidado: tem dois guardas de tocaia).

\*\*\*\*\*FIM PARA AGENTS\*\*\*\*\*

Agora, Secret e 00 Agents tem de detonar a segurança. Bem, faça igual acima: siga pela porta na frente, mate os guardas, e detone o alarme. Abra a porta á esquerda, e com tiros de PP7, detone a câmara no alto, á direita (pode usar a Soviet também, mas atrai os guardas). Mate o guarda, e atire em outro que vem



da direita para pegar o keycard.

Volte para a sala em que você detonou o alarme, siga pela porta, e abra a outra porta. Vá pra esquerda, e você vê outra câmera. Pode detoná-la com a Soviet - daí é só matar os guardas que aparecem (e pegar o keycard com um deles). Siga pela porta aberta :) e vá pra esquerda, e acha-se outra câmera. Exploda! Agora dê uma volta de 180°, e atravesse o corredor, descendo as escadas no fim.

Depois de matar todo mundo (menos o Boris) para garantir sua segurança, exploda a câmera subindo as escadas esquerdas<OBJ.B=Completo>, copie a chave do GoldenEye <OBJ.A=Completo>, e tire a foto da tela de comando <OBJ.C/E=Completo>.

Secret Agents, podem zarpar desse lugar.

\*\*\*\*\*FIM PARA SECRET AGENTS\*\*\*\*\*

00 Agents... falta uma coisa. Bem, chegue até o Boris, e siga-o até o terminal principal. Espere ele desligar a segurança<OBJ.C=Completo>, e assim que aparecer a mensagem "Objective C: Completed", selecione no menu "Datathief" e aperte tiro no terminal. Logo você baixa os dados <OBJ.D=Completo>. Agora, é só abrir a porta de vidro na sala de comando (cuidado: surgiram guardas novos).

\*\*\*\*\*NÍVEL COMPLETO\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*FIM DA MISSÃO\*\*\*\*\*

### Missão 3: Quirguistão (Kirghizstan)

---

No filme: Isso não está em nenhuma parte de GoldenEye... quer dizer, pode ter sido inspirado em 007- Os Diamantes são Eternos, onde Bond invade a instalação de um satélite mortal, e em outra cena o satélite mortal lança um laser num silo de mísseis, fazendo um foguete explodir (com efeitos baratos/envelhecidos...).

---

### Parte 1- SILO

---

Objetivos:

-----AGENT-----

A-Fotografar satélite GoldenEye

B-Minimizar morte de cientistas

-----SECRET AGENT-----

A-Fotografar satélite GoldenEye

B-Obter dados Telemétricos

C-Conseguir circuitos do satélite

D-Minimizar morte de cientistas

-----00 AGENT-----

A-Plantar bombas nas salas de combustível

B-Fotografar satélite GoldenEye

C-Obter dados Telemétricos

D-Conseguir circuitos do satélite

E-Minimizar morte de cientistas

---

Só uma coisa: Agents não tem limite (exceto para destravar a trapaça), mas Secret Agents tem 7:30 minutos, e 00 Agents, 8:30.

Para começar, dê uma volta de 180° e siga até a porta. Vá subindo as escadas e matando guardas até alcançar a porta. Abra-a, e assuste um dos cientistas para pegar com ele o Keycard - e Secret e 00 Agents, pegue todas as placas\circuitos nessa sala. 00 Agents, selecione Plastique no menu e plante 2 desses C4 nos tanques do lado direito. Suba as escadas até a porta. Daí, é um caminho em T - siga pela direita.

Daí mais uma porta, mais um corredor em curva, e uma porta que leva a um cami-

nho similar ao anterior. Nessa sala, porém, antes de você fazer a curva (e encontrar um monte de gente), metralhe os barris. Eles explodem o começo do corredor e facilitam sua vida! Na próxima sala com cientistas, Agents acham um colete. Enfim, após pegar o keycard (e mais placas, e plantar C4), siga pela porta, e novamente pela direita.

Oh, agora é diferente: o corredor é reto!:) Mas leva a outra sala de escadas cheia de guardas. E mais uma sala de cientistas. Onde há um colete escondido e Secret e 00 Agents acham os últimos circuitos <OBJ.C\D=Completo>, e, com o cientista no lado direito, uma fita DAT com os dados telemétricos <OBJ.B\C=Completo>. 00, plante o C4. Agora, suba a escada até a porta.

Antes de prosseguir para a próxima sala indo pra direita, vá pra esquerda, abra a porta e siga pela passarela até um belo colete. Agora vá pra outra porta.

Após mais um corredor reto, e mais uma sala cheia de escadas e guardas, chegue-se à sala com o satélite do GoldenEye. Selecione a câmera no menu e fotografe-o <OBJ.A\2=Completo>. 00s, plantem os últimos C4 <OBJ.A=Completo>. E Agents acham um colete nessa sala. Enfim, ao final suba pra porta.

Ourumov armou uma EMBOSCADA! Fuzile todo mundo até que o general comece a correr e siga-o! Você passa por mais um corredor em curva, que leva a um corredor que desemboca numa sala cheia de computadores. Dessa aí, vá fazendo curvas pra direita, até alcançar o elevador.

E antes que eu me esqueça... matou poucos cientistas? <OBJ.B\D\E=Completo>.  
\*\*\*\*\*NÍVEL COMPLETO\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*FIM DA MISSÃO\*\*\*\*\*

Missão 4: Monte Carlo

---

Parte 1- FRIGATE

---

Objetivos:

-----AGENT-----

A-Resgatar reféns

B-Plantar rastreador no helicóptero

-----SECRET AGENT\00 AGENT-----

A-Resgatar reféns

B-Desarmar bomba na ponte de comando

C-Desarmar bomba na sala de máquinas

D-Plantar rastreador no helicóptero

---

No filme: Bond chega no navio de dia, não de noite. Não se sabe se há bombas ou reféns... apenas que no dia anterior, uma gostosona com preferências estranhas matou um homem enquanto (censurado) para pegar credenciais que a deixassem ir pro teste do helicóptero, no dia seguinte.

---

Primeiro, saia da sua lancha, e suba as rampas até o navio. Vire-se pra esquerda, e siga pela porta imediatamente na sua frente. Atire no guarda, e pegue sua arma. Essa é a Phantom, uma super metralhadora que só existe nessa fase. Bem, prossiga pela porta atrás do guarda. Desça as escadas e... lá está o helicóptero. Selecione no menu "Tracker Bug" e arremesse na aeronave <OBJ.B\4=Completo>.

Agents, sigam pela porta em que vocês vieram. Vire-se pra esquerda - outra porta! Abra-a, mate um dos dois guardas (ou os dois) com o refém e rapidamente vire-se pra direita e fuzile o guarda com outro refém. Agora vá pra sala desse segundo

refém e meta bala em todos os guardas obstruindo seu caminho pra fora (cuidado para não baleiar os reféns!). Saia pela porta, e siga pela direita para a porta do convés. Desça as escadas, e dê uma volta para chegar na rampa da sua lancha. Quando a mensagem "Hostage Escaped!" aparecer pela segunda vez<OBJ.A=Completo>, desça pra lancha e termine a fase.

\*\*\*\*\*FIM PARA AGENTS\*\*\*\*\*

Secret Agents e 00 Agents, temos mais gente pra resgatar (4) e mais para fazer. Depois do helicóptero, abra a porta metálica perto dele, e abra a porta á esquerda dentro dessa "garagem".Fuzile os guardas dentro dessa sala e da próxima, e desça as escadas. Depois de mais guardas mortos, siga pela porta á frente da escada.

Depois de matar uns guardas pra garantir sua segurança, siga até o computador. Selecione no menu "Bomb Defuser" e assim desarme a bomba <OBJ.C=Completo>. Desça as escadas, e siga em frente até um refém. Mate o guarda na frente dele para libertá-lo. Agora suba pela escada em que você não desceu, mate o guarda te esperando, e siga pela porta na sua frente.

Metralhe os guardas para salvar outro refém, e siga pela porta. Ao final desses corredores, mais um refém. Abra a porta, e suba pela escada. Daí, é só voltar pro convés e o helicóptero.

Siga pela porta em que você primeiro descera. Á esquerda,há outra porta.Abra-a, mate um dos dois guardas (ou os dois) com o refém e rapidamente vire-se pra direita e fuzile o guarda com outro refém. Agora vá pra sala desse segundo refém e meta bala em todos os guardas obstruindo seu caminho pra fora (cuidado para não baleiar os reféns!). Saia pela porta, e siga pela direita para a porta do convés. Entre na porta lá do outro lado. (em tempo: quando a mensagem "Hostage Escaped!" aparecer pela quarta vez,<OBJ.A=Completo>).

Fuzile os guardas nessa sala, e use o Bomb Defuser na bomba sobre o computador <OBJ.B=Completo>. Desça pro convés, e siga até a lancha.

\*\*\*\*\*NÍVEL COMPLETO\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*FIM DA MISSÃO\*\*\*\*\*

Missão 5: Severnaya

---

Parte 1- SURFACE 2

---

Objetivos:

-----AGENT-----

A-Quebrar comunicações com o bunker

B-Entrar no Bunker

-----SECRET AGENT-----

A-Quebrar comunicações com o bunker

B-Desativar o avião de apoio da Spetznaz

C-Entrar no Bunker

-----00 AGENT-----

A-Desativar todo o equipamento de segurança

B-Quebrar comunicações com o bunker

C-Desativar o avião de apoio da Spetznaz

D-Entrar no Bunker

---

No filme: Novamente, Bond nunca esteve em Severnaya.Mas o helicóptero realmente vai pra lá. Descoberto pelos satélites, não por rastreadores.

---

Já estivemos aqui antes. Só que é noite agora:)

Vá andando reto, até chegar na interseção em T. Daí siga pela direita, até a

cabana secreta(Secret e 00 Agents vão se lembrar que aqui pegamos a chave do cofre e o Grenade Launcher). Porque secreta? Por causa da maldita câmera na frente! 00 Agents, detonem esse equipamento.

Entre na cabine e mate o guarda para conseguir a chave da sala na antena.Agents acham um colete também.

Sigam para a antena. Entrem,e vão subindo as escadas até a sala com os computadores(00 Agents, explodam a câmera no caminho)... e ENCHAM-OS DE CHUMBO!  
<OBJ.A\B=Completo>. Desçam para a porta.

Agents e Secret Agents, da porta, sigam em frente. Até chegar no helicóptero. Secret Agents, arremessem a Timed Mine no helicóptero <OBJ.B=Completo>. Dêem uma virada de 180°, e há umas escadas. Cheguem nelas, e abram a porta <OBJ.B\C=Completo>. Detalhe: tendo entrado, segue uma cena em que os guardas pegam Bond...

\*\*\*\*\*FIM PARA AGENTS E SECRET AGENTS\*\*\*\*\*  
00 Agents, sigam pra direita, rente á parede, da porta da antena.Você deve chegar ás duas cabanas cercadas. A da esquerda tem uma câmera, detone-a.Agora vá pro caminho na neve do lado de fora, e siga-o até mais duas cabines.A da direita tem uma câmera do lado da porta<OBJ.A=Completo>.

Segue-se um imenso tiroteio, com uns 7 guardas no mínimo no seu caminho para o helicóptero (a norte da porta na antena). Tente não morrer, ou usar os Klobbs. Plante a Timed Mine no helicóptero <OBJ.C=Completo>, desça as escadas e entre no bunker <OBJ.D=Completo>.

\*\*\*\*\*NÍVEL COMPLETO\*\*\*\*\*

---

## Parte 2- BUNKER 2

---

Objetivos:

-----AGENT-----

A-Recuperar Fita CCTV

B-Fugir com Natalya

-----SECRET AGENT-----

A-Comparar listas de equipe e mortos

B-Recuperar Fita CCTV

C-Destruir todas as câmeras de segurança

D-Fugir com Natalya

-----00 AGENT-----

A-Comparar listas de equipe e mortos

B-Recuperar Fita CCTV

C-Destruir todas as câmeras de segurança

D-Recuperar o manual de instruções do GoldenEye

E-Fugir com Natalya

---

No filme: O helicóptero leva Ourumov e Xenia Onatopp (a gostosona que eu mencionei anteriormente), que pegam a chave do GoldenEye, matam todo mundo e depois mandam o satélite detonar o lugar.Só Natalya sobrevive.

---

Você está preso... mas sendo James Bond, tem que ter uma maneira de sair,óbvio! Entre no menu. "Watch Magnet Attract"? Ho-ho, acho que descobrimos...

Vá pra frente das grades, e aperte o botão de tiro. O imã do relógio atrai a chave, é só abrir. Ah, vê aquelas grades no chão, á direita? Use o imã perto delas e 6 Throwing Knifes vêm pra você! Agora nocauteie (com tapas)ou mate (com as TK) o guarda, pegue sua Soviet e a chave da cela de Natalya. Libertá-la agora é meio arriscado... mas pode fazê-lo,só tome cuidado pois balas perdidas ou explosão matam ela!

Abra a porta. Siga pela esquerda até as escadas, e suba-as. Vire-se pra direita, matando os guardas (um, que brande 2 Klobbs, tem um essencial keycard).

Agora vamos dividir.

Agents, sigam pela porta em frente, e entrem na primeira porta que vêm á direita. Tem uma porta lá - abra-a, e siga pela próxima porta. Fuzile o guarda, e pegue a fita sobre a mesa <OBJ.A=Completo>. Por sinal, entre no menu e veja a fita. Acho que eu já vi esse filme:)

(se você não libertou Natalya, faça-o agora)

Bem, abra a porta dessa sala, vá pra esquerda, e quando chegar na parede siga á direita. Escadas... pronto, chegamos á sala de comando. Agora é só ir até a porta de vidro, abri-la, e seguir pela porta no alto das escadas <OBJ.B=Completo>.

\*\*\*\*\*FIM PARA AGENTS\*\*\*\*\*

O restante, sigam pela porta á direita. Mate os dois guardas e pegue o papel sobre a mesa. Volte ao primeiro andar, e entre na porta imediatamente na frente da da prisão. Siga pelo corredor a esquerda, lembrando-se de metralhar a câmera no fim (afinal disparar o alarme traz todos os guardas imagináveis...). Em certo ponto, á esquerda tem escadas - suba-as!

Siga á direita, e entre na primeira porta que você vê, á esquerda. Mate o guarda e pegue a fita sobre a mesa <OBJ.B=Completo>. Abra a porta com uma seta pra cima. Agora olhe pra cima, e tem uma câmera, exploda-a! Siga pela outra porta, e assim que se virar pra esquerda atire na câmera. Siga pra porta, vire-se pra direita e arrebente a câmera, e depois siga pela porta que você vê.

Eu odeio essas salas de "interseção"... abra a porta, detone a câmera na parede esquerda, e volte ao corredor (00 Agents: mate um dos guardas nessa sala pra conseguir uma chave de cofre). Siga até a parede com listras amarelas (á direita da porta de que você veio).

Tendo chegado na parede listrada, siga á esquerda, e depois esquerda de novo. Ande rente á parede, e logo verá uma das terríveis câmeras-metralhadora. DESTROCE-A! Ande um pouco, e quando estiver embaixo da câmera ande pra direita, até a parede, detonando outra CM no meio do caminho. Estando na parede, siga á esquerda, e vá percorrendo os túneis. Quando vir uma parede com listras amarelas, olhe pro teto, á esquerda. Outra câmera-metralhadora! TIRO! Agora termine de percorrer esse corredor listrado.

Desça as escadas. Estamos no corredor na frente da cadeia de novo... se você não libertou a Natalya, pode fazê-lo. Mas enfim, siga pela porta na frente da da cadeia de novo (00 Agents: sigam pela porta da esquerda, matem um guarda para conseguir a segunda chave do cofre, e abra-o para pegar o manual lá dentro <OBJ.D=Completo>, além de 2 PP7 silenciadas), e sigam pelo corredor da esquerda até a parede.

Daí siga á direita, e espere os guardas abrirem a porta (atirar na porta pode ser preciso). Mate-os, e siga pela porta aberta á direita.

Chacine todo mundo nessa sala (onde Secret Agents acham um colete), incluindo um guarda com uma prancheta, que permite analisar a folha que pegamos no 2o andar <OBJ.A=Completo>. Siga de volta pra aquele corredor com uma escada do lado esquerdo, e suba-a.

Vá até a parede, onde há uma câmera, e siga pela direita. Você desce uma escada e chega na sala de comando. Fuzilando os guardas, suba as escadas á direita da porta de vidro, e destrua a última câmera <OBJ.C=Completo>.

Daí é seguir pela porta de vidro e subir as escadas para outra porta

<OBJ.D\E=Completo>.

\*\*\*\*\*NÍVEL COMPLETO\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*FIM DA MISSÃO\*\*\*\*\*

## Missão 6: São Petersburgo

---

### Parte 1- STATUE

---

#### Objetivos:

- A-Encontrar-se com Valentin
  - B-Desmascarar Janus
  - C-Localizar helicóptero
  - D-Salvar Natalya
  - E-Recuperar a caixa preta
- 

No filme: Somente 3 (grandes) diferenças: Bond contata Valentin antes do parque, há só uns poucos guardas da Janus, e Bond está no helicóptero cheio de explosivos.

---

Vá seguindo em frente, matando guardas e pegando suas Soviets, até chegar ao que parece uma caixa metálica gigante. Ande para a direita até a cerca, e siga andando grudado á cerca até vir três pedras assim: \\_|. Siga por dentro delas, e se você olhar á esquerda verá uma caixa metálica marrom. Procure uma porta nessa caixa, e entre. Dentro dela, está Valentin. Fale com ele <OBJ.A=Completo> e saia.

Da porta dessa caixa, siga em frente, e grude-se á cerca direita. Vá andando rente á cerca e logo você chegará á estátua de Lênin (se você não conhece História, ele está de braço levantado). Agora espere Janus aparecer (se você está armado, ele pede para você baixar a arma; se está desarmado, ele diz que o MI-6 deve estar com baixo orçamento...), e se revelar como Alec Trevelyan <OBJ.B=Completo>. Daí saque a arma, mate os guardas e pegue suas Automatic Shotgun.

Siga de volta para onde você começou. Há um helicóptero cheio de explosivos <OBJ.C=Completo>. Aproxime-se de Natalya, e tire ela de perto da aeronave. <OBJ.D=Completo> Após a explosão, temos (infelizmente) de pegar a caixa-preta do helicóptero. Do local onde o helicóptero está, siga em frente até achar a caixa-preta (que é laranja): <OBJ.E=Completo> Daí, volte pra onde você deixou Natalya... e um monte de guardas chegou. Mas não atire! Em vez disso, abra o portão para terminar a fase.

\*\*\*\*\*NÍVEL COMPLETO\*\*\*\*\*

---

### Parte 2- ARCHIVES

---

#### Objetivos:

-----AGENT-----

- A-Escapar da sala de interrogatório
- B-Localizar Natalya
- C-Fugir com Natalya

-----SECRET AGENT\00 AGENT-----

- A-Escapar da sala de interrogatório
  - B-Localizar Natalya
  - C-Recuperar a caixa preta do helicóptero
  - D-Fugir com Natalya
- 

No filme: Mishkin, Bond e Natalya estão na mesma sala. Após interrogatório, Ourumov invade, mata o ministro mas é impedido em seguida. Daí Natalya é levada pelos homens de Ourumov, e Bond tem que realmente fugir de lá por uma janela.

---

Você começa numa sala de interrogatório. Com uma arma na sua frente! (não ria,

no filme era assim também) Pegue ela, o pente do lado e meta bala nos guardas. Pegue as DD44 deles, e pode pegar a chave também, se bem que um grande número de guardas vai vir abrir essa porta...<OBJ.A=Completo>saia, matando todo mundo.

Agents, na sala na frente da de interrogatório há um colete. De qualquer maneira, siga pela direita no corredor, até chegar numa escada. Suba-a. Estando em cima, siga em frente até um corredor, e vá pra esquerda até uma porta.

Mate o guarda, e vá pra esquerda até uma porta dupla. Abra-a. Agora siga á direita até ver uma "porta única", e vá até ela. Abra-a e... Natalya! <OBJ.B=Completo>. Rapidamente, vire-se pra direita pra fuzilar dois guardas, depois mate o que segurava Natalya, e POR FAVOR, não atire muito perto dela ou ela grita "I'm scared, I'm getting outta here" e tem de se ir até o sótão para convencê-la a seguir você de novo. Mulheres...

Agents, depois de salvar Natalya e sair da sala onde ela estava, sigam pela porta dupla por onde vocês chegaram. Andem até a parede e olhem pra esquerda... janelas! Cheguem numa, metam bala e pulem para terminar a fase <OBJ.C=Completo>. \*\*\*\*\*FIM PARA AGENTS\*\*\*\*\* Agora os outros tem de buscar uma caixa-preta antes da fuga.

O caminho a seguir é longo, mas distrai o monte de guarda lá em cima e não encontra novos no caminho. Siga pela porta á direita daquela em que Natalya está (deve estar aberta, visto que trouxe a guarda toda!), e ande até a escada. Tendo descido, siga pela porta dupla. Após ela, procure uma "porta única" e abra-a. Daí, mais uma porta. Que dá num corredor. Mas não siga pela porta que aparece na frente, ande para direita para abrir outra. Daí abra a porta á esquerda, e eis Mishkin! Converse com ele até ele te dar a chave do cofre - e pegue dentro dele a caixa-preta (laranja!) <OBJ.C=Completo>.

Volte duas portas para um corredor. Vá andando e entre na primeira porta que aparecer á esquerda. Daí suba a escada. Siga até a porta e... estamos de volta na sala antes da que resgatamos Natalya. Vá pra porta dupla aonde entramos aqui primeiro, andem até a parede e olhem para a esquerda... janelas! Destruam uma a bala e pulem para terminar a fase <OBJ.D=Completo>. \*\*\*\*\*NÍVEL COMPLETO\*\*\*\*\*

---

### Parte 3- STREETS

---

#### Objetivos:

-----AGENT-----

A-Perseguir Ourumov e Natalya

B-Minimizar baixas civis

-----SECRET AGENT\00 AGENT-----

A-contatar Valentin

B-Perseguir Ourumov e Natalya

C-Minimizar baixas civis

---

No filme: Só duas diferenças: não há Valentin, e Bond persegue Ourumov com Natalya & Comitiva no tanque. Imagina se tivessem incluído...teria ficado mais emocionante.

---

Vá em frente, e siga á esquerda nos pilares. Começa um relógio - 5:00, 4:00, ou 3:00, depende da dificuldade - pra alcançar onde Ourumov está. Siga em frente, matando os guardas, até ver o tanque. Monte no veículo - e a diversão começa!

Vamos seguir pelas ruas. Porém, Secret e 00 Agents, sigam pela ruinha a esquerda. Vão andando e atirando até alcançar uma porta aberta. Entre nela, e siga á esquerda para outra porta, onde está Valentin. Converse com ele (provavelmente matando os guardas que te seguem ao mesmo tempo) <OBJ.A=Completo>, e assim que

"Objective A: Completed"surgir, volte pro tanque.No percurso, Valentin ligará para seus associados, dobrando seu tempo para 6 minutos!

Enquanto você guia o tanque, mude a arma para o canhão, e lembre-se que atropelar muitos carros vai destruir sua saúde (para evitá-los, suba na calçada).

Do começo das ruas, siga em frente,e daí nas seguintes direções:direita,esquerda, esquerda, direita. Surge uma barreira. Á direita, tem guardas com Rocket Launchers,então acho melhor seguirmos em frente... exploda uns guardas, e vire pra direita. OUTRA barreira. Detone-a, e siga á esquerda (pela calçada,evitando os carros), e esquerda de novo.

Campo minado. Bem, atire no meio das minas que a explosão detona todas!E exploda os guardas que aparecem também. Siga pela esquerda (como são várias ruas juntas, dá para atravessá-las na diagonal)... lá longe tem uns guardas com Rocket Launchers, é bom você arrasá-los ou "dá gaio". Quando o caminho virar p/direita, siga, e vire na primeira á esquerda.

Você deve chegar a uma rua com dois jipes e um muro com um espaço no meio. Desça do tanque e vá para ele <OBJ.A\B=Completo>.E caso inocentes mortos tenham sido poucos, felicite-se <OBJ.B\C=Completo>.

\*\*\*\*\*NÍVEL COMPLETO\*\*\*\*\*

---

#### Parte 4- DEPOT

---

Objetivos:

-----AGENT-----

A-Localizar o trem de Trevelyan

-----SECRET AGENT-----

A-Destruir rede de computadores

B-Obter chave do cofre

C-Obter desenhos do helicóptero

D-Localizar o trem de Trevelyan

-----00 AGENT-----

A-Destruir cache ilegal de armas

B-Destruir rede de computadores

C-Obter chave do cofre

D-Obter desenhos do helicóptero

E-Localizar o trem de Trevelyan

---

No filme: Bond não chega nesse lugar. Ele entra no trem deixando o tanque na linha e atirando. O trem pára, e ele invade.

---

Você começa no meio do nada.É só ir em frente e virar-se pra direita e se entra no "caminho normal". Sigam em frente até perto do galpão, e siga á esquerda até um portão. Abra-o,e ande até perto de uma cerca lá na frente.

Divisão! Agents, sigam para a direita.Quando estiver entre três armazéns,siga á esquerda. Você passa por diversas cercas e muros grafitados, até uma casa branca. Abra a porta dela.

Procure uma escada, e suba-a. Abra a porta, fuzile o guarda, e desça a escada. Abra um desses portões, mate outro guarda, e... veja, o trem! Abra a porta dele (tem umas listras amarelo-pretas) e entre <OBJ.A=Completo>.

\*\*\*\*\*FIM PARA AGENTS\*\*\*\*\*

O resto tem que sofrer um pouquinho. Sigam á esquerda da cerca, e verão só um galpão.Abra-o,e mate os dois guardas,um de cada lado(e pegue suas D5K Deutsche) e os que por ventura forem atraídos pelos tiros.

Grude-se nessa estrutura cinza, aponte a arma pro alto e comece a andar de leve



pra esquerda até ver uma coisa azul perto do teto... sim, é uma maldita câmera-metralhadora! Com a mira, destroe-a!

Agora siga pelo caminho que ela protegia. Mate os guardas, pegue numa dessas mesas de computador uma chave de cofre <OBJ.B\C=Completo>, detone os dois terminais e atire no telão para destruir a rede <OBJ.A\B=Completo>. Agora saia desse galpão (tem uns guardas te esperando lá fora, mas fazer o quê).

Siga pelo caminho, até passar por um segundo galpão á direita. Secret Agents, sigam á esquerda e vão andando até a casa branca. 00 Agents, abram esse galpão.

Lá dentro... um monte de armas! Mate os guardas, e pegue algumas dessas armas, que incluem o Rocket Launcher (no chão, ao lado de um foguete) e Proximity Mines (caixa verde). Agora precisamos detonar todas essas caixas marrons no chão. Uma boa é jogar algumas Proximity Mines próximas umas das outras (causando detonação de uma, que leva á detonação de outra, etc.). Um tiro de Rocket Launcher também serve. E claro, tiros nas teimosas que sobraram <OBJ.A=Completo>. Agora siga pra casa branca.

Lá dentro, subam a escada, e virem á esquerda até o cofre. Abram-o, e peguem os desenhos do helicóptero <OBJ.C\D=Completo>. Sigam até a porta, desçam a escada, e sigam até o portão (matando um guarda no caminho). Abram-no, e entrem no trem <OBJ.D\E=Completo>.

\*\*\*\*\*NÍVEL COMPLETO\*\*\*\*\*

---

#### Parte 5- TRAIN

---

##### Objetivos:

-----AGENT-----

A-Destruir freios

B-Resgatar Natalya

C-Escapar em segurança

-----SECRET AGENT-----

A-Destruir freios

B-Resgatar Natalya

C-Localizar a base secreta da Janus

D-Escapar em segurança

-----00 AGENT-----

A-Destruir freios

B-Resgatar Natalya

C-Localizar a base secreta da Janus

D-Quebrar o código de Boris

E-Escapar em segurança

---

No filme: Bond chega rápido na sala onde Trevelyan, Natalya, Xenia e Ourumov estão. O que segue (tirando o monte de guardas do lado de fora) é tudo igual.

---

Vire-se pra esquerda e siga em frente, matando os guardas (que ora agacham-se pra esconder) e pegando as D5K Deutsche, até a porta. Mas não abra ainda. Destrua aquele troço cinza do lado da porta (uma unidade de freio). E essas duas caixas empilhadas, caso você seja Agent, detone-as. E cai uma RCP-90, a melhor arma do jogo! Secret e 00 Agents acham apenas uma DD44 Dostovei. Mude pra ela e siga pela porta.

Outra sala cheia de caixas e guardas, vá andando e matando "os cara" (atirar nas caixas não ajuda) até alcançar a porta, e mais um freio. Atire nele e abra-a. Vá seguindo pelo corredor (com uma profusão de guardas) até mais uma unidade de freio (destroe) e outra porta. Assim que a abrir, vire-se para a esquerda para ver outra unidade de freio, e meta bala. Siga pelo corredor cheio de guardas até

a porta.

Vá andando de sala verde em sala verde, matando guardas (armados com superiores ZMG 9mm - para Secret e 00 Agents, claro) até achar outra unidade de freio (só mais uma agora!), e uma porta do lado dela. Abra-a, e chegamos numa parte cinza. Vá até a parede, e dê um giro de 180° para ver e arrasar a última unidade de freio <OBJ.A=Completo>. O trem começa a parar - siga pelo caminho do seu lado, e pela porta (que normalmente estaria trancada). Agents e Secret Agents, dêem um belo tiro em Ourumov. 00 Agents, tentem matar Xenia também <OBJ.B=Completo>.

Agora mudem a arma para o relógio-laser. Vêem aquele trem branco no chão, cheio de "selos" metálicos? Use o laser para destruí-los (igual no filme!), e se acabar o laser sem quebrar todos, dê tiros precisos. Enquanto isso, Natalya mexe nos computadores. Secret Agents, esperem até ela dizer "He's in Cuba!" <OBJ.C=Completo>, enquanto 00 devem esperar "Got it! You're a slughead, Boris!" <OBJ.D=Completo>. Daí, caiam pelo buraco aberto <OBJ.C\D\E=Completo>, e vão correndo até os trilhos atrás do trem. Se possível, fuzile os guardas atrás de você, para não deixar Natalya morrer (principalmente em 00 Agent).

\*\*\*\*\*NÍVEL COMPLETO\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*FIM DA MISSÃO\*\*\*\*\*

Missão 7: Cuba

---

Parte 1- JUNGLE

---

Objetivos:

-----AGENT-----

A-Destruir metralhadoras

B-Matar Xenia

C-Escoltar Natalya até a base secreta

-----SECRET AGENT\00 AGENT-----

A-Destruir metralhadoras

B-Matar Xenia

C-Destruir depósito de munição

D-Escoltar Natalya até a base secreta

---

No filme: O avião de Bond e Natalya é derrubado pelas baterias anti-aéreas. Daí, ..os dois realmente encontram Xenia, mas ela morre de maneira...estranha. E esmagadora.

---

Antes, tenho que dizer que Natalya está armada com uma Cougar Magnum, e pode te ajudar a matar guardas. NICE!

Primeiro, vá seguindo em frente, matando 4 guardas e pegando seus rifles AR33. Quando matar o quarto, vá em frente até conseguir ver pela mira do rifle uma metralhadora-automática. Detone-a com tiros à distância.

Agora siga até a metralhadora. Indo a noroeste, atrás de uma árvore, você encontra um colete. Indo a nordeste, encontra novos guardas - e outra metralhadora. Novamente, destroe-a pela mira do rifle. E siga até onde ela estava.

A norte do ponto dessa segunda metralhadora, acha-se outro colete. Siga à oeste para achar a terceira metralhadora. Arrebente-a! Indo a noroeste dela, todos menos 00 Agents acham um terceiro colete.

Siga a leste da metralhadora até achar uma ponte. Assim que você pisar nela, começa uma música... e Xenia Onatopp surge! Há 2 estratégias:

1) Simplesmente meter bala com o AR33 (principalmente headshots), e talvez ter a colaboração de Natalya. O problema é que em 00 Agent a munição do rifle é

meio escassa...

2) Assim que começar a música, jogue as Timed Mines na ponte. Afaste-se da ponte para atrair Xenia, e assim que ela passar... BOOM! Dê uns tiros de rifle depois para terminar o serviço. Ou deixe Natalya fazê-lo, claro... desde que ela não morra.<OBJ.B=Completo>

Assim que terminar, atravesse a ponte, destrua a metralhadora á esquerda/noroeste e pegue as armas de Xenia: RCP-90 e Grenade Launcher. E o melhor: pode-se usar os dois ao mesmo tempo (mas eu não recomendo). Siga em frente até não poder mais, e vire-se pra direita. Um guarda e uma caverna. Entre nela, e use o rifle para arrebentar a metralhadora á distância.

Siga pelo caminho á direita da metralhadora. Mate os guardas que surgem, e suba a escada... mas não toda! Quando você olhar pra cima e vir uma metralhadora, dê-lhe um belo tiro de Grenade Launcher. Suba tudo, e detone a outra (e última) metralhadora <OBJ.A=Completo>. Secret e 00 Agents, dêem um tiro de Grenade Launcher nessas caixas marrons á esquerda <OBJ.C=Completo>. Agora siga pelo caminho da última metralhadora.

Nessa sala, você tem de ir matando guardas (estourar barris e caixas pode ajudar) até um corredor, que leva a um elevador. Abra-o... e, a menos que Xenia tenha matado Natalya, <OBJ.C\D=Completo>

\*\*\*\*\*NÍVEL COMPLETO\*\*\*\*\*

---

## Parte 2- CONTROL

---

Objetivos:

- A-Proteger Natalya
  - B-Desabilitar satélite do GoldenEye
  - C-Destruir os servidores
- 

No filme: Natalya realmente desestrutura a configuração do GoldenEye. Mas ela e Bond são pegos pelos guardas, e só são soltos após 007 causar o caos com a hilária caneta explosiva.

---

Começamos no elevador. Agents, abram a porta e saiam. Secret e 00 Agents... abram a porta e tentem destruir a câmera-metralhadora lá longe, á esquerda\noroeste. Quando o fizerem, saiam.

Matem o guarda á esquerda, e os dois que podem vir atraídos pelos tiros. Agents, já entrem no corredor e vão matando o povo.

Secret e 00 Agents, destruam a câmera-metralhadora ao alto, no fim do corredor (se você conseguir pegar uma D5K de um dos guardas sem se ferir, ajuda muito) - uma tática que eu uso é se encostar na parede do elevador de forma que a câmera não te acerte. Daí vá andando de leve para o quadrado onde estava a primeira câmera, dê um giro de 180°, e quando puder ver a ponta de uma metralhadora... META BALA! E assim detone a câmera. Agora siga pelo corredor e mate o resto do povo.

Quando terminar, abra o elevador para liberar Natalya. Espere ela dizer "Got one open (...)" para seguir pela porta que ela acaba de abrir.

Primeiro, siga direto, descendo uma rampa até uma sala com dois guardas e uma caixa com Remote Mines. Daí vá pra parte á esquerda (saíndo, direita da porta de que você veio). Vá matando os guardas, tomando cuidado pois eles se agacham e jogam granadas. Quando terminar, siga até o fundo, e de lá pra direita.

Mate o guarda, e os outros que podem vir, e siga para a sala cinza, procurando uma escada. Suba-a, e abra a porta lá em cima. Desça a escadaria, matando os

guardas, e quando estiver em baixo siga pela porta á esquerda.

Vá andando em frente. Quando tiver passado pelo elevador, olhe pra direita e verá um servidor. Jogue uma mina nele (precisamos economizar munição, haverá um tiroteio monstruoso...), e outra no servidor do lado oposto, atrás de Boris (por sinal, ele pode mostrar uma arma para você. Mas vai derrubá-la logo em seguida, dando mais munição... e logo ele grita o bordão "I AM INVINCIBLE!"). Suba a escada perto de Boris.

Saque uma arma, e mate o guarda do lado esquerdo. Estando na esquerda, siga até o fundo, onde você acha outro servidor - mina! Mate o outro guarda que veio, e siga até o lado direito, onde há outro servidor. Mine-o (esse verbo existe?). Mas espere meu aviso para detonar...

Eu recomendaria subir por uma escada, e seguir pela esquerda, atravessando uma grade, para pegar um colete. Depois, desça até o térreo. Vê a porta oposta á que te levou até esse lugar? Precisamos abrí-la, mas há duas câmeras-metralhadora lá atrás. Precisamos fazer isso tudo sem entrar na sala, da porta: destroce uma câmera posicionando-se em um dos lados, para garantir-se um pouco. Daí vá pro centro da porta, mate os guardas sob as câmeras e destrua a outra. Agora podemos entrar. Ou melhor, Agents podem entrar.

Porque Secret e 00 Agents acham duas câmeras escondidinhas, uma de cada lado, armando uma emboscada... Novamente, é bom você detonar elas sem se afastar muito da porta. E aos infelizes que estão sem munição... bem, peguem os D5K no chão e se escondam sem perder muito do colete. Daí siga pelo corredor.

Em certo ponto você acha um servidor do lado direito. Jogue uma mina nele. Agora suba a escada de novo, e siga á direita até uma porta roxa. Abra-a, e logo você encontra outra porta, que se abre revelando Natalya. Agora vá para a porta que você abriu, e há uma escada curvada na frente. Desça-a, e você chega no meio de um monte de computadores. Primeiro, arrebente todos menos o do centro, na frente, pois Natalya vai usá-lo.

Enquanto Natalya mexe no computador, ela dispara um alarme... assim que você vir um guarda, detone as minas. Isso mata alguns desses camuflados.

Agora é hora de um grande tiroteio! É imprevisível a procedência dos guardas, mas o importante é matá-los antes que eles mandem Natalya a 7 palmos abaixo da terra - e impeçam-na de mandar o GoldenEye de entrar na atmosfera <OBJ.B=Completo> (ocorre no momento em que ela diz "Did it! The satellite orbit's decaying!"). Daí espere ela sair dessa sala <OBJ.A=Completo>, e siga pela porta roxa a esquerda da que leva á sala das câmeras-metralhadora.

Mate os guardas, e jogue uma mina no vidro preto. Detone-a, e lá se foi o último servidor <OBJ.C=Completo>. Abra a porta.

Agora mais uma sala "espetacular", lotada de guardas. Enfim, siga á toda (atirando sem parar) para o elevador do lado esquerdo (NÃO VÁ PARA O DA DIREITA! Esse foi usado por Trevelyan). Entre nele. AFF! Essa fase foi "poda"...

\*\*\*\*\*NÍVEL COMPLETO\*\*\*\*\*

---

### Parte 3- CAVERNS

---

Objetivos:

-----AGENT-----

A-Minimizar a morte de cientistas

-----SECRET AGENT-----

A-Destruir controles da bomba de entrada

B-Destruir controles da bomba de saída

C-Destruir console de controle central  
D-Minimizar a morte de cientistas  
-----00 AGENT-----  
A-Destruir controles da bomba de entrada  
B-Destruir controles da bomba de saída  
C-Destruir console de controle central  
D-Usar rádio para contactar Jack Wade  
E-Minimizar a morte de cientistas

---

No filme: Não há nada entre o centro de controle e a antena do GoldenEye.

---

Você em começa em outro elevador (com um engraçado tema de 007 em versão "música de elevador"). Abra a porta e meta bala nos guardas! (por sinal, são 3, mas um foge. Este é Trevelyan) Daí siga á direita, com mais guardas, e abra porta, que leva a outra porta, e uma escadaria (com guardas, sendo que um pode ter um AR33).

Chega-se a uma passarela, que leva a mais uma porta. E outra passarela, mas suspenso. Desçam a escada.

Agents, peguem o colete, subam de novo e atravessem a passarela.

Secret e 00 Agents, afastem o cientista do computador e destruam-no! (pode usar as Timed Mines no seu arsenal) Sigam por um pequeno corredor nessa parte baixa, que leva a um guarda - e mais dois computadores. Matem o guarda, afastem os cientistas e detonem as máquinas <OBJ.A=Completo>. Subam a escada.

De qualquer jeito, se chega a um guarda e uma porta. Abra-a.

A sala a seguir é um espiral BEM chato de subir. Apesar de uns 3 guardas que se matam no caminho. Se você não se enjoou antes de subir tudo, chega-se numa porta. Atrás dela, só guardas (sendo que um dá uma ZMG extra). Após a chacina, siga pela outra porta. Mais uma passarela elevada. Prossigam no alto, e entrem na primeira porta que virem.

Matem uns guardas e detonem a câmara-metralhadora do lado esquerdo (essa, pode usar o rifle AR33) ainda na porta, para garantir a segurança, e entrem na sala. Agents podem apenas procurar o guarda com o code card, e após pegá-lo, zarpar. O resto, desçam a escada, matem todo mundo e detonem os computadores <OBJ.B=Completo>. Após pegarem o code card com um guarda, voltem ao corredor, e sigam até o fim, onde há uma porta (que só pode ser aberta após se pegar um code card com um dos guardas perto dela).

Após abrí-la, matem o povo (mas por favor, não os cientistas), entre eles um guarda com uma bela RC-P90 e o último code card. Agents e Secret Agents também acham um colete.

Após afastarem os cientistas daquela sala com um computador, Secret Agents podem atirar nos barris explosivos para arrebentar o console de controle central <OBJ.D=Completo>. 00 Agents, nem pensem. Só façam isso depois de ir para o rádio e comunicar-se com Jack Wade <OBJ.D=Completo>.

Daí sigam para a porta roxa. Um corredor. Siga pela porta roxa á esquerda. Mate os dois guardas e abra a porta. E outra porta. Agora... (Agents) rápido, detone a câmara-metralhadora! (Secret e 00 Agents) dê uns passos para atrás e atire para cima, há uma câmara-metralhadora bem escondida. Depois arrase outra.

Daí vá pra porta no fim desse corredor mortal. E siga até o elevador.

Só uma última coisa: matou poucos homens de branco? <OBJ.A/D/E=Completo>

\*\*\*\*\*NÍVEL COMPLETO\*\*\*\*\*

---

Parte 4- CRADLE

---

Objetivos:

A-Destruir o console de controle  
B-Acertar as contas com Trevelyan

---

No filme: O duelo de Bond e Trevelyan ocorre sobre a gigantesca antena. Mas a maioria das frases de Trevelyan são disparadas em outras partes do filme (como no encontro dos dois no parque). E finalmente, Bond e Natalya fogem no helicóptero,mas são"pegos"na selva pelos agentes da CIA, não dando espaço pra amor...

---

Antes de você atravessar a ponte na sua frente, pegue um colete indo pro canto sudoeste. Já na ponte, mate os guardas ao longe para pegar suas ZMG. Tendo atravessado a ponte, avisa-se que Trevelyan ativou o console de controle, e a antena será realinhada em 3 minutos.

Desça uma das rampas para chegar numa uma estrutura redonda, e pegue a rampa nesta para chegar no fundo, entre duas cabanas. Entre na esquerda. Porém,antes de entrar é bom arrebentar a câmara-metralhadora... e ao ter entrado, detone a câmara-metralhadora do outro lado. Em frente desta,há o console de controle. Meta bala<OBJ.A=Completo>. Siga pela porta entre as câmeras-metralhadora (00 Agents tem antes que matar uns guardas pentelhos, que chegam mais tarde nas outras dificuldades).

Mate o guarda e... vê a rampa descendo? Trevelyan aguarda lá embaixo! Há 2 estratégias para derrotar o ex-006, próprias para as dificuldades:

Agent: Vá até a rampa, e meta tiro no Trevelyan. Quando ele fugir, vá correndo para a outra cabana (onde há outro colete), abra a porta,e aguarde a chegada dele, e receba-o com uma bela rajada no peito.

Secret\00 Agent: Não se posicione na frente dele, vá para um lugar onde você o veja, mas ele não, e use a mira para dar-lhe um belo headshot.Corra para a outra cabana(onde há outro colete; malditos sejam os vários guardas no caminho!), abra a porta e dê-lhe outro tiro.

Vá repetindo o processo até ele dizer "Finish the job, James! If you can...". Daí desça a rampa, e siga até aquela cabana no centro. Caia pelo buraco, e dê os últimos tiros em Alec Trevelyan<OBJ.B=Completo>.

Daí chega um helicóptero,e Bond foge. Após a tela das estatísticas,vem uma cena patética, até medonha com Bond e Natalya na selva, e os créditos(a melhor parte é "Filmed in Twycross Studios, England, in NINTENDOVISION").

\*\*\*\*\*NÍVEL COMPLETO\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*FIM DA MISSÃO\*\*\*\*\*

Acabou... mas se você zerar o jogo em Secret Agent, abre uma nova missão!

Missão 8: Teotihuaca'n

---

Parte 1- AZTEC

---

Objetivos:

- A-Reprogramar o sistema de guia do foguete
  - B-Lançar foguete
- 

Essa missão é inspirada em 007 contra o Foguete da Morte (um filme fraco, com muita palhaçada e cenas no Brasil - o rio Amazonas termina nas cataratas do Iguaçú!), assimilando elementos como a Drax Corporation, um foguete clandestino sendo lançado, os caras de uniforme amarelo, o Dentes de Aço e, claro, o nome das pistolas laser ser Moonraker.

---

Para começar, ande devagar rente a parede direita, olhando pra esquerda. Quando puder, meta bala em um dos soldados de amarelo,e depois no outro. Há um soldado

atrás d'ocê - esquive-se das balas, vire-se e mate-o! Pegue os AR-33 deles, e abra a porta escondida (na parede, exatamente na frente de onde começou a fase).

Fuzile o amarelo, mate os dois que surgem, e usando a mira do rifle, atire nos outros lá longe. Pegue mais munição pro rifle, e siga pra porta.

Aparece uma sala preta, cheia de monitores. Mas não entre ainda! Dê uns tiros de rifle. Dois soldados se revelam, atire! Outros os seguem, continue atirando! Enfim, quando tudo terminar, vá até o fim da sala (com uma porta de vidro trancada). Se à esquerda tiver um terminal, vá olhando nas redondezas por um computador. Pressione B nele - e o terminal some, revelando uma porta secreta.

Siga por ela, matando os cabras (de preferência com tiros de PP7) até chegar numa sala com dois computadores. Encha o da esquerdo de tiro, e siga pelos túneis escondidos. Primeiro siga em frente até a parede, aí vire-se pra esquerda pra fuzilar os guardas e a câmara-metralhadora. Depois vire-se pra direita, detone a câmara, e siga até a parede. Ande pra direita e pegue o colete.

Volte ao corredor das câmeras, e siga até a outra parede, pegando no caminho o Moonraker Laser! Você vai se sentir o próprio Luke Skywalker... Então, é só percorrer os túneis até alcançar uma porta. Mas não siga por ela ainda... há DUAS câmeras-metralhadora pra te f\*\*\*r. Bem, vá andando rente a parede esquerda. Quando você vir a ponta de uma metralhadora, saque o rifle, e use a mira para detonar.

Ande um pouquinho pra frente, e dá para ver a outra inteiramente. Rifle de novo. E antes de seguir pela porta, use o laser para matar um homem em outra porta, do outro lado! Pff... agora pode ir.

Chega um grande espaço aberto. Não ande muito, mantenha-se perto de duas caixas empilhadas. Olhe pra direita, e com seu laser destrua os vidros e atire nos guardas. Vire-se pra esquerda, e ande até a parede (siga a grande seta no chão:). Com o rifle, detone os vidros e câmeras no alto. Daí, ande até uma escada na parede (perto de um lugar onde o chão é vermelho e branco), e suba-a. Ande nesse "corredor alto" até um computador, e aperte B nele. Volte ao "térreo", e siga pela porta em frente á que você chegou.

Primeiro, siga em frente, desça a escada, ande pra direita e mate o guarda. Daí siga á esquerda, desça a escada, ande até a parede e vire pra direita. Um corredor escuro. Ande nele um bocado (NÃO ENTRE NA PRÓXIMA SALA!), dê uns tiros e recue uns passos. Seus tiros atraem o DENTES DE AÇO! Um homem gigantesco com dois AR-33 e mandíbula metálica. Agora, é dar tiro de laser nele até matá-lo, podendo ajudar com granadas (cuidado com sua saúde). Quando ele morrer, pegue o 2o rifle e o cartão Smart. Volte pro campo aberto.

Faça o caminho de volta pra sala preta cheia de computadores (se o terminal que esconde a porta estiver lá, aperte B no computador do lado dele). Estando lá, abra a porta de vidro, entre e pegue a fita DAT na mesa do computador. Vá pro menu, selecione "Guidance Data", e de volta ao jogo, chegue no drive de disquete e aperte o botão de tiro. A reprogramação da sonda é ativada <OBJ.A= Completo>.

Volte pro campo aberto (um monte de guardas novos aparecem no caminho), e suba a escada. Siga até o computador, e ative-o. Volte ao chão, e ande até a parede, matando os guardas no caminho. Ande pra direita, e verá um grande terminal. Selecione no menu "Launch Protocol DATA" e insira a fita DAT no terminal.

Agora é só esperar o foguete subir <OBJ.B=Completo>, de preferência lá no alto da escada, onde os guardas não chegam...

\*\*\*\*\*NÍVEL COMPLETO\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*FIM DA MISSÃO\*\*\*\*\*

E TEM MAIS! Zere o jogo e termine Aztec em 00 Agent,e mais uma missão é aberta.

Missão 9: el-Saghira

---

Parte 1- EGYPTIAN

---

Objetivos:

A-Recuperar a Pistola de Ouro

B-Derrotar Baron Samedi?

---

Essa missão é uma mistureba:Baron Samedi vem de 007-Viva e Deixe Morrer,o Egito vem de 007-O Espião que Me Amava,e eu não preciso dizer o que vem de 007 contra o Homem com a Pistola de Ouro...

---

Pra começar, siga em frente até ver dois guardas. Mate-os e pegue suas ZMG. Daí siga em frente até a parede, vire-se pra esquerda e siga em frente,matando guardas até chegar no Baron Samedi(ao longe, ele parece um cozinheiro...),autor dessa risada amendrontadora.Meta-lhe tiro.E ele morre...ou não?Espere para ver.

Após esse primeiro confronto com Samedi, siga pelo corredor á esquerda dele. É uma encruzilhada. Siga pela esquerda, até uma escada, e tendo subido-a, abra a passagem oculta pelo bloco cinza. Atravesse o corredor.

Lá na frente, num bloco, está a pistola de ouro. Mas assim que você entra na sala, um vidro sobe no bloco. Siga esse caminho para chegar nela:  
(para andar pros lados, use os botões que, na configuração padrão, são C< e C>)  
\*Esquerda até a parede  
\*Pra frente 2 azulejos  
\*Direita 3 azulejos  
\*Frente 2 azulejos  
\*Esquerda 1 azulejo  
\*Frente 1 azulejo  
\*Esquerda até encostar no bloco  
\*Pra frente 2 azulejos,e direita para chegar no bloco da pistola.O vidro abaixa e você pode pegar a arma e as balas<OBJ.A=Completo>.

(aviso:um passo em falso e surgem 4 metralhadoras indestrutíveis para te mandar ver o Criador)

Após pegar a Pistola de Ouro, pode mudar para ela(afinal mata em um tiro e tem 100 balas), e abra a passagem secreta á esquerda do bloco dela para pegar um colete e abrir outra passagem secreta, que leva á sala onde achamos o Baron Samedi pela primeira vez. Volte pra encruzilhada, siga á esquerda,e pegue um corredor. Você chega numa sala onde encontra... Baron Samedi! Mate-o de novo!

Volte pra escadaria que levou á sala da Pistola de Ouro.No corredor antes das escadas, há um corredor escondido no lado direito,em meio á escuridão...ache-o e siga por ele, e você chega numa escadaria. Desça-a.

Siga até a parede, e vá pra direita até uma passagem. Vá por ela,subindo muitas escadarias até uma sala onde se acha um colete, alguns guardas... e o Baron Samedi! Dê-lhe sua "morte final" <OBJ.B=Completo>.

Se bem que, depois de terminar,Samedi surge atrás de Bond e dá mais risada(meu Deus, o único riso pior que o desse cara é o das grandes fadas do Zelda...). Como diria Alec Trevelyan:"Por que você não pode ser um bom menino e MORRER?".  
\*\*\*\*\*NÍVEL COMPLETO\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*FIM DA MISSÃO\*\*\*\*\*



Agora sim acabou.Parabéns!Estouremos o champanhe ou façamos martinis (batidos, não mexidos!).

Apenas um acréscimo:Vencer Egyptian em 00 Agent destrava a sensacional trapaça All Guns e o modo de dificuldade 007, no qual pode se mudar a saúde, dano,precisão, e velocidade de reação inimiga.

=====  
5-ARMAS

=====  
As armas tiveram seus nomes reais trocados para evitar direitos autorais. Uma visita á Wikipedia garante a realidade...

PISTOLAS

---

PP7

Arma real: "Walther PPK, 7.65 mm. Só conheço 3 homens que usam essa arma, acho que eu matei 2" Valentin

Pente: 7

Reserva: 800

Duplicada?: Sim (só no Bunker 2 e com All Guns)

Multiplayer: Sim

Análise: A arma favorita de James Bond. É bem eficiente, e pode ser silenciada.

Silver PP7

Multiplayer: Não

Duplicada?:Não (exceto com All Guns)

Análise: PP7 em versão prateada.Tem aspectos realistas(tiro no peito ou cabeça mata na hora, mas nos membros não)... mas não todos (atira através de portas, objetos e inimigos!). Conseguida com trapaça.

Gold PP7

Multiplayer: Não

Duplicada?:Não (exceto com All Guns)

Análise: Golden Gun+PP7=Gold PP7. Entendeu? Arma de morte instantânea - com 7 balas! Conseguida com trapaça.

DD44 Dostovei

Arma real:Tokarev TT-33

Pente: 8

Reserva:812

Duplicada?: Sim

Multiplayer?: Sim

Análise: Uma pistola mais potente que a PP7,com a vantagem de poder atirar com duas. O problema é que é meio barulhenta.

Cougar Magnum

Arma real:Ruger Redhawk, munição .44 Magnum (a favorita de Dirty Harry)

Pente:6

Reserva:200

Duplicada?:Não (exceto com All Guns)

Multiplayer?: Sim

Análise: Natalya usa essa arma, que parece saída de um Western. É potente, mas demora pra dar um segundo tiro e recarregar.

Golden Gun

Arma real: foi criada para 007 contra o Homem com a Pistola de Ouro. Mas é uma arma calibre .42

Pente:1

Reserva:100

Duplicada?: Não (exceto com All Guns)

Multiplayer?: Sim

Análise: Fiel ao filme, MATA EM UM TIRO! Isso diz tudo. Só que precisão é obrigatória, e como só carrega 1 bala, recarregar é constante.

#### SUBMETRALHADORAS

---

Klobb

Arma real:VZ61 Scorpion

Pente: 20

Reserva:812

Duplicada?: Sim

Multiplayer?: Sim

Análise: "Eu tô de Klobb, ou seja, simbolicamente desarmado" - eu no multiplayer A PIOR ARMA DO JOGO! Precisa de 2 headshots pra matar, isso diz tudo! É barulhenta e só faz dano quando duplicada. Só use em último caso. E como curiosidade, foi batizada em homenagem ao programador Ken Lobb.

ZMG (9 mm)

Arma real: Uzi

Pente: 32

Reserva:800

Duplicada?: Sim

Multiplayer?: Sim

Análise: A arma do exército israelense - e uma muito boa, atira rápido e mata muito! O problema é só quando os inimigos usam em você, especialmente duplicada.

D5K Deutsche

Arma real:Heckler & Koch MP5K

Pente: 32

Reserva:800

Duplicada?: Sim

Multiplayer?: Sim

Análise: Uma boa arma, achada em várias fases e que pode ser silenciada. Só é bem ruidosa.

Spectre M4

Arma real: Spectre M4

Pente: 50

Reserva:800

Duplicada?: Sim

Multiplayer?: Não

Análise:Pena que ela só existe no level Frigate e com All Guns.É MUITO potente, o pente é imenso e pode ser duplicada. Só é ruidosa.

RCP-90

Arma real:FN P90

Pente: 80

Reserva:800

Duplicada?: Sim (no level Caverns e com trapaça)

Multiplayer?: Sim

Análise: A MELHOR ARMA! Mata feito pouca coisa,só queima munição bem rápido...

#### RIFLES

---

KF-7 Soviet

Arma real:AK-47

Pente: 30

Reserva:400

Duplicada?: Não (exceto com All Guns)

Multiplayer?: Sim

Análise: Esse é o rifle mais usada no mundo (especialmente por traficantes...), inclusive está na bandeira de Moçambique. É muito boa no jogo, atirando bem á distância (tem uma mira um pouco menor que a do AR33) e sendo encontrada na maioria das fases.

AR33 Assault Rifle

Arma real: Colt M16A3

Pente: 30

Reserva: 400

Duplicada?: Sim

Multiplayer?: Sim

Análise: Arma potente, e que possui uma mira ótima (quase igual á do Sniper). O problema é só conseguir balas de reserva durante o jogo (visto que um tiro rápido queima 3 balas).

Sniper Rifle

Arma real: talvez a PSG-1, incluída em Metal Gear Solid

Pente: 8

Reserva: 400

Duplicada?: Não (exceto com All Guns)

Multiplayer?: Sim

Análise: É muito boa pra matar gente á distância (é só dar um tiro preciso), e até funciona no combate próximo. E você bate com o coronha do rifle no modo "desarmado".

## EXPLOSIVOS

---

Remote Mines

Pente: 10

Multiplayer?: Sim

Análise: Clássico de 007. Jogue, e depois mude de arma para ativá-la com seu relógio.

Timed Mine

Pente: 10

Multiplayer?: Sim

Análise: Explode após 8 segundos. Só se lembre de correr dela...

Proximity Mines

Pente: 10

Multiplayer?: Sim

Análise: Explode se alguém chega perto (o que inclui você, pato!), ou outra mina é plantada do lado. Foi até incluída em Super Smash Bros...

Granada

Pente: 12

Multiplayer?: Sim

Análise: Você consegue pegando no chão ou matando um inimigo com ela nas mãos (tem em todos os níveis). Atire, e espere 4 segundos para um BOOM!

Grenade Launcher

Pente: 6

Reserva: 12

Duplicado?: Sim (trapaça e All Guns)

Multiplayer?: Sim

Análise: O lançador de granadas arrasa tudo, é divertido, mas não tem lá muita utilidade. Lembre-se que as granadas sofrem ação da gravidade...

Rocket Launcher

Pente: 1

Reserva:3

Duplicado?: Sim (trapaça e All Guns)

Multiplayer?: Sim

Análise: Atira um grande foguete, que voa em linha reta e dá uma super explosão.  
Bom em multiplayer.

Tanque

Modelo real:T-55

Pente:1

Reserva:29

Multiplayer?: Não

Análise: O veículo dos sonhos de muita gente...além de tornar as fases Streets e Runway mais fáceis, ainda explode coisas com uma facilidade e atropela gente. (OBS.: O tanque vem no All Guns, mas se você não usar Infinite Ammo, só serve pra andar um pouco mais rápido)

#### CARTUCHEIRAS

---

(as duas só podem ser duplicadas no All Guns)

Automatic Shotgun

Pente:5

Reserva:200

Multiplayer?: Sim

Análise:Essa aqui você consegue no próprio jogo. Extremamente mortal, essa cartucheira é boa principalmente por não desperdiçar muita munição.

Shotgun

Pente:5

Reserva:200

Multiplayer?: Não

Análise:Essa aqui só vem no modo "All Guns". É igual á outra, mas mais devagar por não ser automática...

#### OUTRAS ARMAS

---

Moonraker laser

Pente: nenhum

Duplicado?: Sim

Multiplayer?: Sim

Análise: Você consegue esse laser na fase Aztec (e vencendo essa fase, libera-o em trapaça). É potente, não esgota por não possuir munição, e o tempo entre um tiro e outro é minúsculo.

Laser Watch

Pente:300

Multiplayer?: Não

Análise: Pra matar gente, não presta muito. Pra abrir a porta no chão, em Train, é o melhor (tirando que é bom acertar mesmo, visto a "munição" limitada...)

Taser Boy

Pente:nenhum

Multiplayer?: Não

Análise: Conseguida apenas com o "All Guns", é uma mistura de Taser (aquele aparelhinho que dá choque) com Game Boy. Arma só de palhaçada. Mas engraçada.

Throwing Knife

Pente:12

Multiplayer?: Sim

Análise: Essas facas vem com trapaça ou o relógio magnético em Bunker 2.

Mata fácil (se você acertar direito), é silencioso e bom para exercitar a precisão, e você pode recolher pra usar várias vezes!

Hunting Knife

Pente: 2

Multiplayer?: Não

Análise: Só vem com trapaça. Duas facas para usar do modo "normal": golpes.

Perfeito para fãs de Counter-Strike...

=====

6-TRAPAÇAS

=====

GoldenEye tem uma parte interessante: trapaças destraváveis, desde que você feche tal nível, em tal dificuldade em certo tempo. Mas lembre-se:

VENCER COM TRAPAÇA NÃO DÁ A TRAPAÇA!

Dam: Paintball Mode

Dificuldade: Secret Agent

Tempo: 2:40

O que faz: Como o nome diz, as suas balas não deixam buracos... mas manchas coloridas! É divertido.

Multiplayer?: Sim

Como fazê-lo: Saia correndo, atirando tresloucadamente com a KF-7 e PP7.

Para destruir os alarmes nas torres, faça-o sem entrar nas próprias (fique na porta), de preferência com révolveres.

Facility: Invincibility

Dificuldade: 00 Agent

Tempo: 2:05

O que faz: Você não toma dano. Algo bom pra fazer assim é sacar uma granada no meio de uma multidão...

Multiplayer?: Sim

Como fazê-lo: Corra feito um animal, e só mate guardas quando for necessário (o que exclui, por exemplo, o banheiro no começo). Pode usar 2 minas para detonar grandes quantidades de homens. Porque, nas garrafas, pode-se plantar assim:

```
O O O O O -----\   O O O O O
                        M   M M
O O O O O -----/   O O O O O
```

Entende? Por sinal, detone assim que Trevelyan se afastar das garrafas, pouco após surgir "Objective c: Completed". E, claro, assim que surgir "Objective D: Completed", SAIA POR AQUELA PORTA! De qualquer jeito, 2:05 é tempo só pra mestre. Eu nunca tentei... (inda mais que há uma coisa pra dificultar: a localização do Dr. Doak é aleatória...)

Runway: DK Mode

Dificuldade: Agent

Tempo: 5:00

O que faz: DK significa "Donkey Kong" (afinal, a Rare ressuscitou o símio). Ou seja, todos (incluindo você) ficam cabeçudos com braços de gorila. Grotesco.

Multiplayer?: Sim

Como fazê-lo: 90% dos jogadores destravam na primeira vez. Ou seja, é só não ser um molenga... e não ir atrás do tanque, pois não ajuda.

Surface: 2 Grenade Launcher

Dificuldade: Secret Agent

Tempo: 3:30

O que faz: Te dá 2 Grenade Launchers. Que podem ser usados ao mesmo tempo!

Multiplayer?: Não

Como fazê-lo: Mantenha-se correndo. E não precisa matar muita gente, não.

Bunker: 2 Rocket Launcher

Dificuldade: 00 Agent

Tempo: 4:00

O que faz: Como explosivos nunca são o suficiente, 2 Rocket Launchers.

Multiplayer?:Não

Como fazê-lo: Seja veloz principalmente detonando as câmeras, e mate o máximo de gente possível para não morrer (especialmente na sala de comando).

Silo: Turbo Mode

Dificuldade: Agent

Tempo: 3:00

O que faz: Você anda ultra-rápido.

Multiplayer?:Sim

Como fazê-lo: Use todos os coletes, deixe as salas assim que pegar os keycards, e não se preocupe em matar todos na armadilha de Ourumov.

Frigate: No Radar

Dificuldade:Secret Agent

Tempo: 4:30

O que faz: No multiplayer, desliga o radar. Só pra quando especialistas se enfrentam...

Multiplayer?:Sim (óbvio)

Como fazê-lo: Primeiro, siga pro helicóptero. Depois, vá pra sala de máquinas, desligue a bomba e resgate os reféns no caminho. Depois siga pra ponte de comando pra desligar a bomba. E lembre-se que só 4 reféns são necessários.

Surface 2: Tiny Bond

Dificuldade: 00 Agent

Tempo: 4:15

O que faz: Bond fica pequeno (da altura quando se agacha).

Multiplayer?:Não

Como fazer: Primeiro, siga para as cabanas cercadas para detonar as duas câmeras. Daí é seguir pra cabana com o guarda da chave, depois a antena, e daí helicóptero e bunker. Basta correr muito, e só precisa atirar nas câmeras e no guarda com a chave.

Bunker 2: 2 Throwing Knives

Dificuldade:Agent

Tempo: 1:30

O que faz: Você começa com duas facas pra atirar no povo.

Multiplayer?:Não

Como fazer: Liberte-se bem rápido, solte Natalya e procure o guarda com o keycard que te permite fugir. Daí corra pro segundo andar, pegue a fita, e dê o fora desse lugar.

Statue: Fast Animation

Dificuldade:Secret Agent

Tempo: 1:15

Multiplayer?:Não

O que faz: Tudo corre bem depressa! Experimenta isso junto com o turbo...

Como fazer: Mantenha-se correndo, e saia dos lugares assim que vir a mensagem "Objective \_: Complete". Assim que salvar Natalya, desça o morro e espere o helicóptero explodir para caçar a caixa-preta (que pode cair na sua frente!).

Archives: Invisible Bond

Dificuldade: 00 Agent

Tempo: 1:20

O que faz: Você não é percebido por inimigos.

Multiplayer?:Não

Como fazer: Corra feito um doido, e só entre em briga na sala de interrogatório e no final, a caminho da janela. Quando Natalya gritar "James", não entre na sala, simplesmente saia correndo em busca de Mishkin.

Novamente, é só para mestres, e eu nunca tentei.

Streets: Enemy Rockets

Dificuldade: Agent

Tempo: 1:45

O que faz: Inimigos (e Natalya, em Jungle) se armam de Rocket Launchers.

Multiplayer?: Não

Como fazer: Chegue bem rápido no tanque e faça curvas precisas.

Depot: Slow Animation

Dificuldade: Secret Agent

Tempo: 1:30

O que faz: Tuuuudo coooooorreee beeeem deevaaagaaaaaar.

Multiplayer?: Não

Como fazer: Corra para a base de Janus (último galpão á esquerda), e dê uns tiros precisos na câmara-metralhadora. Destrua os computadores, e pegue a chave. Agora vá voando para a casa antes do trem, suba pro segundo andar para pegar os desenhos do helicóptero, e corra pro trem.

Train: Silver PP7

Dificuldade: 00 Agent

Tempo: 5:25

O que faz: Você ganha uma PP7 prateada e bem potente.

Multiplayer?: Não

Como fazer: Basta passar pouco tempo em cada sala, matando os guardas e destruindo as unidades de freio bem depressa, e atravesse os corredores sem parar para atirar. Deixe o buraco no chão aberto, caindo assim que aparecer "Objective D: Completed", e assim que sair do trem, mate os guardas que te esperam para não deixar Natalya morrer.

Jungle: 2 Hunting Knives

Dificuldade: Agent

Tempo: 3:45

O que faz: Você ganha duas facas mais fortes

Multiplayer?: Não

Como fazer: Basta ser rápido para detonar as metralhadoras, pegar todos os coletes, fuzilar com grande força ou dar muitos headshots em Xenia e esquecer daquele "depósito de munição" (as caixinhas marrons), pois não é necessário.

Control: Infinite Ammo

Dificuldade: Secret Agent

Tempo: 10:00

O que faz: Sua munição nunca acaba.

Multiplayer?: Sim

Como fazer: Destrua todas as câmeras bem rápido e sem perder muita saúde, seja rápido matando aqueles caras cheios de granadas e saia correndo assim que a Natalya terminar a parte dela.

Caverns: 2 RPC-90s

Dificuldade: 00 Agent

Tempo: 9:30

O que faz: Você ganha a melhor arma do jogo - em dobro!

Multiplayer?: Não

Como fazer: Siga tudo correndo e atirando, só precisando matar todo mundo na sala do rádio e aquela em que você consegue o primeiro code card. No corredor antes da sala final, abra a porta e recue um pouco para arrasar a câmara-metralhadora sobre você, e detone a outra em movimento. Na próxima sala, apenas voe

até o elevador, matando um ou outro só para se garantir.

Cradle: Gold PP7

Dificuldade: Agent

Tempo: 2:15

O que faz: Dá uma PP7 dourada.

Multiplayer?:Não

Como fazer: Pegue todos os coletes, destrua o console bem rápido, e seja bem rápido enfrentando o Trevelyan (corra depressa para a outra cabana, atirando nos guardas enquanto se movimenta).

Aztec: 2 Lasers

Dificuldade:Secret Agent

Tempo: 9:30

O que faz:Dá dois lasers simultâneos.

Multiplayer?:Não

Como fazer:Tome o mínimo de tiros possíveis, mate mais usando a mira do rifle, e atraia o Dentes de Aço até você (leia minha estratégia p/ Aztec).

Egyptian: All Guns

Dificuldade: 00 Agent

Tempo: 6:00

O que faz: Te dá TODAS as armas do jogo! É a única maneira de conseguir Phantom fora de Frigate, o Taser Boy, e a Shotgun normal.

Multiplayer?:Não

Como fazer:Algo bom é ir atrás da Golden Gun antes de enfrentar Samedi pela primeira vez. É um nível bem fácil, você consegue abaixo de 6:00 perfeitamente.

Magnum

Dificuldade: Agent

O que faz: Dá a arma estilo Cowboy que Natalya usa.

Multiplayer?:Não

Como fazer: Zere o jogo

Laser

Dificuldade: Secret Agent

O que faz: Dá um Moonraker Laser

Multiplayer?:Não

Como fazer: Zere o jogo, e vença Aztec

Golden Gun

Dificuldade: 00 Agent

O que faz: Dá a pistola de ouro de Francisco Scaramanga.

Multiplayer?:Não

Como fazer: Zere o jogo, e vença Aztec e Egyptian

=====  
7-PERSONAGENS

=====  
Aqui, os personagens, que podem ser controlados no multiplayer.  
E também uma análise do realismo facial.

James Bond, 007

Ator: Pierce Brosnan (Thomas Crown)

Rosto: Horrível

Frase: "Governos mudam... as mentiras permanecem as mesmas"

O espião mais famoso do cinema, em seu primeiro grande game.

Alec Trevelyan, 006

Ator: Sean Bean (Boromir de O Senhor dos Anéis)

Rosto: Parecido



Frase: "O que é verdade é que em 24 horas você e eu teremos mais dinheiro que Deus. E Bond terá um pequeno funeral. Money penny e alguns donos de restaurante irão comparecer."

Ex-espião, descendente de russos, dado como morto. Líder do sindicato criminoso Janus.

Natalya Simonova

Atriz: Isabella Scorupco (Limite Vertical, Reino de Fogo)

Rosto: Horrível

Frase: "Eu não entro num helicóptero com você! Trem, avião, nada que se mova"

Programadora de computadores russa. Prova-se muito importante depois.

Xenia Onatopp

Atriz: Famke Jansen (Jean Gray dos X-Men)

Rosto: Médio

Frase: "Dessa vez, sr. Bond, o prazer será todo meu"

Assassina georgiana, que só sente prazer matando...

General Arkady Ourumov

Ator: Gottfried John (Júlio César no primeiro Asterix)

Rosto: Parecido

Frase: "Você sabe quem é o inimigo, Dimitri? VOCÊ SABE?"

General russo. Alia-se ao homem que ele supostamente matara...

Valentin Zukovski

Ator: Robbie Coltrane (Hagrid de Harry Potter)

Rosto: Médio

Frase: "Ele quer me pedir um favor! Meus joelhos doem todo dia! Duas vezes mais no frio! Você faz idéia de quanto dura o inverno nesse país?"

Traficante de armas russo. Volta em O Mundo Não É O Bastante.

Boris Grishenko

Ator: Alan Cumming (Noturno, X-Men 2)

Rosto: Parecido

Frase: "EU SOU INVENCÍVEL!"

Programador russo, convencido e sexista. Com uma mania de girar lápis.

Ministro Dimitri Mishkin

Ator: Tchéky Karyo (O Beijo do Dragão, O Patriota)

Rosto: Horrível

Frase: "Do que eu estou ouvindo VOCÊ está fora de ordem, general!"

Ministro da Defesa. Faz pouco no filme e no jogo.

Jaws (Dentes de Aço, ou Tubarão)

Ator: Richard Kiel

Rosto: Parecido

Frase: "Bem, um brinde á nós" (única frase que ele já falou)

Capanga grandalhão com mandíbula metálica. Aparece em O Espião que Me Amava e 007 contra o Foguete da Morte. Odiado no multiplayer pois é alvo fácil.

Oddjob

Ator: Harold Sakata

Rosto: Médio

Frase: ele é mudo

Capanga de Auric Goldfinger, armado de um chapéu com lâmina. Um dos favoritos no multiplayer, pois é baixinho...

May Day

Atriz: Grace Jones (cantora)

Rosto: Médio

Frase: "O que há para ser dito?"

Capanga de 007 na Mira dos Assassinos. É extremamente forte, pelo uso de esteróides. Depois que o chefe dela, Max Zorin, deixa-a para morrer numa enchente ("e eu achei que aquela aberração me amava!") resolve se aliar á Bond.

E é universalmente considerada uma das Bond Girls mais feias.

Baron Samedi

Ator: Geoffrey Holder (narrador, A Fantástica Fábrica de Chocolate - remake)

Rosto: Médio

Frase:"Bom dia,patrão.Hoje vai fazer um belo dia.Sim senhor, um belo dia.

Ele está indo pra montanha"(fora risadas,únicas frases que ele disse)

Capanga de 007: Viva e Deixe Morrer, inspirado numa divindade vodu e dito como imortal. Bond joga ele num caixão cheio de cobras venenosas e ele sobrevive!

Além, claro, dos "genéricos".

Russian Soldier: Roupa verde.

Russian Infantry: Roupa marrom.

Scientist: Avental branco. No multiplayer, há um homem e uma mulher.

Russian Commandment: Roupa marrom.

Janus Marine : Roupa cinza e preta.

Naval Officer: Roupa verde-escura.

Helicopter Pilot: Roupa azul, com capacete.

St. Petersburg Guard: Terno azul-claro, quase cinza.

Civilian: Há uma mulher de azul e turquesa, e três homens, roxo, preto e vinho.

Siberian Guard: Roupa preta ou marrom.

Arctic Commando:Roupa azul-gelo.

Siberian Special Forces: Roupa branca de esquimó e máscara.

Jungle Commando: Roupa camuflada.

Janus Special Forces: Roupa preta.

Moonraker Elite: Roupa amarela berrante. Há o homem e a mulher no MP.

E alguns secretos, para usar no multiplayer:

Rosika: funcionária da Rare, usando um vestido branco.

Terrorist: Terno, máscara com um óculos vermelho.

Biker: Terno, capacete, óculos.

Os funcionários da Rare, cujos rostos já são usados nos soldados no Single Player, vestidos no terno de Bond:

Karl,Martin,Mark,Dave (Doak, batizou o doutor),Duncan,B,Steve E,Grant,Graeme, Ken (Lobb, batizou aquela arma horrorosa),Alan,Pete,Shaun,Dwayne,Des,Chris, Lee, Neil,Jim,Robin,Steve H,Joel,Scott,Joe

As funcionárias aparecem de vestido preto:

Sally,Marion,Mandy,Vivien

=====

8-MULTIPLAYER

=====

O grande motivo pelo qual muita gente ainda joga GoldenEye. Aqui, a explicação dos vários modos de selecionar.

-----ARMAS-----

\*Pistols: PP7, DD44 Dostovei, Cougar Magnum

\*Throwing Knives: apenas Throwing Knives.

\*Automatics: D5K Deutsche, DD44 Dostovei, Klobb, PP7

\*Power Weapons: RC-P90, Automatic Shotgun, Cougar Magnum, DD44 Dostovei

\*Sniper Rifles: Sniper Rifle, DD44 Dostovei, Klobb, Cougar Magnum

\*Grenades: Granadas, DD44 Dostovei, Klobb, KF7 Soviet

\*Remote Mines: Remote Mines, PP7, ZMG (9mm), AR33 Assault Rifle

\*Grenade Launcher: Grenade Launcher, DD44 Dostovei, Klobb, KF7 Soviet

\*Timed Mines: Timed Mines, PP7, ZMG (9mm), AR33 Assault Rifle

\*Proximity Mines: Proximity Mines, PP7, ZMG (9mm), AR33 Assault Rifle

\*Rockets: Rocket Launcher, DD44 Dostovei, KF7 Soviet, Klobb  
\*Lasers: Moonraker Laser, DD44 Dostovei, KF7 Soviet, Klobb  
\*Golden Gun: Golden Gun, DD44 Dostovei, KF7 Soviet, Klobb, PP7  
\*Slappers only!: Nenhuma. É igual briga de moça, só tapa...

-----DURAÇÃO-----

\*Tempo: 5 Minutes, 10 Minutes, 20 Minutes  
\*Placar: First to 5 Points, First to 10 Points, First to 20 Points  
\*Unlimited: Só acaba quando todo mundo se chateia ou alguém sai.  
\*Last Person Alive Wins: Não é selecionável, mas é usado em You Only Live Twice, onde o último sobrevivente ganha.

-----CENÁRIOS (LEVELS)-----

Obs.: Núm. de jogadores significa número máximo!

\*Temple

Núm. de Jogadores: 4  
Tamanho: Grande  
Coletes: 1  
Descrição: Muitas salas, todas bem grandes.

\*Complex

Núm. de Jogadores: 4  
Tamanho: Grande  
Coletes: 3  
Descrição: Muitos corredores e salas.

\*Caves

Núm. de Jogadores: 4  
Tamanho: Médio  
Coletes: 2  
Descrição: Não é Caverns! Um nível bem escuro, com muitos lugares para esconder. E num sei porque, é bem fácil chegar num beco sem saída nessa fase...

\*Library

Núm. de Jogadores: 4  
Tamanho: Grande  
Coletes: 3  
Descrição: 2 andares, o porão e as prateleiras.

\*Basement

Núm. de Jogadores: 4  
Tamanho: Médio  
Coletes: 1  
Descrição: Muitos corredores, com pilares. O colete está no centro do lugar.

\*Stack

Núm. de Jogadores: 4  
Tamanho: Grande  
Coletes: 2  
Descrição: Dois andares, que enervam muita gente pois tem de se achar as rampas para subir.

\*Facility

Núm. de Jogadores: 4  
Tamanho: Pequeno  
Coletes: 2  
Descrição: É igual ao nível no single player, antes do segundo andar cheio de laboratórios. Mas sem as portas automáticas, todas abrem na mão.

\*Bunker

Núm. de Jogadores: 3

Tamanho:Médio

Coletes: 2

Descrição: Igual ao nível Bunker 2, com a prisão, os corredores, a sala de comando e aquela seçõeszinha do lado de fora.

\*Archives

Núm. de Jogadores:3

Tamanho:Pequeno

Coletes: 2

Descrição:O menor de todos, e igual ao nível do SP.

\*Caverns

Núm. de Jogadores:3

Tamanho:Médio

Coletes: 2

Descrição: Salas grandes, pequenas, corredores, etc.Igual ao do Single Player, incluindo aquela sala cheia de barris explosivos onde ficava o rádio...

\*Egyptian

Núm. de Jogadores:2

Tamanho:Médio

Coletes: 2

Descrição: Uma pirâmide cheia de portas secretas e corredores escuros.

-----MODOS (SCENARIOS)-----

A maioria batizada em homenagem a filmes de Bond...

\*Normal

O jogo básico. Você sai caçando os amigos pra matar.

\*You Only Live Twice (Com 007 Só Se Vive Duas Vezes)

Cada jogador tem 2 vidas. O último sobrevivente ganha.

\*The Living Daylights (007 Marcado para a Morte)

Um jogo clássico: Capture a Bandeira, escondida em algum lugar da fase.

Depois de pegá-la, você não pode usar armas, e começa um timer. O timer pode acabar se alguém te matar, assim fazendo você derrubar a bandeira.

\*The Man With the Golden Gun (007 contra o Homem com a Pistola de Ouro)

Há uma Golden Gun escondida. Quando alguém a pega, vira Scaramanga, o homem da PDO, e ganha cor diferente no radar. Daí, "Scaramanga" tem de matar todos os outros com a pistola. Daí, outro pega a pistola e começa de novo.

\*License to Kill (007- Permissão para Matar)

Um tiro e você morre, mesmo com colete. Mais legal com Slappers Only!

\*E, pra estimular a camaradagem, jogo com times:

Team 2 vs. 2

Team 3 vs. 1

Team 2 vs. 1

-----SAÚDE (HEALTH)-----

+10 (Rookie)

Quase nenhum dano!

+4 (Novice)

Difícil de machucar.

+3 (Novice)

Machuca menos.

+2 (Novice)

Machuca um pouco menos.

+1 (Novice)

Nem dá pra perceber a "vantagem".

0 (Normal)

O básico, óbvio.

-1 (Veteran)

Igual +1, difícil de perceber.

-2 (Veteran)

Machuca um pouco mais.

-3 (Veteran)

Igual á -2

-4 (Veteran)

Realista: Tiro no peito e cabeça mata na hora. Ombro, perna, mão, etc. não.

-10 (Hero)

Igual á License to Kill: um tiro te mata!

-----PRÊMIOS-----

No fim do jogo, aparecem "prêmios" ganhos pelo jogador...

Most Deadly (Mais Mortal)

óbvio: Matou mais gente.

Mostly Harmless (Praticamente Inofensivo)

Matou menos. O nome é o título de um livro da série O Guia do Mochileiro das Galáxias.

Most Cowardly (Mais Covarde)

Fugiu de todo mundo mais do que tudo.

Most Dishonorable (Mais Desonrável)

Tentou atirar mais pelas costas.

Most Honorable (Mais Honrável)

Atirou pouco ou nada pelas costas.

Most Frantic (Mais Frenético)

Correu feito um animal!

Marksmanship Award (Prêmio Atirador)

Um tiro de sorte ou muitos headshots.

Most Professional

Sem vadiar muito, dando headshots.

Lemming Award (Prêmio Lemingue)

Caso você não conheça, lemingue é um rato escandinavo que se joga do alto dos penhascos. Ou seja, você não presta com explosivos e só se suicidou...

AC-10 Award (Prêmio AC-10)

Usou mais coletes. O AC é "armor class", usado nesse RPGs de papel, e quanto mais baixo, mais forte (ou seja, o melhor é -10). (o Google te explica tudo!)

Where's the Ammo? (Cadê a Munição)

Ficou descarregado com frequência, geralmente no meio de um grande tiroteio.

Where's the Armor? (Cadê a Armadura?)

Não usou\caçou coletes.

Longest Innings (Maior Período)

Durou o máximo sem morrer.

Shortest Innings (Menor Período)

Geralmente se recebe quando você recomeça do lado de um carniceiro\explosão.

Double Kill (Morte Dupla)

Matou dois de uma vez. Pode ser você e mais um, claro...

Triple Kill (Morte Tripla)

Matou três de uma vez! Pode ser você e mais 2...

Quadruple Kill (Morte Quádrupla)

Sua armadilha matou todos os 4. Inclui você, lógico.

=====

#### 9-LINKS

=====

Sites legais sobre GoldenEye.

IMDb (Internet Movie Database):

<http://www.imdb.com/title/tt0113189/> (filme)

<http://www.imdb.com/title/tt0205973/> (jogo)

O maior banco de dados sobre cinema. Elenco, curiosidades, prêmios, fóruns...

Detstar: <http://goldeneye.detstar.com/>

Um site muito informativo com curiosidades, análises, mapas do multiplayer

e tudo sobre o desenvolvimento do jogo.

Wikipedia:

[http://en.wikipedia.org/wiki/GoldenEye\\_007](http://en.wikipedia.org/wiki/GoldenEye_007) (inglês)

[http://pt.wikipedia.org/wiki/GoldenEye\\_007](http://pt.wikipedia.org/wiki/GoldenEye_007) (português)

Artigo enciclopédico sobre o jogo. Ambos estão bem detalhados.

the-elite.net: <http://www.the-elite.net/>

Ou: "congresso de viciados em GoldenEye e Perfect Dark". Rankings, dicas, fórum e... bem, vejam o próximo link.

Speed Demos Archive: <http://speeddemosarchive.com/GoldenEye.html>

...vídeos. Os tempos baixos são explicados: eles usam todas as trapaças do jogo! Servem para instruir quando guias como esse não funcionam, e claro, te deixar de queixo caído (veja o do Surface 2 em Agent e tenta achar sentido...).

=====

#### 10-INFORMAÇÕES LEGAIS

=====

Este documento foi criado por igordebraga (igordebraga@bol.com.br) e deve ser pedida permissão do mesmo para ser publicado fora do GameFAQs.

Fazer o link diretamente é permitido. Esse texto não deve ser comercializado.

GoldenEye 007 é marca registrada da Rare, Ltd.

James Bond é marca registrada da DANJAC, LLC.

Os filmes de 007 são todos marca registrada da EON.

Nintendo 64 é marca registrada da Nintendo.

Versão original: 06/08/2006

2a versão: 26/02/07

3a versão: 24/01/08

=====

"Tudo que eu sei é que, cada homem que eu mato, mais longe me sinto de casa".

Capitão Miller, O Resgate do Soldado Ryan