

GoldenEye 007 FAQ/Walkthrough (Swedish)

by CWall

Updated to v1.0 on Dec 13, 2005

=====

GOLDENEYE 007
För Nintendo 64

=====

Komplett guide av Christian Wall
Version 1.0 (13/12 2005)
cwall_85(at)hotmail.com
<http://home.swipnet.se/cpg>
Copyright © 2005 Christian Wall

=====

Innehåll

=====

1. Introduktion
2. Nyttiga tips
3. Snabbguide
4. Agent
5. Secret Agent
6. 00 Agent
7. Fuskguide
8. Vapen
9. Prylar
10. Skottsäkra västar
11. Koder och hemligheter
12. Film/spel-storyanalys
13. Om dokumentet

För att nå en avdelning i guiden fort ska du ta fram programets sökfunktion (CTRL F) och sedan skriva in avdelningens nummer och rubrik. Du kan även söka på uppdragen, men då är det lite svårt att navigera.

OBS!! "Spawna" = Av engelskans "Spawn". Fiender som dyker upp ur tomma intet.

=====

1. Introduktion

=====

Goldeneye 007 var troligen ett av de allra första "våldsamma" spel jag spelade. Jag var väl i 13-årsåldern eller något sådant och spelade lite mer än vad som var nyttigt för mig. Hehe. Min kära mor hade inte mycket till övers för sånt här så det blev en del tisslande. Men äh... jag klarade mig ju rätt bra ändå. Det var faktiskt först nu som jag verkligen har klarat spelelandet och fixat alla hemska fusk. Efter sju år! Här har du ialla fall en komplett guide med strategier för det mesta. Har du inte klarat hela spelet förr, passa på

nu. Eller läs bara lite för skojs skull och kolla om dina strategier är bättre än mina. Lycka till!

2. Nyttiga tips

Här får du några tips som är särskilt användbara för att lyckas med alla uppdrag och fusk. Dessa är särskilt viktiga för att överleva 00 Agent.

Ändra kontrolltyp

Ifall du inte gillar hur kontrollen fungerar ska du gå till Control Style i startmenyn. Där kan du skifta dem som du vill. 1.1 Honey är standard, men vissa hävdar att 1.2 Solitaire är ett absolut måste. Jag kunde dock inte vänja mig vid den och det är fullt möjligt att klara allt i spelet med 1.1. Sätt i två kontroller och du kan välja på att spela med två kontroller samtidigt. I "teorin" låter det ju häftigt.

Ändra inställningar

Ta en titt på startskärmen där du ändrar alternativ. Kanske är det nåt som inte passar dig.

Look Up/Down	Reverse är standard. Trycker du upp så tittar du ner och tvärtom. Upright är tvärtom och mysco, men inte om man spelat mycket Quake.
Auto-Aim	Kanske har du sett att siktet söker sig till vakterna. Bra för nybörjare, men riktigt avancerade får mycket lättare att få headshots med Auto-Aim på OFF eftersom att man då styr bössan med C-knapparna.
Aim Control	Hold innebär att du måste hålla R-knappen intryckt för få fram siktet. Toggle innebär att du tycker en gång för att få fram det och sen en gång till för att bort.
Sight On-Screen	När du trycker in R-knappen dyker ett sikte upp om du har detta option i ON. Det försvinner annars.
Look Ahead	Ingen aning...
Ammo On-Screen	Om du vill att återstående ammunition ska ses skärmren.
Screen	Ändra och du ser skillnaden.
Ratio	Använd 16:9 till widescreen och normal på vanlig TV.

Strejfa

En mycket enkel teknik som är helt nödvändig för att du ska klara dig på 00 Agent. Med kontrolltypen 1.1 Honey använder du C-knapparna för att gå i sidled. Detta är mycket praktiskt för att undvika fiendeeld. Ta skygg bakom lådor, hörn och annat.

Titta fram

En annan användbar teknik är att ställa dig bakom en vägg och hålla R-knappen intryckt. Använd sedan C-knapparna för att snabbt titta fram och sen tillbaka igen. På detta sätt kan du snabbt skjuta ner nån utan att ta stryk.

Strejfspringa

En teknik du MÅSTE använda för att få alla fusk. Du springer nämligen mycket fortare på detta vis. Mycket fortare! Tryck styrspaken framåt samtidigt som du håller höger eller vänster C-knapp intryckt. Du springer då på diagonalen vilket är svårt i trånga utrymmen och livsfarligt bland fiender. Så överanvänd inte tekniken.

Fienders tveksamma beteende

Du måste verkligen lära dig hur fienderna fungerar. Det som gör dem svårare mellan de olika svårighetsgraderna är följande: skada de gör, skada de tar, träffsäkerhet och reaktionshastighet. Inget om intelligens! De är alltså lika dumma hela tiden och du måste lära dig dig utnyttja denna svaghet. Här har du några grejer att tänka på. En vakt skjuter vanligt vis bara en salva åt gången och väntar alltid ett par sekunder innan han skjuter igen. Så det är bara att vänta tills salvan är slut och sen gå fram och döda. Kommer vakten springande (vilket sällan sker) slutar han inte skjuta förrän långt senare. En salva skjuter de nästan alltid på samma ställe och sprider därför inte ut den. Däremot så kan de fuska på samma sätt. På de svårare svårighetsgraderna när de väl börjat skjut åt ditt håll spelar den ingen roll hur fort du springer åt sidan. Så länge de ser dig så träffar kulorna ändå. Däremot blir det svårare att träffa dig på längre håll. Går en vakt ner på knä så börjar han skjuta lite senare och det tar evigheter för honom att ändra riktning. Prova med att strejfa runt en sån vakt och du kommer se exakt hur dumt de är programmerade.

Använd rätt vapen

Du har väldigt ofta tillgång till mer än ett vapen på en bana. Det är inte alltid det är smartast att använda det kraftfullaste. På en bana där uppmärksamhet är något negativt är det oftast ljuddämpare som gäller. På en bana med avstånd bör du använda ett vapen med kikarsikte. Nästan alla vapen har ett syfte nån gång. Utom Klobb... den är alltid värdelös. ;)

Ladda om

Så gott som alla vapen har ett begränsat antal skott per magasin. Du måste alltid hålla koll på hur många du har kvar så att du inte måste ladda om mitt i en skottlossning. Sker detta ändå måste du snabbt söka skydd. Helst ska du flytta på dig och ladda om innan detta händer. Ladda om

Byt vapen

Nyckeln till att vara en effektiv tok är att kunna skifta mellan vapen smidigt. Kan du inte det kommer du att bli skjuten. Lär dig vilken följd vapnen dyker upp i. Tryck på A-knappen en gång för att få fram det nästföljande, tryck två gånger snabbt för att få fram det därefter osv. Du måste också kunna skifta till det föregående vapnet. Detta gör du genom att trycka på Z och A samtidigt, A-knappen någon milisekund tidigare så att du inte skjuter istället. Vill du ha vapnet som ligger två gånger tidigare så ska du hålla Z-knappen intryckt medan du trycker på A två gånger. Lyckas du få detta att flyta så har du en rejäl fördel. Få fram fel vapen är dödligt!

Var tyst

På de allra flesta banor är det A och O att vara tyst, ialla fall på de högre svårighetsgraderna och tidigare banorna. Använd vapen med ljuddämpare för att undvika uppmärksamhet. Du kan också skjuta "tyst" med vapen som KF7 Sovjet om du håller R-knappen intryckt och skjuter enstaka skott. Ifall du får mer än två vakter mot dig på 00 Agent kan du räkna med att bli mosad. Händer detta så flyr du och prickar ner dem när de kommer springande mot dig istället.

Huvudskott

Headshots. Dessa dödar de flesta vakter med ett enda skott. Killar med bas-ker har stålskalle och klarar fler än ett. Vissa andra vakter på 00 klarar också fler, men det gör alltid mest skada. Så långt det går bör du alltid sikta på huvuden. Så försök helst smyga på dig dina fiender och sen snabbt pricka ner dem innan de märker dig... fast gör inte så på riktigt. -.-

Säkerhetsutrustning

Som kameror och larm. Står du framför en kamera i cirka tre sekunder så kommer larmet att gå och biffar med basker, solglasögon och tre meter mellan

kommer att rusa in och göra hål i huvudet på dig. Dessa verkar alltid träffa och är mycket svårödade, så undvik detta till varje pris. Skjut sönder dessa så fort som möjligt. Helst direkt i linsen, men då finns risken att bli upptäckt om du är slö. Larm finns inte på många banor och det är faktiskt bara två vakter i hela spelet som är programmerade att sätta igång dem. Du bör förstås skjuta dessa soldater så fort som möjligt och aldrig någonsin trycka på B-knappen vid ett alarm.

Skippa Auto-aim

Jag kör alltid med Auto-aim, men ifall du är riktigt duktig på spelet så ska du fundera på att stänga av det. När man har Auto-aim, så söker sig vapnet automatiskt mot fiendens bröstregion. Ifall du stänger av det och kan kontrollera vapnet med C-upp och C-ner tillräckligt smidigt kan du ha död på dina fiender mycket snabbare. Du kan nämligen då jämt sikta på huvudet. Du kan även använda C-knapparna med Auto-aim på, men det blir mycket mer svårberäknat.

=====

3. Snabbguide

=====

Detta är en mycket enkel snabbguide som enbart förklarar för dig vad du måste göra för att klara uppdragen. Inga strategier utan bara saklig information. Detta funkar med alla svårighetsgrader. Vill du ha mer detaljerad info ska du läsa i avdelningarna för respektive svårighetsgrad.

*Endast Secret Agent och 00 Agent

**Endast 00 Agent

====

Dam

====

a. Neutrallisera alla alarm*

Skjut sönder alla fyra alarm. En finner du på väggen nära den uniformerade vakten där lastbilen parkerar och resten inuti vaktornen på dammen.

b. Installera förtäckt modem**

Bakom lådorna där du finner första alarmet finner du en skärm. Kasta ditt "Covert Modem" på den.

c. Skär av databackupen**

Slafsas igenom bunkern tills du når ett rum med en massa datorer. Har du installerat modem ska du trycka på B-knappen vid en server.

d. Hoppa bungee jump från platformen

Hoppa av dammen vid mittersta vaktornet.

=====

Facility

=====

a. Få åtkomst till laboratorieområdet

Kommer hit automatiskt.

b. Kontakta dubbelagenten*

Det är lite drygt eftersom att han kan stå varsomhelst där det finns andra vetenskapsmän. Skillnaden mellan honom och de andra är att han håller i

dörröppnaren du ska få. Leta bara i alla rum och du hittar de fyra rum där vetenskapsmän kan stå.

c. Träffa 006

Du träffar honom i rummet där du ska spränga behållarna. För att nå rummet måste du ha dörröppnaren av dubbelagenten och använda den på dörren (Secret, 00 Agent).

d. Förstör alla behållare i flaskrummet

Spräng behållarna i sista rummet med minor. Var nog med att du pratat klart med 006 först och spräng honom inte.

e. Minimera antalet förolyckade vetenskapsmän

Se bara till att inte döda fler än två vetenskapsmän.

=====

Runway

=====

a. Hitta flygplanets startnyckel

Du finner den på bordet i huset precis utanför fabriken.

b. Förstör tunga kulsprutor**

De tre miniguns som skjuter skiten ur dig om du kommer nära. Du kan inte missa dem ty de dödar dig. Använd stridsvagnen utanför fabriken och skjut sönder dem.

c. Förstör luftvärnskanonen*

Du finner den på toppen av tornet bredvid planet. Kasta en mina eller använd stridsvagnen.

d. Fly i planet

Tryck på B-knappen för att komma in i det.

=====

Surface (1)

=====

a. Stäng av kommunikationsdisken

Gå in i huset med den stora parabolantennen och leta upp datorn. Tryck på B-knappen vid den.

b. Hämta kassaskåpsnyckeln*

Det finns fyra baracker mitt i området. Gå till den längst åt höger från startpunkten och skjut ihjäl uniformerade vakten för att få en nyckel till en annan barack. Bege dig nu till barracken mittemot barracken med explosiva tunnor och hämta kassaskåpsnyckeln.

c. Stjäl utbyggnadsplanerna*

I en av barrackerna i området med stängsel runt finns ett kassaskåp. Använd nyckeln för att öppna den och ta dokumenten.

d. Gå in i basen via ventilationstornet

Bege dig till ventilationstornet i närheten av huset med parabolantennen och skjut sönder låsen till luckan. Hoppa ner.

=====

Bunker (1)

=====

- a. Förstör all övervakningsutrustning*
Det finns fyra övervakningskameror i bunkern. En i rummet utanför ventilationstornet, två i korridoren, och den sista i stora rummet.
- b. Kopiera Goldeneye-nyckeln och lämna originalet
Ta skivan som ligger på bordet i stora rummet. Använd sedan Key Analyser på den och kasta tillbaka nyckeln när processen är klar.
- c. Få personal att aktivera dator**
I stora rummet finner du teknikern Boris. Visa honom geväret och han kommer att visa dig till datarummet. Akta så att han inte flyr bara.
- d. Ladda ner data från dator**
När Boris aktiverat datorn ska du använda Data Thief för att ladda ner.
- e. Fotografera huvudskärmen
Använd kameran för att fotografera den stora skärmen i det stora rummet.

====
Silo
====

- a. Sätt bomber i bränslerummen**
Sätt Plastique i alla rum med vetenskapsmän.
- b. Fotografera satelliten
I rummet precis innan Ourumov finner du en liten satellit. Fotografera den.
- c. Skaffa telemetrisk data*
I tredje rummet med vetenskapsmän ska du hämta Dat från forskaren i ena hörnet. Står han inte där borde Daten ligga på golvet.
- d. Ta tillbaka satellitinställningen*
Samla ihop de fyra gröna kretskort du finner i rummen med vetenskapsmän.
- e. Minimera antalet förolyckade vetenskapsmän
Se bara till att inte döda fler än två vetenskapsmän.

=====
Frigate
=====

- a. Rädga gisslan
Utforska skeppet och rädda så många gisslan du kan. Ju högre svårighetsgrad desto fler måste du rädda. Agent = 2, Secret = 4, 00 = 5. Finns sex gisslan
- b. Desarmera bomben på bryggan*
Bryggan finner du nära startpunkten. Bomben är den lilla saken som sitter på en dator. Ta fram Bomb Defuser och tryck på Z inte B.
- c. Desarmera bomben i motorrummet*
Motorrummet är det högludda stället. Bomben är den lilla saken som sitter på en dator. Ta fram Bomb Defuser och tryck på Z inte B.
- d. Sätt sändare på helikopter
Helikoptern finner du vid aktern. Ta fram Tracking Bug och kasta den rätt.

=====
Surface (2)
=====

- a. Slå ut all övervakningsutrustning**
Det finns fyra kameror som ska bort. En finns på samma byggnad som kommandosoldaten som håller nyckeln, en på gaveln vid barrackerna med stängsel en vid barrackerna allra längst bort från start och den sista i byggnaden med parabol.
- b. Förstör kommunikationslänken till bunkern
Gå till barracken längst till höger från startpunkten och skjut ihjäl kommandosoldaten för att få en nyckel. Gå nu till huset med den stora parabolantennen och förstör datorn och dess utrustning. Använd bössan!
- c. Ramponera Spetznaz supportflyg*
Vid bunkens ingång finner du en helikopter. Kasta minan på den.
- d. Gå ner i bunkern
Nära helikoptern förstås. Öppna och kliv in.

=====
Bunker (2)
=====

- a. Jämför personal/dödsfallslistor*
Du måste hitta två dokument. Det ena ligger på ett skrivbord i ett rum på ovanvåningen, de andra hålls av en vakt i rummet med en massa lådor på undervåningen.
- b. Hämta CCTV-kassett
Denna finner du i rum på övre våningen, nära stora rummet och ventilations-tornet.
- c. Slå ut alla säkerhetskameror*
Skjut sönder alla sex: två kameror i korridorerna, en i rummet med sex servrar, en i ventilationstornet, en i rummet bredvid föregående och en i stora rummet.
- d. Hämta operationsmanualen till Goldeneye**
Skjut vakten i rummet med sex servrar för en kasaskåpsnyckel. Öppna kassaskåpet i rummet närmast cellerna.
- e. Fly med Natalya
Du måste ha Natalya med dig när du lämnar bunkern. Hämta henne helst när du är klar med resten.

=====
Statue
=====

- a. Kontakta Valentin
Följ stigen och du borde halvvägs hitta en röd container på vänster sida. Prata med Valentin tills du klarat uppgiften.
- b. Konfrontera och avmaskera Janus
Bege dig till Leninstatyn. Följ bara den högra väggen och du kommer dit oundvikligen. Janus kommer att dyka upp om du pratat med Valentin.
- c. Lokalisera helikopter
Gå tillbaka till startpunkten och du hittar den.
- d. Rädda Natalya

Gå fram till Natalya vid helikoptern och hon kommer resa på sig och gå därifrån.

e. Hitta svarta lådan

Efter att helikoptern exploderat ska du tillbaka ner till bråtet nedanför startpunkten och leta efter en orange liten pryl. Den ligger här nånstans.

=====

Archives

=====

a. Fly från förhörssrummet

Slå ner vakterna framför dig, plocka upp nyckeln och fly från rummet.

b. Hitta Natalya

Håll dig på övervåningen och bege dig till biblioteket. Undersök alla dörrar och du finner henne i ett rum här.

c. Hämta helikopterns svarta låda*

Bege dig till nedervåningen under biblioteket och du finner Mishkin i ett litet rum. Han ger dig en nyckel till ett kassaskåp. Lås upp.

d. Fly med Natalya

Skjut sönder ett av de stora fönsterna i biblioteket och hoppa ut med Natalya. Natalya kan ha flytt till ett annat förhörssrum i korridoren eller till vindsvåningen, vilken du når från biblioteket.

=====

Streets

=====

a. Kontakta Valentin*

Rätt nära startpunkten ska du gå in i en gränd direkt åt vänster. Följ den vänstra väggen och du kommer snart in i en lokal på nedervåningen. I ett dolt rum står Valentin.

b. Förfölj Ourumov och Natalya

Använd stridsvagnen och kör igenom St. Petersburg.

c. Minimera antalet förolyckade civilister

Döda inte fler än 13 stycken civila. Är i princip omöjligt att döda så många.

=====

Depot

=====

a. Förstör olagligt vapenmagasin**

Du finner vapenmagasinet i lagerlokalen näst närmast vägskalet till höger. Spräng alla lådor.

b. Förstör datornätverk*

När du kommer till ett höger-väntser-vägskalet ska du ta åt vänster och gå in i lagerlokalen. Skjut sönder servrarna och skärmen.

c. Skaffa kassaskåpsnyckel*

Kassaskåpsnyckeln ligger på ett bord vid ovanstående servrar.

d. Återhämta helikopterns ritningar*

Finner i ett kassaskåp i samma byggnad som tåghangaret. Titta på ovan-

våningen.

e. Lokalisera Trevelyans tåg

Tåget borde du rätt lätt kunna hitta. Det är så långt bort från startpunkten som möjligt och du kommer in i hangaret genom en vanlig dörr.

=====

Train

=====

a. Förstör bromsenheterna

I varje vagn finner du en bromsenhet, en liten grå sak nära golvet. Ibland framför dig och ibland bakom. Skjut sönder alla och tåget stannar.

b. Rädda Natalya

I sista tåget står Ourumov och siktar mot Natalya. Ställ dig så långt till vänster som möjligt och skjut Ourumov. Försök även träffa Xenia.

c. Lokalisera Janus hemliga bas*

Fly inte från vagnen förrän Natalya sagt att hon hittat Janus bas.

d. Knäck Boris lösenord**

Fly inte från vagnen förrän Natalya knäckt Boris lösenord. Det står att du klarat det när hon fixat det. För att hinna med detta måste du troligen skjuta Xenia också.

e. Fly till säkerhet

Ta fram din klocklaser och sikta noga på luckan i golvet nära datorn. Skjut bort alla små "lappar" som håller fast den och fly sedan mot tågets front.

=====

Jungle

=====

a. Förstör kulstprutorna

Det finns ett antal robotiserade mini guns i djungeln. Använd siktet på ditt gevär för att träffa dem innan de träffar dig. Tre på väg mot Xenia, en bredvid Xenia på en kulle, en i början av grottan, två nära slutet av grottan.

b. Eliminera Xenia

Döda Xenia. När du passerat bron, gå ett steg åt höger och sikta rakt mot hennes huvud.

c. Spräng ammunitionsförråd*

Nära slutet av grottan, mellan två kulsprutor, finner du några lådor. Spräng sönder dem med minor eller nåt.

d. Eskortera Natalya till Janus bas

Se till att Natalya överlever. Låt inte vakter kasta granater. Hon behöver inte vara med dig. Det räcker att du når hissen.

=====

Control

=====

a. Skydda Natalya

Natalya kommer att öppna de flesta dörrar åt dig och hon kommer att ställa om Goldeneye. Gör som hon säger och när hon mixtrar med Goldeneye, stå bredvid henne och se dig hela tiden omkring efter vakter. Först när du

ser att hon går därifrån kan du ta det lugnt.

b. Ramponera Goldeneye-satelliten

Låt Natalya göra sitt jobb vid datorn.

c. Förstör bepansrade terminaler

Det finns sex stora terminaler du ska förstöra. De ser ut som stora servrar ungefär. Placera ut minor på fem av dem innan du börjar mixtra med Goldeneye. Två står på nedervåningen i datarummet, två på övervåningen. En finner du i rummet med en massa kulsprutor som ligger anslutet till datarummet. Den sista kan du inte komma åt förrän du är klar med Goldeneye. Den ligger i rummet bakom den stora dörren och leder mot hissen till nästa.

=====

Caverns

=====

a. Förstör inpumparnas kontrollstationer*

Försör de fyra datorer du finner i början av Caverns.

b. Förstör utpumparnas kontrollstationer*

Försör de tre datorer du finner i slutet av Caverns, det vill säga i rummet med en kulspruta.

c. Förstör huvuddatorn*

Allra längst bort i Caverns finner du huvuddatorn som vaktas av en tre soldater vid en massa explosiva tunnor. Förstör den, men akta radio-utrustningen och vetenskapsmän.

d. Använd radio för att kontakta Jack Wade**

Bredvid huvuddatorn finner du radioutrustning. Innan du förstör den ska du aktivera radion. Du får alltså inte spränga stället!!

e. Minimera antalet förolyckade vetenskapsmän

Se bara till att inte fler än två vetenskapsmän. Ju lägre svårighetsgrad desto fler får du döda. Var jätteförsiktig med detta och se till att vetenskapsmännen inte står i närheten av grejer du förstör. När det gäller att lämna Caverns behöver du tre kodkort som tre kommandosoldater med blå basker besitter. Alla finner du i slutet. En vid huvuddatorn, en i rummet med utpumparna och en på gången utanför rummet utanför huvuddatorn. För att kunna förstöra dem behöver du Remote Mines och de finner du i grottan inte så långt från startpunkten. Borta vid ställådorna faktiskt.

=====

Cradle

=====

a. Förstör kontrollkonsolen

Följ Traveleyan till stället med två kulsprutor. Förstör den skydda datorn här inne.

b. Gör upp med Traveleyan

Följ efter Traveleyan och skjut honom tillräckligt många gånger så kommer han fly till den nedersta punkten på Cradle. Skjut honom snabbt här nere.

=====

Aztec

=====

a. Programmera om skeppguiden

Spring in i tunneln och fortsätt in i nästa område. Här finns det fem soldater och du bör döda dem alla. Antingen springer du fram och skjuter dem en åt gången (en bakom lådor, två i skyttegravan) eller också siktar du på dem från håll. Du finner förresten också en skottsäker väst i tornet här. Som du ser står lastbilen och trycker vid några säkerhetsdörrar. Gå fram till den röda knappen och tryck på B-knappen. Gör likadant på nästa knapp. På avstånd kan du se en vakt som springer iväg för att larma. Pricka ner honom fort och ge dig sedan på vakten vid tornet. I byggnaden längre bort står två vakter. Gå in och skjut båda om du vill. Fortsätt sedan till grinden och skjut sönder hänglåset som blockerar dig. Nu ska du bara ut på dammen. Du ska mot mittentornet och helt sonika hoppa av dammen här för att klara uppdraget. Det kan vara klokt att skjuta ner vakterna på tornen med din sniper rifle.

=====
Uppdrag 1: Arkangelsk, Del ii: Facility
=====

- a. Få åtkomst till laboratorieområdet
- b. Träffa 006
- c. Förstör alla behållare i flaskrummet
- d. Minimera antalet förolyckade vetenskapsmän

En underhållande bana... innan du försöker dig på att få Invincibility-fusket. Från ventilationstrumman ska du åt vänster och du kommer ut mot toaletterna. Redan här uppe kan du se en rysk skalle titta fram. Ta och skjut honom i huvudet så slipper du honom sedan. Det finns tre andra soldater på samma toalett: en i mitten och två i båsa på motsatta sidan. Överaska dem alla med snabba headshots, alternativt flera mot bröstet. Förresten, det är viktigt att du hela tiden använder PP7:an tills jag säger något annat. Vi måste hålla oss tysta så att vi inte får ett helt kompani på halsen.

Gå ur toan och var beredd på att en patrullerande vakt kan vara precis framför dig eller till vänster. Är han inte det kommer han att dyka upp bredvid dig inom någon minut. Invänta honom och skjut honom först. Vänta här uppe på övervåningen eftersom att du nu är fri för tillfället. Ytterligare tre vakter patrullerar i det här området och dessa bör du först skjuta. Börjar de föra ojud kommer förstås andra att höra det och då kan du få problem. Stå därför kvar där du är och sikta mot våningen nedanför. Två av vakterna kommer att ta sig förbi här så invänta dem. Den tredje ser troligen när någon av dem blir skjuten och kommer att springa mot dig. Du har gott om dig på dig att träffa honom också. Såg han dig inte ska du följa korridoren bortåt och du finner honom vid några lådor. Plocka även upp västen på lådan i korridoren.

Nu ska vi fortsätta med de stationära vakterna. Gå ner på nedervåningen och öppna dörren precis UNDER trappan. Skjut ner vakten här du ser och du kommer att få ett nyckelkort som går till ståldörren vid trappan. Du ska inte dit än. Fortsätt istället åt höger, öppna dubbeldörrarna och klå den här jeppen också. Gå tillbaka till trappan mot toaletterna. Öppna den vanliga dörren precis bredvid trappan och skjut soldaten längst bort. En annan i rummet kommer att springa mot dig och han ska förstås bort han också.

Utrusta dig med en KF7 nu och öppna ståldörren vid trappan. Smattra ner vakterna här inne. Nu finns det inga vakter som kan höra dig förstår du. Får du problem så ska du bara backa och sedan pricka dem när de kommer springande mot dig. Gå fram till datorn i rummet och aktivera den med B-knappen. Nu kommer en dörr längre bort att låsas upp, men bara en kort stund. Du kan se dörren igenom glasrutan, så leta upp den och du kommer ut i ett omklädningsrum med två vakter. Du kan lätt pricka ner dem utan att de ser dig. En liten sidonotis. Ifall du skulle råka förstöra datorn som öppnar dörren är det inte

kört. Inom ett par minuter kommer en vetenskapsman springandes på väg mot toan. Han håller alltid i nyckelkort A som öppnar alla dörrar. Han står på toan exakt fem minuter efter att uppdraget börjat.

Nu ska vi ta det försiktigt. När du öppnar nästa dörr kommer tre vakter genast att attackera dig och dessutom kommer fyra vakter att spawna bakom dig en bit därifrån. De spawnade vakterna kommer snart ikapp dig så jag har en särskild teknik för dig. Ta fram en mina och kasta in den bland vakterna framför dig. Helst ska du öppna dörren och kasta minan så att de inte ser dig (stå lite åt höger och kasta minan lite åt vänster). Utlös minan omedelbart med din klocka (tryck på A-knappen). Ta sedan genast fram din KF7 och backa in bland skåpen. Sikta mot dörren du kom ifrån och invänta alla fyra spawnade vakter. Sikta på huvuden och det blir lättare. Byt tillbaka till din PP7 och gå ut i korridoren där du sprängde minan. Det är dock lite överkill på Agent att använda minor här. Gör det bara om du verkligen får problem.

Från korridoren kan du se ett rum åt vänster och ett åt höger. Du finner vetenskapsmän i båda två. Du har inget att göra i dessa på Agent, så bry dig ingte. Se bara till att inte skjuta fler än två vetenskapsmän. Därefter springer du ut i korridoren och följer den till andra änden. Gå in i nästa rum och var beredd på att två vakter kan attackera på en gång. Dessa två patrullerar fram och tillbaka så titta åt både höger och vänster och skjut dem med PP7. Därefter följer du korridorerna åt vänster och höger och skjuter dem två stationära vakterna på vardera sida. Låt dig inte synas i fönsterrutorna. Gå sedan till dörren i mitten och öppna den. Försök skjuta någon av vakterna och backa sedan tillbaka med dragen KF7. Pricka soldaterna med huvudskott vartefter de kommer och försök undvika för mycket oväsen. Släpp iväg enstaka skott. Sedan går du in i rummet de stod och du har två datorer att leka med. Plocka även upp den skottsäkra västen.

Datorn till höger öppnar den högra dörren och den vänstra öppnar den vänstra. Du har ingenting att göra i höger rum på Agent så slå till datorn till vänster och gå igenom den vänstra dörren så kommer du att ha klarat uppgift A. Använd PP7 och skjut vakten direkt åt höger. Därefter beger du dig bort mot lådorna bakom trappan och skjuter även dessa. Spring uppför trappan och följ stigen framåt. När du skjutit ner nästa vakt har du inte många kvar. I nästa krök har du två stationära vakter och två patrullerande inte långt därifrån. Ta fram KF7 Sovjet och peppra på så borde du locka till dig resten. Använd väggen bredvid som skydd. När du skjutit tre eller fyra stycken fortsätter du framåt och bör vara beredd på två stycken vakter bakom en pelare lite längre bort. Använd siktet på KF7:an för att enkelt ha bort dem.

Fortsätt att följa stigen och du borde hitta två vakter med ryggar mot dig. Räkna själv ut vad som ska göras. Öppna nästa dörr och gå in i stora rummet. Från det här rummet leder det två dörrar till med vakter i båda rummen, men dessa behöver du faktiskt itne bry dig om. Leta istället upp 006 och fånga hans uppmärksamhet. Medan ni talar ska du placera ut dina minor på dem tio behållarna. En mina kan spränga fyra behållare så du behöver bara ha kvar tre stycken. Sätt minorerna på golvet precis i mitten av en grupp av fyra behållare. Flytta dig från behållarna och var noga med att 006 följer efter dig. Du får inte spränga upp honom. Ta fram klockan och detonera. När det står Objective B och C: Completed får du lämna området genom dubbeldörrarna längst bort eller (om du vill vara filmisk) rullbandet. Vill du vara kvar kommer du att bli förgiftad av gasen, men också få se när Ourumov skjuter ner 006. Det är skoj!

=====
Uppdrag 1: Arkangelsk, Del iii: Runway
=====

a. Hitta flygplanets startnyckel

b. Fly i planet

Det här uppdraget är verkligen superenkelt. Nu ska du alltså fly från fabriken och då är flygfältet närmast till hands. Strax till höger om dig från startpunkten kan du se ett litet fack med en vakt. Skjut honom först. Du kan förresten hitta både granater och minor här. Gå sedan till den bortre delen med rullband och lämna byggnaden därifrån. Skjut vakten en bit därifrån och gå in i det lilla huset alldeles utanför fabriken. Här inne finner du två vakter och startnyckeln till flygplanet. Denna måste du ha för att kunna flyga iväg. Kasta in en granat eller skjut dem bara. Spring sedan ut på flygfältet mot planet. Håll C-vänster eller höger intryckt samtidigt så springer du fortare. Det finns tre vakter på vänster sida och tre på höger, dessutom en hel armé med vakter som spawnar borta vid fabriken. Därför är det bäst att bara springa raka vägen mot planet och trycka på B-knappen så kommer du få flyga iväg.

=====
Uppdrag 2: Severnaya, Del i: Surface
=====

- a. Stäng av kommunikationsdisken
- b. Gå in i basen via ventilationstornet

Ett litet utfyllnadsuppdrag som utspelar sig fyra år innan huvuddelen av filmen utspelar sig. Det är verkligen superenkelt. Det enda som är lite svårt att lära sig hitta i området. Tänk på att du har Sniper Rifle och med den kan du ta kål på folk på avstånd. Se upp för kyrpskyttarna! Det är verkligen vettigt att lära dig hur Surface är uppbyggt. Fast för Agent är det oviktigt. Från startpunkten ska du följa stigen rakt fram tills du ser en byggnad med parabolantenn på taket. Akta dig dock för soldater på höger sida i ett vägskaäl så se dig omkring. När du når byggnaden ska du springa runt den och gå in. Spring uppför trapporna och öppna den bortre dörren. Gå fram till datorn och tryck på B-knappen för att stänga av den. Således har du klara uppgift A. Gå ut och håll dig till den vänstra "skogsväggen" tills du når ett ventilationstorn. Klättra upp till det och använd R-knappen för att skjuta två skott på varje hänglås. Använd PP7:an och luckan kommer att lossna. Hoppa ner!

=====
Uppdrag 2: Severnaya, Del i: Bunker
=====

- a. Kopiera Goldeneye-nyckeln och lämna originalet
- b. Fotografera huvudskärmen

Ett komplicerat, men tämligen lätt avklarat uppdrag. Går larmet, starta om! Det är ett måste. Tänk på att bara använda PP7 eftersom här ska du vara tyst. Från ventilationstrumman ska du öppna dörren framför dig. Börja med att skjuta killen som tittar på dig och sedan den andra som försöker sätta igång larmet. Titta ut genom rutan i dörren och en vakt borde strax passera förbi. Vänta tills han gör det och skjut honom då. Då kommer även vakten bredvid vilken du också ska skjuta. Vänd dig sedan till höger och sätt en kula mitt i kamerallinsen. Mycket viktigt att du plockar upp kodkortet som vakten tappade. Annars kommer du inte ut ur bunkern. Nu finns det en patrullerande vakt kvar. Skjut honom med PP7:an var du än ser honom. Han kan dyka upp borta i korridoren eller faktiskt även från ventilationstornet.

Gå först ner till höger och pricka ner vakten här. Spring upp igen och följ korridoren. Titta försiktigt mot vänster och pricka ner vakten du ser här. En vakt från stora rummet kommer se dig så skjut honom och fortsätt sedan ner i rummet. Du har tre vakter som omedelbart kan anstorma dig. Skjut den borta vid dörren först och en klobbkille borde dyka upp framför näsan på dig, vilket

gör honom till en free kill. Titta sedan åt höger för den sista.

I stora rummet har du två fack. Smyg fram till det närmaste och du ska veta att här bor tre soldater. Skjut en i huvudet och de andra kommer springandes. Lätta att döda då. Titta sedan bort mot facket mittemot. Skjut vakten här och sedan kameran. Gå fram till bordet där Boris står (gör vad du vill med honom) och plocka upp Goldeneye-nyckeln. Ta fram din Key Analyser och använd den. Kasta sedan tillbaka nyckeln och du har klarat uppgift A. Ta fram kameran och ta ett foto av den stora skärmen så har du klarat B också. Nu är det bara att lämna lokalen. Öppna glasdörrarna och var beredd på de två sista vakterna längst upp. Öppna dörren och spring ut.

=====
Uppdrag 3: Kirghizstan, Del i: Launch Silo #4
=====

- a. Fotografera satelliten
- b. Minimera antalet förolyckade vetenskapsmän

Det finns två strategier som du kan köra med här. Både funkar, men den ena är rolig och riskabel, medan den andra är trist och säker. Den roliga handlar om att utrusta sig med en KF7 Sovjet så fort som möjligt och helt enkelt smattra loss mot soldaterna. Det gäller ju förstås ändå att ta skydd i hörn och sådant. En klar fördel är att du rensar områdena från soldater. Använder du PP7 istället lockar du inte fram lika många soldater och kan ta det lite lugnare. Hursomhelst ska du vara noga med att strejfa försiktigt runt hörnen. Prova även på att hålla R-knappen intryckt medan du strejfar. Det funkar jättebra! Tänk också på att korridorerna är långtifrån jämna. Ta skydd i hålen i väggen.

Gå in i första korridoren och skjut ner de två första vakterna. Klokast att sikta in på snabba headshots. Spring runt hörnet och akta killen bakom lådan. Du kommer då strax in i första rummet (H4) med vetenskapsmän. Titta till höger bakom pelaren för att skjuta den enda vakten här inne. Hota vetenskapsmannen närmast mitten för att få ett kodkort och spring uppför trappan och in i nästa rum. Skjut ner vakterna fort. Du ska åt höger och du kommer ut i raketrum med en soldat troligen. Öppna nästa dörr och se till att soldaterna ser dig. Backa ut i raketrummet igen och vänta bara på att de dyker upp så du kan pricka ner dem. I hörnet av denna korridor ser du troligen några explosiva tunnor. Oavsett vilken strategi du kör bör du skjuta sönder dem. Står du där när de exploderar är det inte bra. Troligen dör några i explosion. Vänta tills röken lagt sig innan du strejfar fram och var beredd på att soldaterna kommer till dig. Följande soldater står och trycker bakom lådor så var försiktig och skjut dem en åt gången från var du är. Fortsätt in i det andra rummet med vetenskapsmän (C3) och locka ut vakterna därifrån till korridoren så att du lätt kan pricka dem.

Hota den enda vetenskapsmannen för att få ett kodkort och plocka upp den skottsäkra västen. När du är klar fortsätter du in i nästa korridor. Här inne ska du vara försiktig med vakterna åt vänster. Det står en skydd bakom en låda och den andra kommer från raketrummet bakom. Skjut dem först. Sedan fortsätter du åt andra hållet, men här ska du vara väldigt försiktig. Är du högljud här så kommer dörren till nästa korridor öppnas och sex vakter istället för tre attacker. Skjuter därför ner de första tre med PP7. Attackerar alla på en gång måste du backa tillbaka till vägskalet och ta skydd. När du rensat raketrummet och korridorerna från soldater ska du fortsätta. Resten av korridoren kan man inte säga mycket om utan det gäller bara att locka fram soldaterna och skjuta dem. Sedan når du tredje rummet med vetenskapsmän (K2).

Här inne ska du hämta kodkortet från vetenskapmannen närmast väggen vid datorn och sen är det bara att fortsätta. I nästa korridor är det bäst att

försöka locka fram soldaterna först och skjuta dem på avstånd. Ta sedan åt vänster och du finner en skottsäker väst i raketrummet. Gå åt andra hållet för att hitta en ensam vakt i nästa raketrum. När du skjutit honom och öppnar dörren till nästa ska du backa bakåt så du står vid andra dörren. Du kommer nämligen möta fyra nissar bakom lådor och står du här så kan bara två av dem träffa dig. Skjut ner de två längre bort först och skjut ner de främre när de visar sina huvuden. Lätt som en plätt på det här viset, men står du i dörröppningen blir du sönderskjuten. Därefter fortsatt framåt till sista rummet med vetenskapsmän (A1).

Här gäller det bara att plocka upp skottsäkravästen och ta fram kameran för att fotografera satelliten framifrån. Således kommer du klara uppgift A. Fortsätt in i korridoren där du möter Ourumov som träffar hela tiden. Därför ska du bara visa dig och sen backa tillbaka. Skjut soldaterna vartefter de kommer. När bara Ourumov är kvar ska du vänta tills han avfyrat en salva och sen springa mot honom i pausen. Han kommer genast att fly. Du kan döda honom så att han tappar sina grejer, men dessa har ingen betydelse, varken nyckeln eller portföljen, så bry dig inte. Till höger står det nog fortfarande vakter. Skjut dem och fortsatt sedan efter Ourumov åt vänster. Skjut soldaterna vartefter du ser dem och när du når ett datarum bör du snabbt skjuta sönder datorerna. Detta gör att du dödar åtminstone tre vakter i samma explosion. Fortsätt sedan framåt och du borde bara ha en vakt kvar och därefter hissen som tar dig härifrån.

=====
Uppdrag 4: Monte Carlo, Del i: Frigate
=====

- a. Rädda gisslan
- b. Sätt sändare på helikopter

Nu börjar alltså spelet i realtid eller vad man ska säga. Här börjar egentligen filmen, trots att inget såg ut så här. Det är ett mycket roligt uppdrag som går otroligt fort att klara på Agent-svårighetsgraden. Du behöver bara rädda två gisslan! Vill du ta dig igenom hela banan så läs om strategierna till Secret Agent and 00 Agent. Jag rekommenderar dig att köra med den ljuddämpade D5K:an för att inte väcka uppmärksamhet. Från startpunkten ska du gå åt vänster och springa uppför den bortre av de två trapporna. Kliv in och skjut ner vakten du ser en bit därifrån. Öppna dörren där han stod och du kan se två vakter och en grönklädd gisslan. Du har ett par sekunder på dig att skjuta ner vakten som siktar på gisslan innan det blir avrättning. När dessa är döda tittar du snabbt åt höger och du kommer att se en till gisslan. Skjut vakten fort. Gå tillbaka ut i korridoren där du var och ta den högra dörren som råkar leda till aktern. Här ute finner du Pirate-helikoptern. Leta upp Tracking Bug och fäst den på helikoptern så har du klarat uppgift B. När du ser på skärmens övre del att det står Hostage Escaped två gånger så betyder det att du även klarat uppgift A. Om någon av dina gisslan tog, leta dig då tillförens på båten för att försöka rädda en tredje. Inte förrän det står Objective A: Completed får du gå tillbaka till jollen du kom hit med.

=====
Uppdrag 5: Severnaya, Del i: Surface
=====

- a. Förstör kommunikationslänken till bunkern
- b. Gå ner i bunkern

Tillbaka i Severnaya, trots att Bond aldrig var där överhuvudtaget. Skillnaden denna gång förutom den läckra himmlen är att vakter hela tiden kommer att spawna för att skjuta ner dig. Däremot inga krypskyttar. Så får du se vakter

bör du skjuta ner dem med din PP7 så att du är tyst och inte tvingas möta många på en gång. Annars gäller det ju förstås att du rör dig fort och gärna håller dig borta från stigarna. Tänk på att det finns fyra kameror här som sig dig på långt håll. Går larmet, start om! Annars blir det slakt!

Från starten ska du springa ut mot den högra skogsväggen och hela tiden följa den väldigt nära för att undvika den första kameran. Soldater kommer att upptäcka dig så skjut dem så fort som möjligt som sagt. Du kommer snart se barracken du är på väg mot. På framsidan sitter kameran så fortsätt bara springa åt höger samtidigt som du närmar dig barracken. Skjut sönder kameran när du kommit fram och spring sedan in och skjut stridisen här inne. Han kommer att tappa sin datarumsnyckel. Plocka upp den och spring ut ur barracken. Du kommer troligen att bli attackerad.

Spring runt bakom huset och upp på kullen. Du kommer då se en stor byggnad med parabolantenn. Spring mot den och gå in i byggnaden. Gå uppför den första trappan och se dig sedan omkring så kommer du få syn en övervakningskamera. Skjut sönder den. Spring upp till datarummet och skjut sönder ALL utrustning. Använd gärna KF7 ifall du har bråttom. Spring sedan ut och från utgången ska du bara fortsätta rakt fram och du kommer oundvikligen att nå en helikopterplatta och ingången till bunkern. Det är bara att knacka på och spring ner.

=====
Uppdrag 5: Severnaya, Del ii: Bunker
=====

- a. Hämta CCTV-kassett
- b. Fly med Natalya

Vill du ha en väldigt grundlig och alldödande strategi så rekommenderar jag att du tar en titt på Secret eller 00 Agent. Det här uppdraget är verkligen inte svårt om du bara vet vad du ska göra och håller dig tyst hela tiden. Som du kanske vet är KF7:an nästan lika tyst som PP7 bara man håller intryckt R-knappen och skjuter enstaka skott. Från cellen då. Går du fram emot Natalya kommer en konversation sätta igång, men den är helt oviktig. Ta istället fram din startmeny och välj Watch Magnet Attract. Avfyr den och du kommer att dra till dig en nyckel som hänger på väggen: nyckeln till din cell. Öppna cellen när vakten går förbi, runda honom och slå ner. Du kommer då även få Natalyas nyckel. Det är upp till dig om du vill ha med dig henne. Jag tycker du ska ta med henne, men finner du att hon blir dödad så är det bara att låta henne vara och hämta henne senare. Använd magneten även på brunnen här inne om du vill ha kastknivar, men dessa ska vi inte använda.

Gå fram till dörren som leder härifrån och titta ut. Ser du nån vakt, skjut honom. Öppna dörren och titta åt vänster i korridoren. Skjut eventuell vakt och titta sedan in i närmaste rummet. Skjut en av vakterna genom fönstret och vänta sedan in de andra två. Skjut dessa också... försiktigt. En av dem tappar en kassaskåpsnyckel, men den har inget syfte. Gå ut ur rummet och följ korridoren till höger. Strax når du en trapp.

Här patrullerar ungefär 5-6 soldater så vi ska ta det försiktigt. När fler än en har sett dig springer du snabbt tillbaka in i rummet med celler och stänger dörren efter dig. Vakterna kommer sedan komma springandes som lämlar så att du lätt kan pricka ner dem från fönstret i dörren. Upprepa denna process tills det inte verkar finnas några fler patrullerande vakter. VIKTIGT! En av de patrullerande med dubbla Klobbs bar på Keycard A. Det är viktigt att du plockar upp det eftersom att det gör att du kommer igenom tre av Bunkers viktigaste dörrar. Gå nu fram till trappan där du mötte de patrullerande vakterna. Fortsätt åt höger efter trappan och du når ett rum på höger sida. Pricka gärna ner soldaterna här inne.

Lämna rummet och öppna dörren till höger. Kika sedan runt hörnet till höger och du kommer att se en kamera och en vakt. Skjut vakten i huvudet och försök sedan träffa kameran i linsen. Spring runt hörnet dit kameran tittade och gå in titta in i första rummet till höger. Skjut vakten genom fönstret och plocka upp kassetten så klarar du uppgift A. Gå sedan tillbaka igenom korridoren och nedför trapporna mot stora rummet längst. Ifall du inte har Natalya med dig kan det vara klokt att hämta henne. Utrusta dig med en KF7 och skjut vakterna vid glasdörrarna. Resten kan du ignorera. Öppna glasdörren och ta dig igenom korridoren och ut. Har du inte nyckelkortet så kan du inte öppna dörren. Då måste du tillbaka och leta efter det i korridorerna.

Hela ovanstående strategi är verkligen overkill. Alla normala människor tar första bästa KF7 och smattrar ner alla fiender den ser, hämtar CCTV Tape och tar sig sedan snabbt ut från området. Du behöver inte bry dig om att Natalya lever. Så länge hon är utsläppt från cellen och vid liv så kommer du klara uppdraget när du lämnar bunker. Ifall du låter henne komma fram till stora rummet så kommer hon kolla en dator och konstantera att bunkern blir träffad av Goldeneye inom en minut. Lite kul kanske.

=====
Uppdrag 6: St. Petersburg, Del i: Statue Park
=====

- a. Kontakta Valentin
- b. Konfrontera och avmaskera Janus
- c. Lokalisera helikopter
- d. Rädda Natalya
- e. Hitta svarta lådan

Dags att bege sig till St. Petersburg och då behöver man av någon anledning inte vara lugn och ta det försiktigt. Bara att smattra på med andra ord. På den här banan spawnar ryssarna. Med undantag av de allra första kan du inte riktigt veta var de tycker upp. Använd gärna KF7 för att ta död på dem. Gör det innan de hinner skjuta. Följ nu stigen nerför kullen och bege dig in i själva parkområdet. Finns bara en väg att ta även om det ser förvirrande ut. Följ stigen framåt tills du ser en röd container på vänster sida. Där inne står vapenhandlaren Valentin Zukovsky. Så fort du kliver in så förändras alla soldater och börjar bara springa ifrån dig.

Valentin talar om för dig var Janus befinner sig. Du får inte lämna byggnaden förrän det står Objective A: Completed. Gå ut ur containern och följ stigen. Håll dig nu till den högra väggen och du kommer automatiskt igenom en springa och ut i ett nytt område. Fortsätt längst med högra väggen och du når strax den stora Lenin-statyn där Janus ska möta dig. Gör han inte det har du inte pratat med Valentin eller också har du ryssar efter dig som du inte dödat. Förhoppningsvis så dyker han upp med fyra livvakter. Ställ dig på höger sida om Lenin-statyn så att du står skyddad mot de två vänstra livvakterna. Ta bort ditt vapen annars blir Janus sur.

Så nu får du reda på att Janus egentligen är Trevelyan och att Natalya ligger vid Pirate-helikoptern. Du kan vänta ända tills Trevelyan börjar springa, men direkt efter att det står Objective B: Completed kan du börja skjuta utan att du förlorar något. Tryck snabbt två gånger på A-knappen för att få fram KF7 och sikta därefter med R-knappen för att få in huvudskott på de två livvakter du ser från början. Strejfa sedan runt till andra sidan statyn och skjut de andra två. Dessa vakter har Auto Shotguns. Hagelbrakare med andra ord och dessa gör mest skada av alla skjutvapen i spelet. Undvik att bli träffad.

Nu kommer det bara att finnas Janus-livvakter med hagelbrakare på banan och du

har tre minuter på dig att nå Pirate-helikoptern innan den exploderar. Den står borta vid startpunkten och vet du exakt hur du ska gå så kan du lätt göra det på 40 sekunder. Genom att ständigt springa hinner du högst se två vakter under färden. Håll en strejfknappt intryckt samtidigt som du springer och det går fortare. När du nått helikoptern ska du gå fram till den. När du gjort det kommer tidsgränsen förminskas till 15 sekunder. Gå ner mot kullen igen och Natalya kommer resa sig och följa efter. Se till att du har utsikt över förföljande vakter och skjut dem så fort du kan. Använd KF7 för detta. När helikoptern exploderat kommer Nataya springa mot ingången och svarta lådan hamna någonstans i det här området med bråte. Den är orange och mycket tydlig, men kan ligga lite varsomhelst här. När du har hittat den springer du snabbt mot ingången av parken och du kommer se att Natalya blivit fångad av självaste Mishkin. Det räcker med att bara öppna porten och kliva ut och du klarat det.

=====
Uppdrag 6: St. Petersburg, Del ii: Military Archives
=====

- a. Fly från förhörssrummet
- b. Hitta Natalya
- c. Fly med Natalya

A och O i detta uppdrag är att inte föra oväsen. Gör du det kommer en massa vakter att förfölja dig och försöka skada dig. Faktum är att vakter "skapas" så fort du eller vakter skjuter. Det enda sättet att inte föra oväsen är att slåss med nävarna eller att skjuta enstaka skott med KF7 Sovjet samtidigt som du håller R-knappen intryckt. Kommer det hela salvor är det kört. Fast på Agent spelar det inte så stor roll eftersom att vakterna är så svaga. Får du problem bör du ialla fall undvika att föra oväsen.

Så fort uppdraget börjat ska du springa fram och slå den högra vakten framifrån med näven. Judo-chop!! Du kommer få en DD44 och cellnyckeln. Spring snabbt till den andra och slå honom med. Ifall han hinner skjuta så bör du starta om uppdraget. Öppna dörren och kliv ut i korridoren. Spring fort bort till vakten med KF7 Sovjet och slå honom i ansiktet. Nu har du en KF7 och kan börja skjuta, men bara om du håller R-knappen intryckt och skjuter enstaka skott.

Spring snabbt tillbaka mot förhörrummet gå in i rummet mittemot. Strejfa förbi lådorna på höger sida och du kan pricka ner en ensam liten vakt som står på lur. Hämta även den skottsäkra västen du finner här inne mellan några lådor. Bege dig ut i korridoren och var beredd på att en patrullerande vakt med en KF7 Sovjet kan komma springandes nerför trapporna närsomhelst. Han patrullerar på båda våningar i en cirkel. När du försiktigt prickat ner honom ska du uppför trapporna och börja pricka ner fienderna här också. Gå inte in i biblioteksdelen förrän alla är väck. För säkerhets skull.

En vakt med dubbla Klobbs patrullerar i korridorerna här uppe. Han tar vägen igenom biblioteksdelen också. Gå ut i korridoren precis bredvid och du borde kunna pricka ner honom till vänster. Gå sedan in i ett av facken här och du kan se en annan vakt igenom glaset. Följ korridoren åt motsatt håll från var dubbelklobb-vakten kom. I detta rum står tre vakter med DD44:or, eller dörrstövlar som vi sa när vi var små. Öppna dörren försiktigt, pricka ner den framför dig och invänta den andra. Glid sedan försiktig in och ta den sista till vänster. Förhoppningsvis så kommer de inte hinna skjuta några skott.

Nu är det bara två vakter kvar i korridoren. Passera trappan (gå inte nedför den) och du kommer sedan ha en KF7-vakt på vardera sida om dig. Börja med att försiktigt glida längst den vänstra väggen tills du ser den högra vakten och gör sedan precis tvärtom. Gå nu tillbaka till andra änden av korridoren där du

mötte dubbelklobb-vakten och du kommer att komma ut i biblioteksområdet. Precis bredvid ingången står en vakt så skjut honom först. I rummet kommer du finna en vakt som kommer inpatrullerandes regelbundet. Leta upp honom och skjut. Radera även nissen bakom bokhyllorna nära fönstret.

Öppna nu dubbeldörrarna in i nästa rum. En vakt står inramad mellan några hyllor i mitten. Ta honom först. I ena hörnet kan du se en trappa som leder till vinden. En vakt patrullerar där uppe och kommer ibland ner. Bäst att skjuta honom också. Sen så har du en vakt vid det motsatta hörnet av rummet. Nu ska vi säkra området runt Natalya cell. I de två rummen (med dubbeldörrar) på var sida om Natalyas cell finner du en vakt i vardera rum och en patrullerande vakt däremellan. Pricka ner alla och den patrullerande först.

Gå sedan in i rummet och försök nu undvika mer skottlossning än nödvändigt. Hör Natalya för mycket action så sticker hon antingen upp på vinden eller in i rummet där du sköt ner tre vakter med dörrstövlar. Då måste du hämta henne där. Så skjut snabbt och försiktigt ner vakterna. Du kan lätt ställa dig så att du kan skjuta ner vakten bakom Natalya. Sen är det bara att strejfa in och ha ner den andra me. Sedan är det bara att fly från Archieves. Var noga med att Natalya är nånstans bakom dig. Så länge hon inte är i förhørsrummet, vinden eller rummet med de tre vakterna så kommer du klara uppdraget. Spring in i rummet du tidigare var i med de tre stora biblioteksfönstren.

=====
Uppdrag 6: St. Petersburg, Del iii: Streets
=====

- a. Förfölj Ourumov och Natalya
- b. Minimera antalet förolyckade civilister

Streets är troligen den bana i spelet som står ut mest... och laggar mest. Denna bara är egentligen superlätt på Agent. Det enda du behöver göra är att springa ut till stridsvagnen och sen gasa igenom stan. Håll bara till vänster i precis varenda vägskäl (utom första sidogatan) och stanna inte för något. Du tar knappt någon skada från gevärskulor och raketavfyrarna lär du inte möta så många gånger att du dör. Mer info behöver du inte om Streets på Agent-nivå, men får du problem är det bara att läsa nedan om hur allting hänger ihop på banan.

Här får du ändå lite information om Streets och stridsvagnen, bara för att. Du trycker på B-knappen för att sätta dig i stridsvagnen och samma knapp för att hoppa ur så försök inte ladda om. Du använder C-knapparna för att styra bara den övre delen. När du sitter i stridsvagnen så är du oerhört mycket tåligare. Gevärsskott rör dig knappt, men med explosiva medel är det en annan femma. Därför ska du inte bry dig om när de skjuter på dig, se bara till att köra över eller ifrån dem istället. Området är inte alls så komplicerat uppbyggt som du kan tro. Det finns två stycken vägskäl. Alltså, två gånger får du välja väg och båda gånger återförenas vägarna igen. Vilken väg du väljer är otroligt viktigt för din överlevnad eftersom att det alltid står tre killar med raketgevär på en av vägarna i ett vägskäl och detta är alltid slumpmässigt. När du står i ett vägskäl kan du se indikationer på vilken väg du ska välja för att undvika raketgevären.

I första vägskälet kan du välja på att åka rakt fram och åt höger. Den rakt fram är bäst eftersom det är kortast och det finns inget minfält. När du står i vägskälet ska du lyssna. Ifall du hör ett skrikande läte, betyder det att raketgevären står åt höger och du ska åt VÄNSTER. Ifall du INTE hör nåt så ska du åt HÖGER. I andra vägskälet är det inte lika lätt. Börja med att åka försiktigt åt vänster. Ifall du inte hör skrik ska du fortsätta, ifall du gör det ska du snabbt vända och åka åt höger istället. Du kommer förmodligen även

se raketer fara emot dig så var försiktig. Precis som i andra vägskalet är vägen åt vänster den bästa.

När det gäller skottsäkra västar finns det fem stycken och alla kan du läsa om i den speciella avdelningen för dem i den här guiden. Här och var finner du bilar som blockerar din väg. Du kan spränga dessa med stridsvagnen, men det slöar ner tempot. Istället rekommenderar jag dig att alltid köra så långt åt vänster som möjligt. Även på det mest tajta stället kan du undvika bilarna bara genom att köra så nära vänstra väggen som möjligt. Precis innan utgången står två bilar. Dessa bör du bara sicksacka mellan. Ju längre tid du kan hålla dig rörlig, ju mindre skada tar du. På tre ställen i staden finns det minfält. Dessa ska du helst bara inte köra igenom, utan du bör antingen använda stridsvagnen eller granatkastaren och spränga en mina så utlöses en kedjereaktion som spränger resten. Det enda riktiga hotet är ändå raket-tokarna. Dessa kan du ju nu undvika så resten blir en baggis.

=====
Uppdrag 6: St. Petersburg, Del iv: Depot
=====

a. Lokalisera Trevelyans tåg

Depot är en mycket invecklad bana, men mycket lätt att klara av om man vet var man ska. Undvik att skjuta vakter så långt det går eftersom att fler och fler vakter spawnar upp desto mer ljud du för och desto längre du stannar kvar. På Agent bör du skjuta högst en. När du börjar, spring fram till containern framför dig, runda den och du finner en skottsäker väst. Det finns förresten västar i nästan alla lagerlokaler ifall du skulle få slut på den. Passera den orange containern och titta direkt till vänster för att se en vakt. Skjut den och försätt sedan åt vänster för att nå en grind. Öppna, gå igenom och du når strax ett vägskalet. Ta till höger och sedan till vänster när du får chansen. Nu borde du kunna se ett stängsel med tåget bakom. Hit in ska du. Leta upp en garagedörr och en vanlig dörr och gå in i lagerlokalen igenom den vanliga. Spring uppför trapporna här inne och öppna dörren. Spring nedför trapporna och öppna någon av garagedörrarna. Öppna sedan bara tågporten och kliv in, alternativt skjut ned vakterna och kliv in.

=====
Uppdrag 6: St. Petersburg, Del v: Train
=====

- a. Förstör bromsenheterna
- b. Rädda Natalya
- c. Fly till säkerhet

Train på Agent-nivån är en enbart angenäm upplevelse. I första vagnen ska du börja med att skjuta alla fyra vakter. Det borde inte bli några problem. Gå fram och skjut eller ta skydd bakom lådor. Innan du lämnar vagnen ska du skjuta sönder den övre lådan närmast dörren och du kommer att se att den min-sann innehåller spelets allra bästa vapen: RCP-90. Den är otroligt starkt, otroligt snabb, otroligt träffsäker och har ett magasin som skulle ge våta drömmar åt vilken pacifist som helst. Nu är du i princip odödlig. Skjut på alla du ser och tänk på en sak till. I varje vagn finns en bromsenhet. En grå sak nära golvet som oftast är väldigt tydlig. Leta upp en i varje vagn och tåget kommer stanna. Då släpps två stycken elitvakter och en av dem har en dörrnyckel som öppnar den allra sista dörren.

Ta dig dit och du når en skara glada människor: Natalya, Ourumov, Xenia och Trevelyan. Ditt mål är att skjuta Ourumov och gärna Xenia. Så här är det. När du skjuter Ourumov så överlever Natalya och de andra flyr. Skjuter du Xenia

kommer du få extra lång tid på dig. Detta gör du nästa automatiskt bara du ser till att Xenia står precis bakom Ourumov. RCP-90:ans skott penetrerar nämligen sina mål. När Ourumov är död ska du genast ta fram din klocklaser och gå fram till luckan i golvet. Sikta på mitten av de små lapparna som håller fast luckan. När alla är borta ska du genast fly vagnen och springa åt höger. Strunta i vakterna och Natalya följer efter, tro mig. Spring bara!

=====
Uppdrag 7: Cuba, Del i: Jungle
=====

- a. Förstör kulsprutor
- b. Eliminera Xenia
- c. Eskortera Natalya till Janus bas

Jungle på Agent är verkligen inte speciellt svår. Det gäller bara att ta det lugnt så ordnar sig resten. Se hela tiden till att gå lugnt framåt medan du använder siktet på din kraftfulla AR33:a. Mitt tips är att du siktar på bröstområden och sen snabbt trycker nedåt för att försöka få huvudskott. Detta kan ge dig mycket effektiva kills. Så fort du hör gevärsskott och inte ser varifrån det kommer ska du ställa dig bakom ett träd. Natalya kan faktiskt vara väldigt användbar. Förutom när det gäller explosioner kan hon ta ofantligt mycket stryk, och dödar alltid soldater med ett skott. Djungeln i början kan delas upp i tre sektioner med en kulspruta i slutet på varje sektion. Denna kan träffa dig väldigt tidigt så rör dig långsamt framåt och backa snabbt tillbaka om du hör den. Använd siktet på AR33:an för att skjuta sönder dessa samt, som sagt, soldaterna. Precis i närheten av dessa kulsprutor i alla sektioner finns skottsäkra västar. Var noga med att plocka upp dessa och sen hushålla med dem. Mer hjälp än så får du inte eftersom att vakterna rör sig så oregelbundet.

När du nått en hängbro ska du skärpa till dig. Nu ska du möta Xenia, men hon är i ärlighetens namn riktigt enkel om du bara använder rätt taktik. Spring snabbt över bron och ta ett steg till höger. Sikta med AR33:an mellan träden framför dig och hon borde strax dyka upp. Skjut mot hennes huvud tills hon slungar iväg en granat. Då springer du snabbt tillbaka över bron. Från andra sidan bron siktar du mot hennes sida och skjuter mot henne så fort du får syn på hennes konturer. Detta borde vara tillräckligt för att ha död på henne. Plocka upp hennes granatkastare och RCP-90, men fortsätt använda AR33. Precis vänster om bron kan du också se en kulspruta. Skjut sönder den. VIKTIGT

Fortsätt nu och du kommer in i en grotta med tre-fyra soldater. Två har du direkt åt höger. Stå nära ett träd och sikta in i grottan för att ha död på alla. Du hittar också en kulspruta lite längre bort. Fortsätt längre in i grottan och du når ett lite större område. Det står en vakt åt höger och en åt vänster. Försök skjuta ner dem så tyst som möjligt för att undvika uppmärksamhet. Det finns nu två vägar att gå. Det är uppför stegen jag rekommenderar, men det kan bli svårt om det rusar in vakter från andra hållet. Skjut vakter som rusar in tills de har sinat. Akta dig för granater.

Om du ser att det inte kommer några vakter därifrån ska du försiktigt klättra uppför stegen. När du närmar dig toppen saktar du in. Rör dig mycket långsamt uppåt eftersom att en kulspruta kommer att titta på dig. Skjut sönder den så fort du ser dess topp. Fortsätt framåt och du kommer även hitta den allra sista kulsprutan i närheten vilket gör att du klarar uppgift A. Nu ska vi bara springa den sista distansen. Här spawnar det vakter hela tiden, så försök inte ens skjuta ner alla. Bry dig inte om var Natalya gör, hon följer dig ändå. Ta fram RCP-90:an (inte granatkastaren också) och rusa mot soldaterna. Skjut dem bäst du kan, men stanna inte utan fortsätt in i gången bakom. Skjut soldaterna här inne och spring snabbt in i hissen.

=====
Uppdrag 7: Cuba, Del ii: Control Centre
=====

- a. Skydda Natalya
- b. Ramponera Goldeneye-satelliten
- c. Förstör bepansrade terminaler

Helt klart en av de mest tålamodskrävande banorna, men svårighetsgraden ökar inte särskilt mycket mellan Agent, Secret och 00. Så här ska du göra. Spring ut ur hissen och skjut den första kille du ser från avstånd. Två eller tre andra borde dyka upp. Stanna där du är och skjut dem också. Nu har du troligen tre vakter kvar i rummet. Två åt höger och en åt vänster. Skjut ner dem från avstånd. Gå tillbaka till hissen och hämta Nataya. Hon kommer att springa till en dator, knattra lite med den och öppna en dörr längre bort åt dig. Spring in i denna gång och skjut de två vakter du ser längst bort... på avstånd. Till höger kommer du träffa fyra vakter bakom lådor som älskar att kasta granatar och allt som oftast spränger sig själva. Fly så fort du hör en granat kastas. Strejfa försiktigt åt vänster och pricka ner dem en åt gången. Gå sen ner i gången där du sköt två vakter och du hittar Remote Mines som du MÅSTE ha.

Spring förbi lådorna och du kommer hitta fyra vakter i nästa rum. Skjut ner dem alla och locka ut dem i grottan om du får problem. Som du ser kommer du in i ett "riktigt" rum. Spring uppför trapporna och öppna dörren här. Här finns fyra vakter. Öppna dörren och strejfa åt höger. Du kommer då kunna skjuta vakten till vänster direkt och locka till dig de andra, som du sålunda prickar ner mycket lätt. Fortsätt ner och in i nästa rum. Du kommer träffa Boris här, men honom får du INTE skjuta. Då blir Natalya omedgörlig. Han kommer ändå bara att tappa sin pistol. Du kan se två stycken servrar i skottsäkert glas här. Sett ut en Remote Mine på båda, men spräng inte än.

Spring uppför trapporna och du kan se en massa datorer här. Strejfa ut och skjut en av vakterna här och vänta sedan in den andra som troligen såg dig. I vardera ände av rummet finner du två till servrar. Sätt Remote Mines på båda och spring uppför trapporna till översta våningen. Kryp till vänster här högst upp för att hitta en skottsäker väst. Gå ner till den nedersta våningen igen och öppna den lilla dörren till vänster om dig när du springer nedför trappan. Du kommer genast bli beskuten av två kulsprutor och fyra vakter så backa rejält och pricka ner vakterna på håll och därefter kulsprutorna. Peppra inte utan skjut enstaka skott för att lättare träffa och inte slösa ammunition. Du kan stå i dörröppningen och ändå inte bli beskuten av den vänstra kulsprutan. I en av facken här inne finner du ännu en server. Du kan också hitta en vakt om du inte förde tillräckligt oväsen.

Spring tillbaka och gör det fort om du inte sköt kulsprutorna. Spring upp till övre våningen igen och gå åt höger här uppe och nere i tunneln. Natalya kommer att möta dig glad i hågen (såvida du inte sköt Grishenko). Hon kommer nu springa ner till en av datorerna för att mixtra lite med Goldeneye. Larret kommer att utlösas och det är nu ditt mål att skydda N från alla soldater. Detta är drygt och tålamodskrävande. För det mesta kommer de nedspringandes för trapporna, men hör du glas krossa måste du snabbt titta åt höger och vänster eftersom att då kommer de från bottenvåningen också. Jag rekommenderar att du springer omkring på nedervåningen bland datorerna och rör dig konstant medan du letar efter vakter. Skjut vakterna så fort som möjligt och så nära som möjligt. Jag rekommenderar dig inte att sikta med R-knappen utan satsa då hellre på ett lätt tryck på C-ner för att få huvudskott. De flesta som springer nerför trapporna siktar på dig i första hand, men alla som kommer på nedervåningen skjuter mot Natalya först och främst. Dessa har ALLTID högst prioritet. Du måste skydda Natalya. Dör hon sabbar du åtminstone uppgift A.

Var nog med att plocka upp ammunition också.

När Natalya börjar röra på sig betyder det att du kan pusta ut litegrann. Nu ska vi bara sabba den sista servern också. Gå tillbaka till där Boris stod och välj den stora dörren till höger (om du tittar mot trappan) som nu är upplåst. Öppna och kasta in en Remote Mine mot servern. Spring sedan ut och mot trappan då du utlöser minorerna. Förhoppningsvis ska det stå Objectiv C: Completed. Gör det inte det utlös igen.

Spring in i rummet där du sprängde och förhoppningsvis ska vakterna va döda. Öppna nästa dörr och skjut första vakt du ser. Det finns två hissar här: din till vänster och Trevelyans till höger. Säkra hela rummet är lönlöst eftersom att det finns så många soldater här. Däremot bör du närma dig Trevelyan så att han försvinner annars kommer han att skjuta dig många gånger. Följ högra väggen till hans hiss och sedan fortsätter du längst den högra väggen till din hiss. Skjut vakter medan du springer och du bör klara det galant. Var bara noga med att du klarat uppgift A. Det är lätt hänt att Natalya inte hinner ta sig i säkerhet ifall du varit för snabb. Det finns en alternativ väg att ta till hissen om du tyckte detta var för svårt. Efter att du sprängt springer du till dörren som ser ut som en hiss istället. Du skjuter de tre, fyra vakter här inne och eventuellt plockar upp västen bakom skåpen. Sedan tar du den bortre dörren och du hamnar direkt vid din hiss.

=====
Uppdrag 7: Cuba, Del iii: Water Caverns
=====

a. Minimera antalet förolyckade vetenskapsmän

Det här uppdraget är mycket lätt och raktpåsak så du behöver troligen ingen hjälp till det. Annars kommer här ändå en mycket detaljerad och guide som är konverterad från Secret och 00 Agent. Det enda som gäller är att du inte skjuter fler än två vetenskapsmän och att du tar dig till slutet.

Kliv ur ur hissen och börja mangla ner soldaterna. Jag rekommenderar att du springer fram mot dem så lyckas du skjuta ner dem så precist som möjligt. Trevelyan springer iväg, men honom ska du inte bry dig om. Fortsätt in i nästa rum och mangla vakter. Har du blivit skjuten nu i början bör du starta om uppdraget. Du kommer nu ut på en bro. Följ den och pricka ner vakterna borta vid dörren med din AR33:a. Gå in igenom dörren.

Trafiken i följande rum är helt beroende på hur mycket oväsen du fört tidigare. Börja med att skjuta ner dem du ser från dörren. Titta sedan ner bland lådorna och skjut soldaten som eventuellt står där nere. Följ bron ovanför och pricka vakten allra längst bort med ett skott. För inge oväsen här. Det står nämligen en basker och lurar. Gå tillbaka till lådorna och spring in i genom grottspringan så kommer du se ryggen på en kommandosoldat. Skjut honom snabbt. Ojudet kommer att locka fram en soldat ur nästa rum. Skjut honom medan han springer på bron ovanför dig. När du är klar med detta kan du spränga lite lådor med dina Timed Mines ifall du vill. Du får ammunition från alla. Nu ska du fortsätta in i nästa rum vilket är den högsta salen på banan. Spring uppför stigen samtidigt som du håller en strejfknapp intryckt så att det går fortare. Du kommer möta två patrullerande vakter och en högst upp vid dörren.

När du ska in i nästa rum måste du vara lite försiktig eftersom att du annars kommer bli totalslaktad. Ta fram AR33:an och öppna dörrarna. En vakt står en bit därifrån och två vakter nära dörren. Försök skjuta ner den längst bort och flytta sedan på dig. Låt de andra två komma varav en har en basker och dubbla uzis. När du skjutit dessa är det jätteviktigt att du plockar upp dem dubbla så att du kan använda dem sedan. Smyg nu på vänster sida om pelaren och du

kommer se tre nissar i rad. Skjut ner dem alla och baskern först förstås. Använd pelaren för att ta skydd.

Fortsätt in i nästa rum och använd gärna AR33:an för att skjuta folk på håll. Troligen kommer fyra soldater springandes mot din skotteld, varav en basker och alla ska du skjutas ner. Klokt att använda ZMG när du kommer närmare. Nu kan du ju se att vägen delas upp i två sektioner: en nedre och en övre. Ifall någon skjuter på dig från den nedre ska du förstas skjuta tillbaks, men annars ska du helt undvika dem eftersom att de annars kommer att förfölja dig. Förflytta dig på övre våningen och skjut ner alla du ser innan de ser dig. Använd AR33 om du måste. Fortsätt tills du når första dörren. Ignorera resten av vakterna så länge. De stör dig inte.

Öppna dörrarna och spring snabbt in i rummet och sen snabbt ut på bron igen. Förhoppningsvis såg några vakter dig och kommer nu försöka springa efter dig. Har du tur är det tre eller fyra stycken som försöker. Skjut dessa från dörröppningen eller ute på bron beroende på hur rädd du är. Kliv sedan in i dörröppningen och titta försiktigt åt vänster. Skjut sönder kulsprutan i taket när du ser den. Spring sedan snabbt in i hörnet där den stod och skjut vakten du troligen finner där. Ta fram AR33 och sikta sedan bort mot skåpen. Det står två vakter bakom skåpen och skjuter du på själva skåpen kan du träffa dem. Skicka iväg några salvor och de kommer garanterat att dö. Smyg sedan fram emot den nedre delen av rummet och det borde stå två vakter här. Skjut dem både och han med basker borde tappa Code Card A. Det är mycket viktigt att du plockar upp det.

I ena hörnet av rummet kan du se ett par skåp. Skjut sönder dem och en gång öppnar sig som leder till lådor med massor av ammunition om du skulle behöva. Nu ska du tillbaka ut på bron igen och försätta där du lämnade. Försätt alltså skjuta folk på övervåningen tills du når bortre änden där två vakter vaktar en dörr. Skjut dem båda och plocka upp Code Card C från baskern. Nere från trappan kommer två vakter attackera dig. Ställ dig först vid trappan för att locka fram dem och flytta dig sen åt sidan. Har du bråttom kan du snabbt springa ner och skjuta dem med dubbla uzis innan de vet ordet av. Att ge dig på fler på nedervåningen är helt onödigt. Istället ska vi in i nästa rum.

I det här rummet bör du vara försiktig. Här finns många vakter: en patrullerande vakt, det står två på vänster sida om rummet och en på höger sida. Dessutom har du fyra stycken soldater bakom några lådor, omgivna av explosiva tunnor, huvudkonsolen och radion. En av soldaterna till vänster håller Code Card B och en RCP-90 samt en basker. RCP-90 är spelets bästa vapen och helt över så undvik att bli skjuten av den och plocka upp den så fort du kan. Medan du står i dörröppningen ska du sikta mot stället med explosiva tunnor och försöka träffa en sän eller konsolen med AR33:an så fort som möjligt. Detta kommer ta död på alla dina fiender. Dessvärre även två vetenskapsmän. Detta gör dock inte att du förlorar uppdraget om du inte dödat någon tidigare.

Därefter är det klokt att backa ut till bron igen för att locka ut resten av soldaterna. Gå sedan tillbaka in i rummet igen och skjut ihjäl restrerande vakter och plocka upp västen på lådan. Plocka också upp sista Code Card (A). Nu ska du kolla så att du har alla tre Code Cards. Har du inte det får du läsa högre upp i guiden om var du finner dem. Med hjälp av dessa kan du öppna de stora dörrarna. En finns i detta rum och en i rummet med kulsprutan. Öppna dörren och skjut vakterna innanför. Öppna dörren till vänster och gör samma sak. Använd RCP-90 till detta förresten. Nu kommer den sista delen som MÅSTE ske i ett svep så gör inget förrän du vet hur. Börja med att stänga den stora dörren som du kom ifrån. Så fort du öppnar den andra dörren till nästa rum så kommer det rambovakter bakom dig och det kommer bara fler och fler. Dessa ska du inte ens börja att bråka med. När du öppnat dörren till sista korridoren ska du ta sikta på kulsprutan du ser i taket och sen bara rusa mot Trevelyan

samtidigt som du pepprar för fullt. Kliv in i hissen och du har kalrat uppdraget.

=====
Uppdrag 7: Cuba, Del iv: Antenna Cradle
=====

- a. Förstör kontrollkonsolen
- b. Gör upp med Trevelyan

Den sista "vanliga" banan på Agent. Inte är den särskilt svår även om Trevelyan kan vara riktigt dryg ibland. Varken rambovakterna Trevelyan har ett riktigt mönster i hur de rör sig kan jag inte skriva en riktig walkthrough till denna bana. Istället får du nöja dig med tips. Viktigt att veta är att det inte finns en enda stationerad eller patrullerande vakt. Alla spawnar upp efter hand. Tipsen nedan är skrivna för 00 Agent, så med dessa kommer du inte ha några problem att klara det på Agent.

Försök aldrig skjuta vakter när de är på samma gång som du. Ser du en vakt på en gång bredvid dig så skjut den från sidan med hjälp av R-knappen. Kommer någon springande nerför trappor ska du naturligtvis skjuta honom i trappan innan han når dig. Längst ner på Cradle är det ju förstås svårt. Antingen försöker du skjuta dem så fort som möjligt eller också byter du till andra sidan beroende på hur det ser ut. Försök hela tiden ha så bra koll på din omgivning som möjligt så att du så sällan som möjligt blir överraskad av soldaterna. Ovanpå Cradle ska du helst försöka ta skydd i hörnen och skjuta dem medan de springer på gångarna. Dessa killar kan bara se vad som finns framför dem. Slösa heller inte mer ammo än nödvändigt och var hemskt nogga med att plocka upp allt vakterna tappar.

När det gäller Trevelyan ska du förstås vara försiktig, men du lär nog bli träffad ändå. Ett tips är att strejfspringa så mycket du bara kan och du borde vara snabbare än Trevelyan. Således kan han inte börja skjuta på dig eftersom att du är så snabb. Ifall du nån gång blir försenad ska du vänta på att han skjutit och sedan springa upp till honom. Han måste ta en paus precis som alla andra vakter. Du ska ju naturligtvis skjuta på honom så mycket som möjligt medan han springer och står still, men kom ihåg att bara skjuta när du vet att du träffar. Börjar ammot ta slut måste du vänta in soldater som du kan få mer.

När det gäller skottsäkra västar finns det rätt gott om dem. Det finns en i varje torn som håller upp Cradle. En där du börjar och dessutom två till. Den där du startar ska du ju ta, men de andra tjänar du ingenting på. Varför? Jo, för springer du hela vägen ut dit kommer en massa soldater sätta efter och skjuta dig när du kommer tillbaka. De ser nämligen som falkar och skjuter dig på långt håll. Kanske kan du göra det till din fördel, men jag tippar på att du förlorat hela ditt nya armour innan du tagit upp jakten på Trevelyan igen. Däremot finner du en skottsäker väst i ett av skjulen. Inte den där datorn till Cradle sitter utan det andra skjulet. Titta bakom maskinen. Detta hade jag glömt när jag klarade banan på 00. Hahahahaha

När det gäller själv förfarelseprocessen då. Du börjar ju förstås med att plocka upp armour, sen rusar du efter Trevelyan. Du måste börja skjuta mot den första vakten vid ett tidigt stadium. Titta på hur pistolen reagerar med sitt Auto-aim och du kommer att se var vakten är. Han skjuter dig långt innan du kan se honom. När du kommit fram till honom väntar du in de tre nästföljande soldaterna och skjuter dem medan de springer på sina gångar. Vänta INTE tills du har dem framför dig. Därefter springer du ner mot Trevelyan.

Skjut alla vakter du ser innan de kommer fram till dig. När du kommit ner till rummet med kulsprutorna försöker du använda C-knapparna för att snabbt ha

sönder dem. Akta vakterna som troligen står där inne. Skjut också sönder datorn som står skydd bakom den stora maskinen här inne. Avancera mot datorn från den främre delen av rummet. Därefter är det bara att sätta efter boven och följa mina tips ovan. Lycka till!

=====
Uppdrag 8: Teotihuaca'n, Del i: Aztec Complex
=====

- a. Programmera om skeppguiden
- b. Avfyra skeppet

Svåraste banan i spelet. Den är svårare på Agent än vissa banor på 00 Agent. Från start ska du veta att du har tre vakter i första rummet och på denna svårighetsgrad måste du vara lite kall. Så här ska det gå till i teorin, men så funkar det inte alltid. Tryck lite på C-ner för att få upp pistolen lite. Strejfa försiktigt ut och sätt tre otroligt snabba kulor i den bortre vakten på vänster sida. Strejfa in igen. Lyckas du inte döda vakten eller blir träffad bör du starta om. Ladda om direkt efteråt och invänta de två nästföljande vakterna. Först borde han på höger sida dyka upp och sedan den på vänster. Ladda inte om mellan varven eftersom de dyker upp så fort efter varandra.

Plocka upp all ammo (gör det hela tiden på denna bana och gå fram till den del av väggen som ser annorlunda ut och tryck på B-knappen. En dörr! Strejfa undan åt vänster direkt. Nu ska du förstås använda den gudomligt starka AR33:an. Titta försiktigt fram och skjut vakten i huvudet med hjälp av R-siktet. Medan du står här kan du två vakter komma springande mot dig närsomhelst så var hela tiden beredd på att omedelbart skjuta dem eller strejfa undan. Använd nu siktet och titta längst bort i rummet. Har vakten därborta inte försökt skjuta mot dig än så knäpp honom fort.

Håll dig nu på vänstra sidan av denna ingång och du borde snart kunna skymta en arm bakom några lådor och en pelare på höger sida. Skjut mot hans arm så fort du ser den. Minsta lilla du går för långt och han kommer att skjuta dig. Och träffa! Räkna med det. Nu har du bara en vakt kvar och han står på motsvarande sida. Gå fram mot pelaren som skiljer är åt och gå mot den på dess högra sida så borde du snart kunna skymta vakten. Minsta lilla du visar dig för honom på nåt annat sätt och det är 50/50 att han skjuter dig på en milisekund.

Som du kanske vet finns det en liten spricka under dig. Det är en väg mot slutet av banan, men den vägen ska du absolut inte ta. Mycket, mycket svårare. Du kommer inte heller tillbaka upp igen på ett tag ifall du faller ner. Spring istället över bron till bortre änden av rummet och gå in i nästa område. Här inne har du fem vakter och alla ska du fega fram. De två första står på vardera sida om ingången. Spring ut precis så de ser dig och backa sedan tillbaka igen in i förra rummet. Utöva lite huvudskjutning när idioterna kommer in.

Därefter går du in i det mörka datarummet igen och skjuter lite vilt omkring dig samtidigt som du strejfar in i det vänstra facket där en sedermera död vakt stod. Syftet är att väcka så mycket uppmärksamhet att de tre sista vakterna kommer springandes. Vara bara beredd att skjuta dem så fort de kommer och du borde inte få några problem. Använda R-knappen. Det är möjligt att en av vakterna i en av de högra facken inte hörde dig så var beredd när du avancerar. Hmm... vart ska jag nu, tänker du. Du kanske ser några servrar på vänster sida längst bort. Dessa är egentligen dörrar. För att öppna dem ska du aktivera datorn i närheten.

Servrarna dolde en korridor med fyra vakter. Snipra dem när de minst anar det och det blir inga problem. När du sprungit igenom hela korridoren kommer du ut

till rymdskeppets avgasventilationssystem där två soldater vaktar precis vid var sida av ingången. Skjut sönder den vänstra datorn du ser och du borde få deras uppmärksamhet. Strejfa in i korridoren och var beredd på att skjuta dem så fort de dyker upp. Spring ut i rummet där de stod och dörren bakom dig kommer att stängas samtidigt som taket öppnas. Dags för provskjutning och befinner du dig här när det exploderar dör du mycket fett.

Spring in i ventilationstrumman där den vänstra datorn stod och följ gången rakt fram. På vardera sida om dig kommer du strax ha stationära kulsprutor med sina rygga mot dig. Strejfa ut och skjut den vänstra först och sen den högra. Akta dig också för en, två eller tom tre soldater med Laserkanoner som kan attackera dig från vänster sida. Dessa skjuter som gudar så var försiktig. Du ska dessvärre åt höger första för att hämta en skottsäker väst allra längst bort. Därefter ska du följa korridoren åt det håll soldaterna kommer. Får du Laser ska du gärna använda den. Den är lika stark som Magnum och behöver aldrig laddas om.

När du är på väg ut i stora rummet efter ventilationstrumman ska du ta det mycket försiktigt. Det finns nämligen fyra stationära kulsprutor i taket och minst lika många ännu argare soldater med lasergevär. Smyg försiktigt mot slutet av ventilationssystemet och en av dem kommer att börja skjuta på dig. Backa försiktigt och ta sedan fram AR33 för att skjuta sönder den. På motsatt sida kan du se en soldat bakom gallret. Pricka ner honom med AR33:ans sikte.

Nästa kulspruta hänger precis ovanför huvudet på dig så avancera försiktigt och titta upp mot höger för att ha sönder den. De två sista sitter bland alla lasernissar längst bort till höger och visar du dig blir du beskuten av allt. Först ska du strejfa ut lite åt vänster för att eventuellt se en lasersoldat där. Men han har troligen redan attackerat och är död och begravnen. Innan du tar itu med lasersoldaterna till höger ska jag berätta att det kommer att dyka upp två soldater från gallret på motsatt sida om du väntar tillräckligt länge. Så var hela tiden beredd på dem. OBS! Det tar ett bra tag innan den första dyker upp och ännu längre innan nästa.

Okej, du står fortfarande och trycker i ventilationstrumman, visst? Springer du ut så har du ett fack med en hög stege på din vänstra sida. Du ska till detta fack, men inte uppför stegen. Ställ dig på stegen så kommer du sätta igång med det mest frustrerande i hela spelet eftersom dessa vakter verkligen skjuter som gudar. Jag föreslår AR33 eftersom du kan sikta, men förstår ifall du använder överlasern. Håll R intryckt och tryck på C-vänster snabbt för att titta ut. Det ska göra är att otroligt fort skjuta vakten längst bort till vänster och sen göra samma sak med den andra.

Lådorna närmast dig borde skydda dig från resten. Titta nu mellan lådorna och väggen borde du se en annan vakt. Pricka ner honom också och smyg sedan fram till lådorna. Strejfa försiktigt åt vänster och pricka den sista laserkillen. Nu kommer en viktig grej du absolut inte får glömma. Klättra uppför stegen i rummet och aktivera datorn här uppe. Detta kommer att stänga rymdskeppets avgasport vilket gör at du kan ta dig tillbaka... men gå inte tillbaka än.

Spring nedför stegen och fortsätt igenom gallret mittemot ventilationstrumman. Nu är du i själva templet igen. Spring nerför trapporna och du kommer ner till ett vägskäl. Springan rakt framför dig leder till en korridor med Jaws. Trappan till vänster leder också till Jaws men från ett annat håll. Har du en granat så rekommenderar jag nog den senare vägen. Här får du strategi för båda. Hursomhelst är Jaws troligen spelets mest kraftfulla fiende. Han kan ta hur mycket stryk som helst, skjuter som en galning och träffar allt. Dessutom är han också rätt smart.

För den första strategin ska du smygga fram och du borde se en soldat.

Skjut honom snabbt och du kanske kommer att få Jaws uppmärksamhet. Om inte, strejfa fram och skjut vakten längst bort. Därefter står du och trycker precis vid ingången, skydd från Jaws. Han kommer att dyka upp precis bredvid dig och det är verkligen själva poängen. Eftersom att han har så långt armar kan han inte träffa dig om ni står precis bringa-mot-bringa. Därför är det bara att skjuta honom tills han dör. Akta dig om inte Jaws dyker upp. Det betyder att han kommer att smyga på dig från andra vägen, så var beredd.

Har du en granat är det nog smartare att ta andra vägen in i korridoren. Du ska du bara springa ut i korridoren och sedan snabbt in för att liksom visa att du är där. Kasta granaten samtidigt och du kommer troligen döda vakterna. Invänta nu Jaws och hans överlevande hejdukarna. Döda hejdukarna fort om de klarade sig. Strejfa snabbt undan från Jaws och spring nu snabbt in i korridoren från andra sidan, så att du liksom springer runt Jaws. Göm dig i en av facken i korridoren och invänta major ståltand. Tanken är ju naturligtvis att han ska dyka upp precis bredvid dig.

När han väl är död ska du plocka upp hans Smart Card som öppnar en tidigare låst dörr åt dig. Dessutom får du nu hålla två stycken AR33:or! Hur nu det är möjligt för vår inte särskilt muskullöse engelsman. Lasern är troligen lite bättre. Efter Jaws död kommer nu stället krylla av laserförsedda galningar som bara fortsätter att spawna. Det är därför du skulle ha stängs rymdskeppets avgasport innan. Spring nu hela vägen tillbaka till det mörka rummet du var i innan. Det tredje rummet i ordningen, där servrar manifisterade dörrar. Var nu väldigt försiktig för alla lasernissar och skjut dem så fort du ser dem.

Väl där ska du trycka på B-knappen framför glaset för att öppna det. Plocka upp Daten som ligger där och leta upp Guidance Data bland dina föremål. Sätt in denna diskett i diskettstationen och du kommer att ha klart första uppgiften. Spring nu hela vägen tillbaka till det stora rummet där rymdskeppet står. Gå bort till datorerna till höger och ladda in Daten du plocka upp innan i den stora servermaskinen. Tryck på Z-knappen. Detta kommer sätta igång nedräkningen. Det sista du ska göra nu är att öppna skeppets avgasport igen. Så se dig noga för och spring snabbt uppför stegen för att aktivera datorn. Därefter står du vid datorn och förslagsvis ständigt pepprar med lasern tills du klarat uppdraget. Då kan iallafall ingen soldat döda dig.

=====
Uppdrag 9: el-Saghira, Del i: Egyptian Temple
=====

- a. Hitta Golden Gun
- b. Besegra Baron Samedi?

För att komma efter en radda av Cavern, Control och Aztec är förstås denna bana grymt lätt, Agent med. Börja med att följa den högra väggen och du kommer att hitta två vakter längst bort i salen. Skjut dem snabbt och plocka upp vapnen. Använd dessa dubbla Uzis från och med nu. Fortsätt att följa den högra väggen och du kommer strax in i en liten gång. I gången kommer du märka att det fortsätter en annan gång här till höger, fast dit ska du inte. Lägg det på minnet bara. Fortsätt istället uppför den lilla trappan och in i nästa.

XX _ _ _ XX _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ UT_ _ _ GG _ _ _ 15 16 _ _ _ 14 _ _ _ XX 13 12 _ XX GG = Golden Gun _ _ 11 10 _	Golvet här inne borde se ut som bilden här till vänster visar. Går du på något annat sätt än bilden visar kommer kul-sprutorna göra många hål i dig och då är det lika bra att börja om från början. Rutorna på bilden motsvarar alltså golvplattorna. Är det fortfarande obegripligt ska du alltså gå så här: Vängster
--	---

XX = Kulspruta |__|__|__|9_|__| två steg, upp två steg, höger tre steg,
|5_|6_|7_|8_|__| upp två steg, vänster ett steg, upp ett
|4_|__|__|__|__| steg, vänster ett steg, upp två steg
|3_|2_|1_|__|__| och höger ett steg. Då kommer kul-
| | sprutorna att avaktiveras och Golden Gun
|IN| blotta sig. Dörren härifrån finner du
direkt till vänster.

Golden Gun är spelets mest kraftfulla vapen eftersom att de dödar allt på ett skott... utom en... som du snart ska få se. Dessvärre måste du ladda om efter varje skott så använd den bara mot Samedi. I utgången från Golden Gun-rummet kommer du att få en skottsäker väst. Okej, när du kommer ut mot nästa stora sal ska du vara lite försiktig. Det står en vakt i varje hörn. Jag rekommenderar att du skjuter den närmaste först och sen ger dig på resten. Alternativt springer du bara därifrån och prickar ner dem när de tycker upp.

Fortsätt nu mot den ljusa, enorma salen bredvid och du kommer hitta Baron Samedi. Skjut honom men din Golden Gun och han kommer att dö direkt. Missar du ska du strejfa undan och sedan försöka igen. Ta inte onödigt stryk av hans DD44:or. Skulle du få slut på din väst ska du gå in i den konstiga korridoren bredvid det här rummet. Det finns dessvärre gott om vakter här inne så var noga med att strejfa in i facken. Du finner den skottsäkra västen i ett fack på höger sida. Ta det lugnt framåt och få inte hybris bland vakterna. De kan fortfarande träffa, även om de inte gör sina jobb så bra.

Korridoren leder hur som helst mot startpunkten där Baron Samedi har laddat upp med vad som låter som dubbla Uzis. Nu behöver han troligen skjutas två gånger. Var noga med att flytta på dig medan Golden Gun laddas om. När han är väck ska du följa den högra väggen mot mörka gången som leder till Golden Gun. När du väl kommer in i gången ska du inte uppför trappan mot Golden Gun utan gå in i den tämligen dolda gången till höger. Följ nu denna gång tills du når ett stort rum med vatten på golvet. Gå till andra sidan av detta rum och fortsätt sedan genom gångarna tills du når nån slags enorm obelix där Samedi står med dubbla laserkanoner. Nu ska du vara försiktig och definitivt plocka upp västen som ligger på golvet om det behövs. Skjut honom två gånger och var noga med att ta skydd. Ta inte för lång tid på dig eftersom att vakter kommer att spawna. När Samedi är "död" har du klarat uppdraget.

=====

5. Secret Agent

=====

Secret Agent är mellansvårighetsgraden och här börjar vakterna tuffa till sig och uppdragen krångla till det lite. Dessutom är det glesare mellan de skottsäkra västarna. Många strategier här nedan är nästa direkt tagna från 00 Agent vilket innebär att du kanske rekommenderas att vara lite mer försiktig än vad du anser behövas. Allting som skiljer sig är dock ändrat förstås.

=====

Uppdrag 1: Arkangelsk, Del i: Dam

=====

- a. Neutrallisera alla alarm
- b. Hoppa bungee jump från platformen

Dam på Secret Agent är inte speciellt mycket svårare än på Agent. Från startpunkten ska du kliva ut åt höger något och skjuta den första vakten i huvudet från avstånd. Som du vet får du en KF7 av honom. KF7:an kan vara helt tyst om

du bara skjuter ett skott åt gången medan du håller R-knappen intryckt. I tornet har du ännu en vakt. Han borde komma trampandes runt tornet alldeles strax. Skjut honom när du ser honom och gör det från avstånd. Fördelatligen använd KF7:ans sikte. Spring till tornet och gå runt det på vänster sida. Skjut ner vakten vid väggen lite diskret. Där lastbilen far kan du se två vakter till. De har troligen inte upptäckt dig än. Spring uppför trappan i tornet och du finner en Sniper Rifle högst upp. Använd C-knapparna för att zooma med dess sikte. Skjut båda vakterna i tunneln med ditt nya vapen och gör det fort.

Därefter springer du in i tunneln, men var försiktig när du ska runt hörnet. I följande område finns fem soldater. Två stycken i skyttegraven långt borta, en bakom lådor längst bort, en nära till höger och en nära till vänster. Ta dig försiktigt runt hörnet och du borde först bara se nissen bakom lådorna. Sikta därefter på nissarna i bunkern. Titta nog med geväret och du kan se deras huvuden. Så fort någon av de närmre dyker upp retriterar du in bakom hörnet och satsar sedan på dem. De kan nämligen träffa dig till skillnad från de andra. När alla är borta springer du fram i området. En av dem kan mycket möjligt stå kvar bakom ställådorna, så avancera försiktigt. Har du dåligt med ammo ska du skjuta sönder trälådor. Det räcker med fem skott per låda och du får nya KF7:or, ammunition som även passar krypskyttegeväret.

Som du ser står lastbilen och trycker vid några säkerhetsdörrar. Gå fram till den röda knappen och tryck på B-knappen. Spring sedan runt lastbilen för att komma först in till nästa säkerhetsdörr. Tryck på knappen och flytta dig sedan till vänster om lastbilen. I nästa område finns det två omedelbara hot. En vakt i tornet till höger och en vakt som genast kommer att springa iväg för att sätta igång ett alarm. Börja med att snabbt skjuta ner den springande vakten med sniper eller KF7. Använd lastbilen som skydd mot vakten till höger. Därefter gör du dig beredd på den andra vakten med herr automatkarbin.

Spring bort till byggnaden med larmet. Här inne finner du två vakter. Den ena kan du pricka ner igenom ett av fönstren. Den andra, som är en officer med pistol, måste du gå in i byggnaden för att ta död på. Då får du en DD44. Därefter ska du skjuta sönder larmet på väggen. Fem skott och det är väck. Gå fram till grinden med ett hänglås och skjut sönder låset. Nu kommer du ut på dammen. Här finns tre torn med en vakt i varje. Använd INTE KF7 här eftersom att vakter då kan komma rusandes från bunkern under dammen. Inuti varje torn finner du ett larm. När du närmar dig första tornet pricka du ner dess vakt med ett säkert sniper-skott. Ställ dig sedan till höger om fönstret och titta till vänster. Du borde få syn på ett larm inuti tornbyggnaden som du skjuter sönder med PP7 (inte KF7). Fortsätt till nästa torn och gör precis samma sak. Även på nästa torn, men då har du larmet på andra väggen. När du skjutit sönder det larmet ska uppgift A vara avklarad. Gå nu bara tillbaka mittentornet och hoppa nedför dammen här. Så var det klart.

=====
Uppdrag 1: Arkangelsk, Del ii: Facility
=====

- a. Få åtkomst till laboratorieområdet
- b. Kontakta dubbelagenten
- c. Träffa 006
- d. Förstör alla behållare i flaskrummet
- e. Minimera antalet förolyckade vetenskapsmän

En underhållande bana... innan du försöker dig på att få Invincibility-fusket. Från ventilationstrumman ska du åt vänster och du kommer ut mot toaletterna. Redan här uppe kan du se en rysk skalle titta fram. Ta och skjut honom i huvudet så slipper du honom sedan. Det finns tre andra soldater på samma toa-

lett: en i mitten och två i båsa på motsatta sidan. Överaska dem alla med snabba headshots, alternativt flera mot bröstet. Förresten, det är viktigt att du hela tiden använder PP7:an tills jag säger något annat. Vi måste hålla oss tysta så att vi inte får ett helt kompani på halsen.

Gå ur toan och var beredd på att en patrullerande vakt kan vara precis framför dig eller till vänster. Är han inte det kommer han att dyka upp bredvid dig inom någon minut. Invänta honom och skjut honom först. Vänta här uppe på övervåningen eftersom att du nu är fri för tillfället. Ytterligare tre vakter patrullerar i det här området och dessa bör du först skjuta. Börjar de föra ojud kommer förstas andra att höra det och då kan du få problem. Stå därför kvar där du är och sikta mot våningen nedanför. Två av vakterna kommer att ta sig förbi här så invänta dem. Den tredje ser troligen när någon av dem blir skjuten och kommer att springa mot dig. Du har gott om dig på dig att träffa honom också. Såg han dig inte ska du följa korridoren bortåt och du finner honom vid några lådor.

Nu ska vi fortsätta med de stationära vakterna. Gå ner på nedervåningen och öppna dörren precis UNDER trappan. Skjut ner vakten här du ser och du kommer att få ett nyckelkort som går till ståldörren vid trappan. Du ska inte dit än. Fortsätt istället åt höger, öppna dubbeldörrarna och klå den här jeppen också. Gå tillbaka till trappan mot toaletterna. Öppna den vanliga dörren precis bredvid trappan och skjut soldaten längst bort. En annan i rummet kommer att springa mot dig och han ska förstas bort han också.

Utrusta dig med en KF7 nu och öppna ståldörren vid trappan. Smattra ner vakterna här inne. Nu finns det inga vakter som kan höra dig förstär du. Får du problem så ska du bara backa och sedan pricka dem när de kommer springande mot dig. Gå fram till datorn i rummet och aktivera den med B-knappen. Nu kommer en dörr längre bort att låsas upp, men bara en kort stund. Du kan se dörren igenom glasrutan, så leta upp den och du kommer ut i ett omklädningsrum med två vakter. Du kan lätt pricka ner dem utan att de ser dig. En liten sidonotis. Ifall du skulle råka förstöra datorn som öppnar dörren är det inte kört. Inom ett par minuter kommer en vetenskapsman springandes på väg mot toan. Han håller alltid i nyckelkort A som öppnar alla dörrar. Han står på toan exakt fem minuter efter att uppdraget börjat.

Nu ska vi ta det försiktigt. När du öppnar nästa dörr kommer tre vakter genast att attackera dig och dessutom kommer fyra vakter att spawna bakom dig en bit därifrån. De spawnade vakterna kommer snart ikapp dig så jag har en särskild teknik för dig. Ta fram en mina och kasta in den bland vakterna framför dig. Helst ska du öppna dörren och kasta minan så att de inte ser dig (stå lite åt höger och kasta minan lite åt vänster). Utlös minan omedelbart med din klocka (tryck på A-knappen). Ta sedan genast fram din KF7 och backa in bland skåpen. Sikta mot dörren du kom ifrån och invänta alla fyra spawnade vakter. Sikta på huvuden och det blir lättare. Byt tillbaka till din PP7 och gå ut i korridoren där du sprängde minan.

Från korridoren kan du se ett rum åt vänster och ett åt höger. Du finner vetenskapsmän i båda två. På Secret och 00 Agent måste du träffa dubbelagenten Dr Doak. Han ser ut som en vanlig vetenskapsman förutom att han håller i en svart låda. Han hamnar slumpmässigt bland andra vetenskapsmän, så han kan finnas på ett av fyra olika ställen. Kolla båda rummen efter honom. Du behöver inte stå och prata med honom. Så fort han sagt något kan du springa vidare. Du får dörröppnaren han håller i ändå och du klarar uppgift B. Kom ihåg! Fler än två vetenskapsmän får INTE skjutas (ifall du vill va lite fascistisk).

Därefter springer du ut i korridoren och följer den till andra änden. Gå in i nästa rum och var beredd på att två vakter kan attackera på en gång. Dessa två patrullerar fram och tillbaka så titta åt både höger och vänster och skjut dem

med PP7. Därefter följer du korridorerna åt vänster och höger och skjuter dem två stationära vakterna på vardera sida. Låt dig inte synas i fönsterrutorna. Gå sedan till dörren i mitten och öppna den. Försök skjuta någon av vakterna och backa sedan tillbaka med dragen KF7. Pricka soldaterna med huvudskott varefter de kommer och försök undvika för mycket oväsen. Släpp iväg enstaka skott. Sedan går du in i rummet de stod och du har två datorer att leka med. Plocka även upp den skottsäkra västen.

Den högra datron öppnar den högra dörren och den vänstra öppnar den vänstra. Ifall du redan träffat Dr Doak så behöver du inte bry dig om den högra dörren, men är så inte fallet borde du verkligen ta en titt där inne. I detta lab står vetenskapsmännen i mitten och vakterna på två av vånnigarna ovanför. Strunta i vakterna, de ser dig inte. Oavsett om Dr Doak stod här eller ej ska du tillbaka till rummet med de båda datorerna och denna gång aktivera den vänstra. Gå igenom den vänstra dörren och du kommer att ha klarat uppgift A: du har nått labbet.

Använd PP7 och skjut vakten direkt åt höger. Därefter beger du dig bort mot lådorna bakom trappan och skjuter även dessa. Spring uppför trappan och följ stigen framåt. När du skjutit ner nästa vakt har du inte många kvar. I nästa krök har du två stationära vakter och två patrullerande inte långt därifrån. Ta fram KF7 Sovjet och peppra på så borde du locka till dig resten. Använd väggen bredvid som skydd. När du skjutit tre eller fyra stycken fortsätter du framåt och bör vara beredd på två stycken vakter bakom en pelare lite längre bort. Använd siktet på KF7:an för att enkelt ha bort dem. Ifall du inte hittat Dr Doak än så ska han antingen stå vid pelaren, i det stora rummet eller det medelstora. Gör han inte det har du problem.

Fortsätt att följa stigen och du borde hitta två vakter med ryggarna mot dig. Räkna själv ut vad som ska göras. Nu når du strax en låst dörr. Ta fram din Door Decoder och tryck på Z-knappen. Således öppnas dörren. Från det här stora rummet leder det två dörrar till med vakter i båda rummen, men dessa behöver du faktiskt inte bry dig om. Leta istället upp 006 och fånga hans uppmärksamhet. Medan ni talar ska du placera ut dina minor på dem tio behållarna. En mina kan spränga fyra behållare så du behöver bara ha kvar tre stycken. Sätt minorerna på golvet precis i mitten av en grupp av fyra behållare. Flytta dig från behållarna och var noga med att 006 följer efter dig. Du får inte spränga upp honom. Ta fram klockan och detonera. När det står Objective C och D: Completed får du lämna området genom dubbeldörrarna längst bort eller (om du vill vara filmisk) rullbandet. Vill du vara kvar kommer du att bli förgiftad av gasen, men också få se när Ourumov skjuter ner 006. Det är skoj!

=====
Uppdrag 1: Arkangelsk, Del iii: Runway
=====

- a. Hitta flygplanets startnyckel
- b. Förstör luftvärnskanonen
- c. Fly i planet

Uppdraget må kanske inte vara lika enkelt som på Agent, men det är inga problem här heller. Strax till höger om dig från startpunkten kan du se ett litet fack med en vakt. Skjut honom först. Du kan förresten hitta både granater och minor här. Gå sedan till den bortre delen med rullband och lämna byggnaden därifrån. Skjut vakten åt höger och gå in i det lilla huset alldeles utanför fabriken. Här inne finner du två vakter och startnyckeln till flygplanet. Denna måste du ha för att kunna flyga iväg. Kasta in en granat eller skjut dem bara. Därefter så kan du välja på två strategier: stridsvagn eller till fots.

Vill du ta stridsvagnen ska du gå till andra sidan fabriken och du finner den

parkerad där borta. Spring upp på den och tryck på B-knappen för att kliva in. Trycker du på B-knappen så hoppar du ut igen, så försök inte ladda om. I stridsvagnen tar du en bråkdel så mycket skada som annars så denna strategi är kraftigt rekommenderad. Tryck på A ett par gånger och du får styra stridsvagnens kanon, vilket vi ska använda oss av nu. För att träffa dina mål måste du sikta lite ovanför. Kulorna slungas mer än avfyras. En sak till: använd C-knapparna för att rotera överdelen av stridsvagnen.

Kör ut på flygfältet och kör mot flygplanet. Det finns tre vakter på vänster sida och tre på höger, dessutom en hel armé med vakter som spawnar borta vid fabriken. Strunta i att skjuta vakter utan kör istället över dem som står i vägen. Kör på den högra sidan av fältet. Precis bredvid flygplanet kan du se ett torn med en luftvärnskanon ovanpå. Denna måste skjutas sönder. Skjut ett stridsvagnsskal strax ovanför den och den borde explodera. Lämna stridsvagnen och flyg iväg med planet genom att stå bredvid det och trycka på B-knappen. Ifall du istället väljer att göra det till fots ska du springa ut på flygfältet så långt till höger som möjligt. Håll en strejfknappt intryckt för att spring fortare och skjut de tre vakter du möter. Du kommer strax fram till luftvärnskanonen och då gäller det bara för dig att kasta upp en Timed Mine och det blir strax fyrverkerier.

=====
Uppdrag 2: Severnaya, Del i: Surface
=====

- a. Stäng av kommunikationsdisken
- b. Hämta kassaskåpsnyckeln
- c. Stjäl utbyggnadsplanerna
- d. Gå in i basen via ventilationstornet

Ett litet utfyllnadsuppdrag som utspelar sig fyra år innan huvuddelen av filmen utspelar sig. Uppdraget borde inte bli några problem, fast du måste gå till väga lite annorlunda på Secret Agent. Tänk på att du har Sniper Rifle och med den kan du ta kål på folk på avstånd. Ser du nån, skjut! Använder du inte geväret bör du använda PP7 så att du inte drar till dig onödig uppmärksamhet. Se upp för kyrpskyttarna. Hör du skott mot dig ska du snabbt titta dig omkring. Kan du inte genast förvissa dig om varifrån de kommer ska du bara fortsätta springa. De kommer ändå knappast träffa dig om du inte ens kan få syn på dem. Andra tips är att du håller dig i snön eftersom där inte finns några soldater. Är också vettigt att lära dig hur Surface är uppbyggt.

Från startpunkten ska du bege dig ut i snön och följa den högra "väggen". Följ den ända tills du når en barrack som inte ligger alltför långt från den högra väggen. Gå in i denna och du finner en officer. Skjut honom snabbt samt soldaten precis bredvid honom. Var också noga med att plocka upp barracksnyckeln från officeren samt granatkastaren med ammunition. Du kommer behöva den sen. Spring ut ur huset och var beredd på att soldater att attackera. Bege dig nu mot den närmsta barracken. Från den kan du se två barracker till. Du ska till den bortre, men två soldater står vid den närmre. Var försiktig.

Gå in i den bortre (kommer inte in utan barracksnyckeln) och hämta nyckeln på bordet, en kassaskåpsnyckel. Nu har du klarat uppgift B och ska till själva kassaskåpet. Spring ut ur barracken och nu ska du följa den närmaste skogsväggen mot tornet med kupolformat tak. Forstätt förbi tornet och du kommer att närma dig två barracker med stängsel runt om. Gå in i den närmaste barracken och öppna kassaskåpet så får du ritningarna till byggplanerna över bunkern. Nu har du klarat uppgift C också.

Gå tillbaka från samma håll du kom ifrån och gå in i den stora byggnaden med parabol. Spring uppför trapporna och gå genom dörren rakt framåt. Tryck på B

framför datorn för att stänga av den och du har klarat uppgift A också. Spring ut ur byggnaden och följ väggen åt vänster. Du kommer då nå ett ventilations-torn. Ovanpå ligger en lucka med fyra lås. Dessa lås ska du skjuta sönder, men det är mycket enklare att ställa dig på en snöhög med granatkastaren och sikta några meter ovanför tornet. En granat kommer då spränga bort låsen och det räcker för dig att bara springa uppför trappan och hoppa ner i hålet. Således behöver du inte oroa dig för förföljare när du skjuter sönder låsen.

=====
Uppdrag 2: Severnaya, Del i: Bunker
=====

- a. Förstör alla övervakningsutrustning
- b. Kopiera Goldeneye-nyckeln och lämna originalet
- c. Fotografera huvudskärmen

Ett komplicerat, men tämligen lätt avklarat uppdrag. Går larmet, starta om! Det är ett måste. Tänk på att bara använda PP7 eftersom här ska du vara tyst. Från ventilationstrumman ska du öppna dörren framför dig. Börja med att skjuta killen som tittar på dig och sedan den andra som försöker sätta igång larmet. Titta ut genom rutan i dörren och en vakt borde strax passera förbi. Vänta tills han gör det och skjut honom då. Då kommer även vakten bredvid vilken du också ska skjuta. Vänd dig sedan till höger och sätt en kula mitt i kamerallinsen. Mycket viktigt att du plockar upp kodkortet som vakten tappade. Annars kommer du inte ut ur bunkern. Nu finns det en patrullerande vakt kvar. Skjut honom med PP7:an var du än ser honom. Han kan dyka upp borta i korridoren eller faktiskt även från ventilationstornet.

Gå först ner till höger och pricka ner vakten här. Spring upp igen och följ korridoren. Titta försiktigt mot vänster och pricka ner vakten du ser här. En vakt från stora rummet kommer se dig så retritera snabbt och vänta in honom. Två andra vakter i stora rummet kan se detta och attackera även dem på håll koll. Därefter följer du korridoren åt vänster och går in i första rummet åt vänster för att skjuta sönder kameran här inne. Gå tillbaka ut i korridoren och strejfa försiktigt runt nästa hörn för att skjuta sönder den tredje kameran. Det finns tre vakter längst bort i den här korridoren. Skjut den första och de andra kommer fram... troligen. Plocka upp den skottsäkra västen här. Gå nu tillbaka, men strunta i datarummet på vänster sida. Du har inget där att göra utan bege dig istället till stora rummet. Du har tre vakter som omedelbart kan anstorma dig. Skjut den borta vid dörren först och en klobbkille borde dyka upp framför näsan på dig, vilket gör honom till en free kill. Titta sedan åt höger för den sista.

I stora rummet har du två fack. Smyg fram till det närmaste och du ska veta att här bor tre soldater. Skjut en i huvudet och de andra kommer springandes. Lätta att döda då. Titta sedan bort mot facket mittemot. Skjut vakten här och sedan kameran. Nu bör du ha klarat uppgift A. Gå fram till bordet där Boris står (gör vad du vill med honom) och plocka upp Goldeneye-nyckeln. Ta fram din Key Analyser och använd den. Kasta sedan tillbaka nyckeln och du har klarat uppgift B. Ta fram kameran och ta ett foto av den stora skärmen så har du klarat C också. Nu är det bara att lämna lokalen. Öppna glasörrarna och var beredd på de två sista vakterna längst upp. Öppna dörren och spring ut.

=====
Uppdrag 3: Kirghizstan, Del i: Launch Silo #4
=====

- a. Fotografera satelliten
- b. Skaffa telemetrisk data
- c. Ta tillbaka satellitinställningen

d. Minimera antalet förolyckade vetenskapsmän

Det finns två strategier som du kan köra med här. Både funkar, men den ena är rolig och riskabel, medan den andra är trist och säker. Den roliga handlar om att utrusta sig med en KF7 Sovjet så fort som möjligt och helt enkelt smattra loss mot soldaterna. Det gäller ju förstås ändå att ta skydd i hörn och sådant. En klar fördel är att du rensar områdena från soldater. Använder du PP7 istället lockar du inte fram lika många soldater och kan ta det lite lugnare. Hursomhelst ska du vara noga med att strejfa försiktigt runt hörnen. Prova även på att hålla R-knappen intryckt medan du strejfar. Det funkar jättebra! Tänk också på att korridorerna är långtifrån jämna. Ta skydd i hålen i väggen.

Eftersom att detta är Secret A har du nu 7½ minut på dig tills stället exploderar. Gå in i första korridoren och skjut ner de två första vakterna. Klokast att sikta in på snabba headshots. Spring runt hörnet och akta killen bakom lådan. Du kommer då strax in i första rummet (H4) med vetenskapsmän. Titta till höger bakom pelaren för att skjuta den enda vakten här inne. På ett bord kan du se två gröna kort. Det finns sammanlagt fyra såna här Circuit Boards och det är en del av uppgift C. Vifta med pistolen vid vetenskapmannen i mitten och han tappar ett kodkort.

Spring uppför trappan och in i nästa rum. Skjut ner vakterna fort. Du ska åt höger och du kommer ut i raketrum med en soldat troligen. Öppna nästa dörr och se till att soldaterna ser dig. Backa ut i raketrummet igen och vänta bara på att de dyker upp så du kan pricka ner dem. I hörnet av denna korridor ser du troligen några explosiva tunnor. Oavsett vilken strategi du kör bör du skjuta sönder dem. Står du där när de exploderar är det inte bra. Troligen dör några i explosion. Vänta tills röken lagt sig innan du strejfar fram och var beredd på att soldaterna kommer till dig. Följande soldater står och trycker bakom lådor så var försiktig och skjut dem en åt gången från var du är. Fortsätt in i det andra rummet med vetenskapsmän (C3) och locka ut vakterna därifrån till korridoren så att du lätt kan pricka dem.

Här inne ska du plocka upp en grön Circuit Board och hota den enda vetenskapmannen för att få ett kodkort. När du är klar fortsätter du in i nästa korridor. Här inne ska du vara försiktig med vakterna åt vänster. Det står en skydd bakom en låda och den andra kommer från raketrummet bakom. Skjut dem först. Sedan fortsätter du åt andra hållet, men här ska du vara väldigt försiktig. Är du höggljöd här så kommer dörren till nästa korridor öppnas och sex vakter istället för tre attacker. Skjuter därför ner de första tre med PP7. Attackerar alla på en gång måste du backa tillbaka till vägskalet och ta skydd. När du rensat raketrummet och korridorerna från soldater ska du fortsätta. Resten av korridoren kan man inte säga mycket om utan det gäller bara att locka fram soldaterna och skjuta dem. Sedan når du tredje rummet med vetenskapsmän (K2).

Här inne ska du göra tre viktiga saker. Hämta kodkortet från vetenskapmannen närmast väggen och plocka upp sista Circuit Board och du har klarat uppgift C. Gå till det nedre högra hörnet och hota vetenskapmannen här så får du en Dat och har klarat även B-uppgiften. Står han inte här har han flytt och Daten ligger på golvet. I nästa korridor är det bäst att försöka locka fram soldaterna först och skjuta dem på avstånd. Ta sedan åt vänster och du finner en skottsäker väst i raketrummet. Gå åt andra hållet för att hitta en ensam vakt i nästa raketrum. När du skjutit honom och öppnar dörren till nästa ska du backa bakåt så du står vid andra dörren. Du kommer nämligen möta fyra nissar bakom lådor och står du här så kan bara två av dem träffa dig. Skjut ner de två längre bort först och skjut ner de främre när de visar sina huvuden. Lätt som en plätt på det här viset, men står du i dörröppningen blir du sönderskjuten. Därefter fortsätt framåt till sista rummet med vetenskapsmän (A1).

Här gäller det bara att plocka upp skottsäckravästen och ta fram kameran för att fotografera satelliten framifrån. Således kommer du klara uppgift A. Fortsätt in i korridoren där du möter Ourumov som träffar hela tiden. Därför ska du bara visa dig och sen backa tillbaka. Skjut soldaterna vartefter de kommer. När bara Ourumov är kvar ska du vänta tills han avfyrat en salva och sen springa mot honom i pausen. Han kommer genast att fly. Du kan döda honom så att han tappar sina grejer, men dessa har ingen betydelse, varken nyckeln eller portföljen, så bry dig inte. Till höger står det nog fortfarande vakter. Skjut dem och fortsätt sedan efter Ourumov åt vänster. Skjut soldaterna vartefter du ser dem och när du når ett datorrum bör du snabbt skjuta sönder datorerna. Detta gör att du dödar åtminstone tre vakter i samma explosion. Fortsätt sedan framåt och du borde bara ha en vakt kvar och där- efter hissen som tar dig härifrån.

=====
Uppdrag 4: Monte Carlo, Del i: Frigate
=====

- a. Rädda gisslan
- b. Desarmera bomben på bryggan
- c. Desarmera bomben i motorrummet
- d. Sätt sändare på helikopter

Innan vi börjar ska jag bara för säkerhets skull klargöra detta. Främre delen av en båt kallas för, bakre akter, höger sida styrbord och vänster babord. Med det sagt kan vi gå över till gisslan. Det finns sex gisslan sammanlagt och på denna svårighetsgrad måste du rädda fem av dem. Det är endast vakten som siktar på gisslan som kan döda honom direkt och gör det inom några sekunder. De andra vakterna kan bara döda gisslan om den står i skottelden mot dig. När det gäller vapen så förutsätter jag att du använder ljuddämpad D5K för att inte föra oväsen... hur kul dubbla Phantoms ändå må vara.

Med det sagt sätter vi igång. Spring över till babordsidan av skeppet och du kommer att se två trappor på den sidan. Spring uppför den bortre och öppna dörren. Gå inte in utan pricka ner de två vakter du ser och vänta på två, helst tre vakter till. Gå tillbaka ut och spring uppför den andra trappan istället. Kliv in och strejfa försiktigt in. Pricka ner vakten som hotar gisslan och skjut sedan mot de andra. Strejfa tillbaka ut för att ta skydd. När de är döda ska du gå fram till datorn där gisslan stod. Du kan säkert se en liten pryl på datorn som råkar vara en bomb. Ta fram din Bomb Defuser och des- armera den med Z-knappen. Trycker du på B så dör du. Du klarar uppgift B på detta vis.

Gå nu genom dörren näst längst till höger. Skjut vakten i ryggen och gör även så med vakten i nästa rum. Gå tillbaka till bryggan och ta dörren direkt till höger om dig. Skjut båda vakterna här och den tredje i nästa rum. Följ korridoren ut i nästa korridor och du borde se en till vakt längre bort. Skjut ner honom fort, men gå inte in genom dörren han vaktade. Istället går du ut igenom dörren rakt fram och du kommer till båtens akter där Pirate-helikoptern står. Kasta din Tracking Bug på den och var noga med att den verkligen täffar. På så vis klarar du uppgift D.

Öppna hangardörren vid Pirate och fortsätt in i nästa rum. Här har du tre vakter med ryggarna vända mot dig. Det är nackskott i tur och ordning som gäller och sen nästa rum där ytterligare tre free kills väntar. Här inne finner du en trappa nedåt, men du kan också se ett gäng andra vakter igenom en springa. Ditt mål är att locka fram dessa. Försök döda en av dem och de andra kommer att springa runt hela skeppet för att komma åt dig. Spring nedför trap- porna och skjut de båda vakterna som väntar där nere. Fortsätt rakt framåt och du kommer ut i motorrummet.

Försök stanna i närheten av dörren nu. Börja med att försiktigt pricka ner vakterna till vänster om dig på andra plattformen. Sikta sen nedåt och du kommer att se en vakt precis under dig. Skjut honom genom plattformen. Under tiden kommer ett gäng soldater att springa emot dig från nedervåningen av motorrummet. Dessa såg dig tidigare. Ställ dig lite vid sidan av trappan och pricka ner dem medan de springer. De kan inte träffa dig. På datorn här kan du se en till bomb. Ta fram Bomb Defuser och desarmera den så har du klarat uppgift C.

Spring nedför trappan och du kommer att se en till gisslan. Neutralisera vakten fort och tänk på att det står en annan vakt runt hörnet till höger. Gå tillbaka in i föregående rum och fortsätt sedan mot dörren framför dig. Följ bara korridorerna och du kommer strax se en gisslansituation. Skjut vakten först och var redo på en till. Fortsätt och du kommer snart springa in i ryggen på en annan soldat som har gisslan. Skjut honom enkelt och du har nu bara två gisslan kvar. Du kommer strax därefter nå den andra ingången till motorrummet. Där har du inget att göra så spring uppför trappan istället så du når mellanvåningen igen. Du stöter på en vakt ovanför trappan och en annan kommer troligen att springa emot dig. Fortsätt framåt och når en till vakt med ryggen mot dig. De är inte nog försiktiga här. Skjut och spring uppför.

Nu är du uppe på översta våningen igen och nu är det i princip rensat här undantaget några vakter som vaktar gisslan. Gå in i nästa rum och strejfa fort åt vänster för att få ett rakt skott mot vakten som hotar gisslan. Spring fort in i nästa rum och skjut även denna vakt. Spring ut i nästa korridor och gå direkt åt vänster. Gå ut på däck och du kommer nästan direkt anlända vid din lilla jolle. Var noga med att du klarat uppgift A innan du kliver på. Minst fyra gisslan måste ha flytt först och försök inte följa efter dem eftersom att de då inte kan försvinna.

=====
Uppdrag 5: Severnaya, Del i: Surface
=====

- a. Förstör kommunikationslänken till bunkern
- b. Ramponera Spetznaz supportflyg
- c. Gå ner i bunkern

Tillbaka i Severnaya, trots att Bond aldrig var där överhuvudtaget. Skillnaden denna gång förutom den läckra himmlen är att vakter hela tiden kommer att spawna för att skjuta ner dig. Däremot inga krypskyttar. Så får du se vakter bör du skjuta ner dem med din PP7 så att du är tyst och inte tvingas möta många på en gång. Annars gäller det ju förstås att du rör dig fort och gärna håller dig borta från stigarna. Tänk på att det finns fyra kameror här som sig dig på långt håll. Går larmet, start om! Annars blir det slakt!

Från starten ska du springa ut mot den högra skogsväggen och hela tiden följa den väldigt nära för att undvika den första kameran. Soldater kommer att upptäcka dig så skjut dem så fort som möjligt som sagt. Du kommer snart se barracken du är på väg mot. På framsidan sitter kameran så fortsätt bara springa åt höger samtidigt som du närmar dig barracken. Skjut sönder kameran när du kommit fram och spring sedan in och skjut stridisen här inne. Han kommer att tappa sin datarumsnyckel. Plocka upp den och spring ut ur barracken. Du kommer troligen att bli attackerad.

Spring runt bakom huset och upp på kullen. Du kommer då se en stor byggnad med parabolantenn. Spring mot den och gå in i byggnaden. Gå uppför den första trappan och se dig sedan omkring så kommer du få syn en övervakningskamera. Skjut sönder den. Spring upp till datarummet och skjut sönder ALL utrustning.

Använd gärna KF7 ifall du har bråttom. Spring sedan ut och från utgången ska du bara fortsätta rakt fram och du kommer oundvikligen att nå en helikopterplatta och ingången till bunkern. Ta fram din enda mina och sätt den på helikoptern för att klara uppgift B och spring sedan ner i bunkern. Du måste inte vänta på explosionen. Ingen kan som Bond se grymt cool ut när han blir fångad. Hehe! Dummaste planen någonsin!

=====
Uppdrag 5: Severnaya, Del ii: Bunker
=====

- a. Jämför personal/dödsfallslistor
- b. Hämta CCTV-kassetten
- c. Slå ut alla säkerhetskameror
- d. Fly med Natalya

Det här uppdraget är verkligen inte svårt om du bara vet vad du ska göra och håller dig tyst hela tiden. Som du kanske vet är KF7:an nästan lika tyst som PP7 bara man håller intryckt R-knappen och skjuter enstaka skott. Från cellen då. Går du fram emot Natalya kommer en konversation sätta igång, men den är helt oviktig. Ta istället fram din startmeny och välj Watch Magnet Attract. Avfyr den och du kommer att dra till dig en nyckel som hänger på väggen: nyckeln till din cell. Öppna cellen när vakten går förbi, runda honom och slå ner. Du kommer då även få Natalyas nyckel, men öppna INTE hennes cell. Då kommer hon följa efter dig och det vill du inte än. Använd magneten även på brunnen här inne om du vill ha kastknivar, men dessa ska vi inte använda.

Kom nu ihåg vad jag sa: bara enstaka skott med KF7. Tänk också på att skjuta vakterna innan de börjar föra oväsen. Gå fram till dörren som leder härifrån och titta ut. Ser du någon vakt, skjut honom. Öppna dörren och titta åt vänster i korridoren. Skjut eventuell vakt och titta sedan in i närmaste rummet. Skjut en av vakterna genom fönstret och vänta sedan in de andra två. Skjut dessa också... försiktigt. En av dem tappar en kassaskåpsnyckel, men den har inget syfte. Gå ut ur rummet och följ korridoren till höger. Strax når du en trapp.

Här patrullerar ungefär 5-6 soldater så vi ska ta det försiktigt. När fler än en har sett dig springer du snabbt tillbaka in i rummet med celler och stänger dörren efter dig. Vakterna kommer sedan komma springandes som lämlar så att du lätt kan pricka ner dem från fönstret i dörren. Upprepa denna process tills det inte verkar finnas några fler patrullerande vakter. VIKTIGT! En av de patrullerande med dubbla klobbs bar på Keycard A. Det är viktigt att du plockar upp det eftersom att det gör att du kommer igenom tre av Bunkers viktigaste dörrar. Gå nu fram till trappan där du mötte de patrullerande vakterna. Fortsätt åt höger efter trappan och du når ett rum på höger sida. Pricka ner vakten igenom fönstret, gå in i rummet och hämta dokumentet: personallistan. Det kan dock finnas en andra vakt i rummet så var försiktig.

Lämna rummet och öppna dörren till höger. Kika sedan runt hörnet till höger och du kommer att se en kamera och en vakt. Skjut vakten i huvudet och försök sedan träffa kameran i linsen. Gå in i närmaste rummet till höger och du kommer att hitta kamera nummer två ovanför dig till höger. Skjut försiktigt sönder den (försök alltid linsen). Fortsätt sedan in i nästa rum i ordningen, ett rum med sex servrar, en vakt och en kamera. Skjut ner vakten från dörren och gå sedan in i rummet. Skjut sönder kameran direkt till vänster (tredje) och gå fram till vakten. Plocka upp den kassaskåpsnyckel han tappade om du vill. Gå ut i korridoren igen. Fortsätt inte ner mot stora rummet utan åt höger i korridoren. Titta in i första rummet till höger och skjut vakten genom fönstret. Plocka upp kassetten och du har klarat uppgift B. Öppna dörren intill ventilationstornet och titta omedelbart uppåt. Skjut sönder kamera

fyra inom nån sekund.

Gå tillbaka ut i korridoren och du kommer se en trappa på vänster sida. Gå försiktigt nedför trappan och du kommer att se en vakt på höger sida. Skjut honom och backa snabbt uppför trappan för att ta skydd. Två-tre vakter kommer att attackera dig så peppra dem med KF7:an. Gå försiktigt nedför trappan och vet att den femte kameran tittar på dig från vänster. Däremot så kan en eller två patrullerande vakter komma från höger. Så titta snabbt ut till höger för att locka fram någon och skjut sedan snabbt sönder kameran. Den patrullerande vakten med dubbla Klobbs håller Keycard B. Detta bör du helst ha. Ifall du av någon anledning inte kan få det måste du väcka uppmärksamhet så att vissa dörrar öppnas för dig.

Jaja. Från trappan ska du följa korridoren åt höger och sedan åt vänster. Fick du kodkortet kan du öppna dörren här. Genom fönstret på nästa dörr kan du troligen se en vakt. Skjut honom och invänta några till vilka du snabbt skjut med PP7. Nu kommet in i ett stort rum med lådor. Plocka upp det röda dokumentet från en av vakterna du sköt och du får dödsfallslistan. Har du både denne och personallistan har du klarat uppgift A. I varje fack här inne står minst en soldat. Så strejfa in, skjut alla och kom ihåg att plocka på dig den skottsäkra västen. Lämna sedan rummet på andra sidan. Följ korridoren och gå uppför trapporna till höger. Fortsätt sedan mot stora rummet längst bort i nästa korridor till vänster.

Här bör du utrusta dig med KF7:an och nu är det smatter som gäller. Börja med att sikta på vakterna borta vid ytterdörren och sedan mot vakterna i bortre facket. Närsomhelst kan en kille från höger dyka upp. Skjuter fler än en mot dig, bör du ta skydd. Smyg sedan fram till det närmre facket och skjut alla tre här inne. Titta nu mot bortre facket och skjut den sjätte och sista övervakningskameran. Nu borde du vara färdig med uppgifter A-C. Spring hela vägen tillbaka till cellen och hämta Natalya. Spring tillbaka till stora rummet och lämna sedan bunkern genom glasdörrarna. Observera att du inte behöver bry dig om att hon verkligen följer efter dig. Så länge hon är ute ur cellen och inte död, så kommer hon vara med dig när du lämnar området. Ifall du låter henne komma fram så kommer hon kolla en dator och konstantera att bunkern blir träffad av Goldeneye inom en minut. Lite kul kanske.

=====
Uppdrag 6: St. Petersburg, Del i: Statue Park
=====

- a. Kontakta Valentin
- b. Konfrontera och avmaskera Janus
- c. Lokalisera helikopter
- d. Rädda Natalya
- e. Hitta svarta lådan

Dags att bege sig till St. Petersburg och då behöver man av någon anledning inte vara lugn och ta det försiktigt. Bara att smattra på med andra ord. På den här banan spawnar ryssarna. Med undantag av de allra första kan du inte riktigt veta var de tycker upp. Använd gärna KF7 för att ta död på dem. Gör det innan de hinner skjuta. Följ nu stigen nerför kullen och bege dig in i själva parkområdet. Finns bara en väg att ta även om det ser förvirrande ut. Följ stigen framåt tills du ser en röd container på vänster sida. Där inne står vapenhandlaren Valentin Zukovsky. Så fort du kliver in så förändras alla soldater och börjar bara springa ifrån dig.

Valentin talar om för dig var Janus befinner sig. Du får inte lämna byggnaden förrän det står Objective A: Completed. Gå ut ur containern och följ stigen. Håll dig nu till den högra väggen och du kommer automatiskt igenom en springa

och ut i ett nytt område. Fortsätt längst med högra väggen och du når strax den stora Lenin-statyn där Janus ska möta dig. Gör han inte det har du inte pratat med Valentin eller också har du ryssar efter dig som du inte dödat. Förhoppningsvis så dyker han upp med fyra livvakter. Ställ dig på höger sida om Lenin-statyn så att du står skyddad mot de två vänstra livvakterna. Ta bort ditt vapen annars blir Janus sur.

Så nu får du reda på att Janus egentligen är Trevelyan och att Natalya ligger vid Pirate-helikoptern. Du kan vänta ända tills Trevelyan börjar springa, men direkt efter att det står Objective B: Completed kan du börja skjuta utan att du förlorar något. Tryck snabbt två gånger på A-knappen för att få fram KF7 och sikta därefter med R-knappen för att få in huvudskott på de två livvakter du ser från början. Strejfa sedan runt till andra sidan statyn och skjut de andra två. Dessa vakter har Auto Shotguns. Hagelbrakare med andra ord och dessa gör mest skada av alla skjutvapen i spelet. Undvik att bli träffad.

Nu kommer det bara att finnas Janus-livvakter med hagelbrakare på banan och du har tre minuter på dig att nå Pirate-helikoptern innan den exploderar. Den står borta vid startpunkten och vet du exakt hur du ska gå så kan du lätt göra det på 40 sekunder. Genom att ständigt springa hinner du högst se två vakter under färden. Håll en strejfknapp intryckt samtidigt som du springer och det går fortare. När du nått helikoptern ska du gå fram till den. När du gjort det kommer tidsgränsen förminskas till 15 sekunder. Gå ner mot kullen igen och Natalya kommer resa sig och följa efter. Se till att du har utsikt över förföljande vakter och skjut dem så fort du kan. Använd KF7 för detta. När helikoptern exploderat kommer Natalya springa mot ingången och svarta lådan hamna någonstans i det här området med bråte. Den är orange och mycket tydlig, men kan ligga lite varsomhelst här. När du har hittat den springer du snabbt mot ingången av parken och du kommer se att Natalya blivit fångad av självaste Mishkin. Det räcker med att bara öppna porten och kliva ut och du klarat det.

=====
Uppdrag 6: St. Petersburg, Del ii: Military Archives
=====

- a. Fly från förhörssrummet
- b. Hitta Natalya
- c. Hämta helikopterns svarta låda
- d. Fly med Natalya

A och O i detta uppdrag är att inte föra oväsen. Gör du det kommer en massa vakter att förfölja dig och försöka skada dig. Faktum är att vakter "skapas" så fort du eller vakter skjuter. Det enda sättet att inte föra oväsen är att slåss med nävarna eller att skjuta enstaka skott med KF7 Sovjet samtidigt som du håller R-knappen intryckt. Kommer det hela salvor är det kört. På Secret Agent är det ändå möjligt att skjuta sig igenom hela Archieves, men jag rekommenderar det inte. Oavsett hur pepprad eller rädd du blir ska du antingen fly eller försiktigt avfyra enstaka skott med KF7:an.

Så fort uppdraget börjat ska du springa fram och slå den högra vakten framifrån med näven. Judo-chop!! Du kommer få en DD44 och cellnyckeln. Spring snabbt till den andra och slå honom med. Ifall han hinner skjuta så bör du starta om uppdraget. Öppna dörren och kliv ut i korridoren. Spring fort bort till vakten med KF7 Sovjet och slå honom i ansiktet. Nu har du en KF7 och kan börja skjuta, men bara om du håller R-knappen intryckt och skjuter enstaka skott.

Spring snabbt tillbaka mot förhörssrummet gå in i rummet mittemot. Strejfa förbi lådorna på höger sida och du kan pricka ner en ensam liten vakt som står på lur. Hämta även den skottsäkra västen du finner här inne mellan några lådor.

Bege dig ut i korridoren och var beredd på att en patrullerande vakt med en KF7 Sovjet kan komma springandes nerför trapporna närsomhelst. Han patrullerar på båda våningar i en cirkel. När du försiktigt prickat ner honom ska du uppför trapporna och börja pricka ner fienderna här också. Gå inte in i biblioteksdelen förrän alla är väck. För säkerhets skull.

En vakt med dubbla Klobbs patrullerar i korridorerna här uppe. Han tar vägen igenom biblioteksdelen också. Gå ut i korridoren precis bredvid och du borde kunna pricka ner honom till vänster. Gå sedan in i ett av facken här och du kan se en annan vakt igenom glaset. Följ korridoren åt motsatt håll från var dubbelklobb-vakten kom. I detta rum står tre vakter med DD44:or, eller dörrstövlar som vi sa när vi var små. Öppna dörren försiktigt, pricka ner den framför dig och invänta den andra. Glid sedan försiktig in och ta den sista till vänster. Förhoppningsvis så kommer de inte hinna skjuta några skott.

Nu är det bara två vakter kvar i korridoren. Passera trappan (gå inte nedför den) och du kommer sedan ha en KF7-vakt på vardera sida om dig. Börja med att försiktigt glida längst den vänstra väggen tills du ser den högra vakten och gör sedan precis tvärtom. Gå nu tillbaka till andra änden av korridoren där du mötte dubbelklobb-vakten och du kommer att komma ut i biblioteksområdet. Precis bredvid ingången står en vakt så skjut honom först. I rummet kommer du finna en vakt som kommer inpatrullerandes regelbundet. Leta upp honom och skjut. Radera även nissen bakom bokhyllorna nära fönstret.

Öppna nu dubbeldörrarna in i nästa rum. En vakt står inramad mellan några hyllor i mitten. Ta honom först. I ena hörnet kan du se en trappa som leder till vinden. En vakt patrullerar där uppe och kommer ibland ner. Bäst att skjuta honom också. Sen så har du en vakt vid det motsatta hörnet av rummet. Nu ska vi säkra området runt Natalya cell. I de två rummen (med dubbeldörrar) på var sida om Natalyas cell finner du en vakt i vardera rum och en patrullerande vakt däremellan. Pricka ner alla och den patrullerande först.

Gå sedan in i rummet och försök nu undvika mer skottlossning än nödvändigt. Hör Natalya för mycket action så sticker hon antingen upp på vinden eller in i rummet där du sköt ner tre vakter med dörrstövlar. Då måste du hämta henne där. Så skjut snabbt och försiktigt ner vakterna. Du kan lätt ställa dig så att du kan skjuta ner vakten bakom Natalya. Sen är det bara att strejfa in och ha ner den andra me.

Nu ska vi leta upp Mishkin för den tredje uppgiften. Spring tillbaka in i rummet av biblioteket med de tre stora föstren och gå ner till nedervåningen. Här nere finns faktiskt bara två vakter och de båda patrullerar. Det är bara drygt att leta upp dem så strunta i det och skjut dem om de råkar korsa din väg. Ta dörren till höger här nere och gå sedan åt vänster till du når nästa dörr. Således kommer du in i ett rum med en dörr åt vänster igen. Öppna den och du träffar Mishkin. Vänta tills han slutat prata och du får kassaskåpsnyckeln. Öppna kassaskåpet bredvid och du får svarta lådan från Pirate-helikoptern.

Nu är det bara att fly från Archieves. Det kan du göra från ovanvåningen eller undervåningen. Fönstren på ovanvåningen har du redan varit vid. Det var de tre stora i biblioteket. De på undervåningen når du genom att gå ut ur andra dörren från Mishkin rummet (du kan förresten skjuta Mishkin när du fått nyckeln) och sedan bara följa korridoren tills du når fönstren. Du måste skjuta sönder fönstren för att kunna komma ut.

=====
Uppdrag 6: St. Petersburg, Del iii: Streets
=====

- a. Kontakta Valentin
- b. Förfölj Ourumov och Natalya
- c. Minimera antalet förolyckade civilister

Streets är troligen den bana i spelet som står ut mest... och laggar mest. Du har nu tre minuter på dig att nå andra änden av banan, men genom att kontakta Valentin kan vi förlänga denna gräns till sex minuter, och detta måste du faktiskt på Secret och 00. Börja med att avancera framåt och titta ut genom grinden. Skjut ner de båda vakterna med headshots och använd muren som skydd. Troligen kommer ytterligare fyra vakter att dyka upp, vilka du också skjuter ner. Ifall det inte kommer fler så ska du veta att en står åt vänster i området och en borta vid stridsvagnen. Hoppa upp på stridsvagnen. Vill du inte använda den så kommer det bli MYCKET svårt.

Du trycker på B-knappen för att sätta dig i stridsvagnen och samma knapp för att hoppa ur så försök inte ladda om. Du använder C-knapparna för att styra bara den övre delen. När du sitter i stridsvagnen så är du oerhört mycket tåligare. Gevärsskott rör dig knappt, men med explosiva medel är det en annan femma. Därför ska du inte bry dig om när de skjuter på dig, se bara till att köra över eller ifrån dem istället. Kör ut ur området och fortsätt framåt. Kör in på sidogatan åt vänster och lämna stridsvagnen. Spring in i gränden direkt till höger och var beredd på att strax se en soldat.

Skjut honom på avstånd med KF7 och invänta två soldater till. Strunta i han som står i byggnaden till höger bakom fönstren så länge och spring istället in i byggnaden till vänster om dig. I ett rum här inne kommer du att se Valentin Zukovsky igen. Du bör ha minst en minut kvar efter att han börjat prata. Låt honom tala medan du står och siktar på ingången så att du kan pricka ner eventuella förföljare. När det står Objective A: Completed kan du lämna byggnaden. Utanför ska du vara beredd på att soldater kan dyka upp när som helst. Till vänster kan du se en soldat bakom några fönster. Spring igenom det vänstra fönstret och du kommer in till honom och kan skjuta ihjäl honom. Det finns en till vakt här, en granatkastare och en skottsäker väst här inne. Vakten är en tålig en så var försiktig. Plocka upp västen och spring sen tillbaka till stridsvagnen.

Nu ska du köra med stridsvagnen igenom hela stan. Det kan antingen vara mycket svårt eller mycket lätt. Genom kunskapen du nu ska lära in kommer du aldrig mer ha problem med Streets på någon svårighetsgrad. Området är inte alls så komplicerat uppbyggt som du kan tro. Det finns två stycken vägskäl. Alltså, två gånger får du välja väg och båda gånger återförenas vägarna igen. Vilken väg du väljer är otroligt viktigt för din överlevnad eftersom att det alltid står tre killar med raketgevär på en av vägarna i ett vägskäl och detta är alltid slumpmässigt. När du står i ett vägskäl kan du se indikationer på vilken väg du ska välja för att undvika raketgevären.

I första vägskälet kan du välja på att åka rakt fram och åt höger. Den rakt fram är bäst eftersom det är kortast och det finns inget minfält. När du står i vägskälet ska du lyssna. Ifall du hör ett skrikande läte, betyder det att raketgevären står åt höger och du ska åt VÄNSTER. Ifall du INTE hör nåt så ska du åt HÖGER. I andra vägskälet är det inte lika lätt. Börja med att åka försiktigt åt vänster. Ifall du inte hör skrik ska du fortsätta, ifall du gör det ska du snabbt vända och åka åt höger istället. Du kommer förmodligen även se raketer fara emot dig så var försiktig. Precis som i andra vägskälet är vägen åt vänster den bästa.

Skulle du behöva fler skottsäkra västar finns det sammanlagt fyra till på vägarna. Du finner två efter varje vägskäl och kan läsa om var du exakt finner dem i avdelningen om skottsäkra västar. Här och var finner du bilar som blockerar din väg. Du kan spränga dessa med stridsvagnen, men det slöar ner

tempot. Istället rekommenderar jag dig att alltid köra så långt åt vänster som möjligt. Även på det mest tajta stället kan du undvika bilarna bara genom att köra så nära vänstra väggen som möjligt. Precis innan utgången står två bilar. Dessa bör du bara sicksacka mellan. Ju längre tid du kan hålla dig rörlig, ju mindre skada tar du. På tre ställen i staden finns det minfält. Dessa ska du helst bara inte köra igenom, utan du bör antingen använda stridsvagnen eller granatkastaren och spränga en mina så utlöses en kedjereaktion som spränger resten. Det enda riktiga hotet är ändå raket-tokarna. Dessa kan du ju nu undvika så resten blir en baggis.

=====
Uppdrag 6: St. Petersburg, Del iv: Depot
=====

- a. Förstör datornätverk
- c. Skaffa kassaskåpsnyckel
- c. Återhämta helikopterns ritningar
- d. Lokalisera Trevelyans tåg

Depot är en lite knivig bana eftersom att den är så svårberäknad. Vakter spawnar hela tiden och ibland kan du ha sån otur att det blir lite svårt. Det viktigaste är ändå att du är så snabb som möjligt. Då hinner inte vakterna spawna upp på samma sätt. Jag kommer leda dig till ett stycke skottsäker väst. Vill du veta var resten finns så hänvisar jag till väst-delen av guiden.

Från startpunkten ska du framåt. Skjut den första soldaten bakom den orange containern. Därefter går du in i lagerlokalen som är närmast soldaten du nyss sköt och du kommer att hitta en skottsäker väst här. Därefter springer du raka vägen mot grinden, öppnar går igenom och du är strax vid vägskälet. Gå vänster och du kommer till lagerlokalen med datasystemet. Ställ dig på vänster sida om porten och öppna den. Du borde direkt den högra vakten. Skjut honom och invänta tre till, vilka du bör skjuta i huvudet snabbt. Gå in i lokalen och stäng porten efter dig. Det är troligen två soldater kvar här, men vänta med dem. Soldaterna kommer otroligt sällan, om alls in i lagerlokalen utan väntar utanför.

Så fort du går in i lokalen kommer, som du kanske vet, en kulspruta skjuta mot dig. BLI INTE träffad av den! Det är ganska enkelt egentligen. Ta skydd bakom den vänstra delen av lådorna. Håll R-knappen intryckt och tryck på C-vänster snabbt. Du har ungefär en sekund på dig att skjuta innan kulsprutan riktat sig mot ditt håll. Försök bara ställa in siktet först och släpp sedan C-vänster. Håll kvar kontrollspaken i samma läge och när kulsprutan slutat så trycker du på C-vänster igen och skjutuer. Siktet borde vara inställt från början och du borde lyckas skjuta sönder kulsprutan. Var hela tiden beredd på att vakterna i rummet kan anstorma dig.

När du skjutit sönder kulsprutan springer du in i rummet och skjuter vakterna om de är kvar. Därefter skjuter du sönder de båda servrar samt skärmen och du har klarat uppgift B. Plocka upp kassaskåpsnyckeln för att klara C-uppgiften. Nu ska du ut härifrån, men var MYCKET försiktig. Har du otur står det en mindre armé utanför och då blir du inte glad. Öppna porten och ta sedan skydd vid lådorna. Skjut dem du ser och titta sedan åt höger också. Förhoppningsvis får du dubbla D5K:or nu och då ser det ljusst ut. Använd dessa och spring sedan åt vänster och peppra mot killarna som står här. De tjänar ingenting till att skjuta dem från avstånd eftersom att det bara kommer nya. Har du tur står det inte fler än tre här och du blir du förmodligen inte skjuten mer än en eller två gånger. Skjut ner dem medan du springer och fortsatt rakt fram.

Nu är det bara att fortsätta spring rakt fram och sedan åt vänster mot tåget. Gå sedan in i byggnaden som leder till tåget och lägg verkligen på ett kol. Gå

uppför trappan och öppna kassaskåpet för att få tag på ritningarna till helikoptern och spring sedan snabbt ut i lagerlokalen och ut till tåget. Öppna tåget och kliv in. Du behöver inte skjuta vakterna. Bond gör det i sekvensen.

=====
Uppdrag 6: St. Petersburg, Del v: Train
=====

- a. Förstör bromsenheterna
- b. Rädda Natalya
- c. Lokalisera Janus hemliga bas
- d. Fly till säkerhet

Avancera framåt och huvudskjut den första vakten du ser. Så långt det går ska du använda R-knappen och sikta på att huvudskjuta alla vakter här inne. Därefter strejfar du in i högra väggen och du borde få syn på en vakt precis höger om en låda. Skjut honom också. Två vakter kvar och för att träffa dem tar du skydd bakom lådbarrikaden och använder R- och C-knapparna för att luta dig ut. Innan du lämnar vagnen ska du skjuta sönder den gråa saken nära golvet. Detta är en bromsenhet. Varje vagn har en sån och alla måste bort.

Öppna dörren till nästa vagn och backa genast tillbaka för att ta skydd bakom två lådor bakom dig. Det är fyra vakter bakom lådor. Använd samma teknik som tidigare för att titta fram och skjuta. Två svartklädda vakter kan röra sig fritt i vagnen och stå lite varsomhelst. Tänk på detta. Avancera i vagnen och ställ dig bakom två ställådor i mitten. Nu har du åtminstone ett halvt dussin. Stå så nära ställådan som möjligt och försök titta fram mellan springor. Kanske ser du en svartklädd vakt om du titta under den övre ställådan. Soldaterna här är mycket oberäknerliga och kan börja springa mot dig närsomhelst så ta skydd!! Skjut sönder bromsenheten längst bort.

Öppna nu dörren och du når en ny miljö. Stå kvar här i dörröppningen och peppra in mot vagnen. Använd R-knappen och sikta i huvudhöjd hela tiden. Invänta vakterna. En vakt kommer att komma ut från toaletten också så var säker på att han också är borta innan du går vidare. Det gäller bara att föra tillräckligt med oljud. Därefter springer du igenom hela korridoren och skjut sönder bromsenheten längst bort. Öppna dörren till nästa vagn och gå igenom i princip samma process här också. Stå kvar i dörröppningen och skjut mot vagnens inre. Huvudskott förstås. När det verkar lugnt så avancerar du, men bara till den andra dörren på höger sida (toaletten ej inräknad). Här utanför för du oväsen med bössan och två soldater borde komma ut. Skjut dem och vänd sedan tillbaka mot ingånen. Skjut sönder bromsenheten och fortsätt mot slutet av vagnen där två vakter står. Börja peppra tidigt så att de inte hinner skjuta dig.

Nu kommer du till en vagn som kan uppfattas mycket jobbig. Här står det vakter nästan helt slumpmässigt. Antingen svartklädda vakter med D5K eller rambovakter med dubbla ZMG som tål hur mycket stryk som helst och siktar som gud fader själv. Så fort du får ZMG så använder du dem och släpper inte avtryckaren förrän vakten är död. Mitt i vagnen finns en korridor med två toaletter. Elitvakter kommer ut från dessa toaletter när du passerar, så var säker på att back och skjuta så mycket du kan när du ser dörrarna öppnas. Det är MYCKET viktigt att du tar skydd någonstans när eliten attackerar. Har du mer än en framför dig blir du träffad. Skjut INTE bromsenheten längst bort än.

Gå in i nästa vagn och skjut den sista vanliga vakten. Vänd dig om och skjut sönder bromsenheten. Nu ska du gå tillbaka till den förra vagnen och fortsätta tillbaka tills du träffar en förföljande elit- eller svartklädd vakt. Du har ALLTID en förföljare. Skjut honom så slipper du honom sen. Han verkar spawna upp när du går in i sista vagnen. Så, skjut nu är det bara att skjuta

sönder den sista bromsenheten och tåget stannar. Detta kommer att släppa ut två sista elitvakterna och dessa kommer att jaga dig. Var beredd att peppra så fort du ser dem och du tar troligen ingen skada. En av dem tappar tågdörrnyckeln som leder till Trevelyan.

Nu ska du bara fortsätta och du når en skara glada människor: Natalya, Ourumov, Xenia och Trevelyan. Ditt mål är att skjuta Ourumov. Så här är det. När du skjuter Ourumov så överlever Natalya och de andra flyr. Då kan Natalya börja hacka på datorn. Innan du lämnar vagnen måste det stå Objective C: Completed, eftersom att Natalya måste hitta Janus bas. Men det gör det väldigt fort så oroa dig inte. Du måste skjuta Ourumov för att komma rädda Natalya, men för att få lite extra tid med golvet ska du även försöka träffa Xenia bakom. Ställ dig längst till höger och sikta för att lyckas optimalt. När Ourumov är död ska du genast ta fram din klocklaser och gå fram till lucka i golvet. Sikta på mitten av de små lapparna som håller fast luckan. När alla är borta och Objective C: Completed ska du genast fly vagnen och springa åt höger. Åt vänster har du vakter, men de kan inte träffa en oljetankar på tio meter så spring bara, och gör det fort.

=====
Uppdrag 7: Cuba, Del i: Jungle
=====

- a. Förstör kulsprutor
- b. Eliminera Xenia
- c. Spräng ammunitionsförråd
- d. Eskortera Natalya till Janus bas

Jungle på Secret Agent är verkligen inte särskilt svår. Det gäller bara att ta det lugnt så ordnar sig resten. Se hela tiden till att gå lugnt framåt medan du använder siktet på din kraftfulla AR33:a. Mitt tips är att du siktar på bröstområden och sen snabbt trycker nedåt för att försöka få huvudskott. Detta kan ge dig mycket effektiva kills. Så fort du hör gevärsskott och inte ser varifrån det kommer ska du ställa dig bakom ett träd. Natalya kan faktiskt vara väldigt användbar. Förutom när det gäller explosioner kan hon ta ofantligt mycket stryk, och dödar alltid soldater med ett skott. Djungeln i början kan delas upp i tre sektioner med en kulspruta i slutet på varje sektion. Denna kan träffa dig väldigt tidigt så rör dig långsamt framåt och backa snabbt tillbaka om du hör den. Använd siktet på AR33:an för att skjuta sönder dessa samt, som sagt, soldaterna. Precis i närheten av dessa kulsprutor i alla sektioner finns skottsäkra västar. Var noga med att plocka upp dessa och sen hushålla med dem. Mer hjälp än så får du inte eftersom att vakterna rör sig så oregelbundet. Och kom ihåg! Plocka upp all ammo!!

När du nått en hängbro ska du skärpa till dig. Nu ska du möta Xenia, men hon är i ärlighetens namn riktigt enkel om du bara använder rätt taktik. Spring snabbt över bron och ta ett steg till höger. Sikta med AR33:an mellan träden framför dig och hon borde strax dyka upp. Skjut mot hennes huvud tills hon slungar iväg en granat. Då springer du snabbt tillbaka över bron. Från andra sidan bron siktar du mot hennes sida och skjuter mot henne så fort du får syn på hennes konturer. Detta borde vara tillräckligt för att ha död på henne. Plocka upp hennes granatkastare och RCP-90, men fortsätt använda AR33. Precis vänster om bron kan du också se en kulspruta. Skjut sönder den. VIKTIGT

Fortsätt nu och du kommer in i en grotta med tre-fyra soldater. Två har du direkt åt höger. Stå nära ett träd och sikta in i grottan för att ha död på alla. Du hittar också en kulspruta lite längre bort. Fortsätt längre in i grottan och du når ett lite större område. Det står en vakt åt höger och en åt vänster. Försök skjuta ner dem så tyst som möjligt för att undvika uppmärksamhet. Det finns nu två vägar att gå. Det är uppför stegen jag rekommenderar,

men det kan bli svårt om det rusar in vakter från andra hållet. Skjut vakter som rusar in tills de har sinat. Akta dig för granater.

Om du ser att det inte kommer några vakter därifrån ska du försiktigt klättra uppför stegen. När du närmar dig toppen saktar du in. Rör dig mycket långsamt uppåt eftersom att en kulspruta kommer att titta på dig. Skjut sönder den så fort du ser dess topp. Bakom den kommer du hitta en massa trälådor. Spräng sönder dem med dina minor och du har klarat uppgift C. Du kommer även hitta den allra sista kulsprutan i närheten vilket gör att du klarar uppgift A också. Nu ska vi bara springa den sista distansen. Här spawnar det vakter hela tiden, så försök inte ens skjuta ner alla. Bry dig inte om var Natalya gör, hon följer dig ändå. Ta fram RCP-90:an (inte granatkastaren också) och rusa mot soldaterna. Skjut dem bäst du kan, men stanna inte utan fortsatt in i gången bakom. Skjut soldaterna här inne och spring snabbt in i hissen.

=====
Uppdrag 7: Cuba, Del ii: Control Centre
=====

- a. Skydda Natalya
- b. Ramponera Goldeneye-satelliten
- c. Förstör bepansrade terminaler

Helt klart en av de mest tålamodskrävande banorna, men svårighetsgraden ökar inte särskilt mycket mellan Agent, Secret och 00. Så här ska du göra. Öppna hissen försiktigt och en kulspruta i taket kommer att sätta igång. Eftersom att du bara har din lilla pistol är det inte helt lätt att skjuta sönder den. Jag föreslår att du duckar och försiktigt strejfar fram för att skjuta sönder dess högra sida. Eller strejfar fram helt och tömmer ett helt magasin i den samtidigt som du troligen blir skjuten.

Spring ut ur hissen och skjut den första kille du ser från avstånd. Två eller tre andra borde dyka upp. Stanna där du är och skjut dem också. Nu har du två kulsprutor kvar i rummet. Ställ dig så du kan se en av dem, men så långt bak som möjligt. Då borde du inte bli träffad. Skjut ner den därifrån. Titta nu uppåt och åt höger medan du strejfar framåt. Då borde du få syn på den sista som du lätt prickar ner utan att den märker nåt. Nu har du troligen tre vakter kvar i rummet. Två åt höger och en åt vänster. Skjut ner dem från avstånd.

Gå tillbaka till hissen och hämta Nataya. Hon kommer att springa till en dator, knattra lite med den och öppna en dörr längre bort åt dig. Spring in i denna gång och skjut de två vakter du ser längst bort... på avstånd. Till höger kommer du träffa fyra vakter bakom lådor som älskar att kasta granatar och allt som oftast spränger sig själva. Fly så fort du hör en granat kastas. Strejfa försiktigt åt vänster och pricka ner dem en åt gången. Gå sen ner i gången där du sköt två vakter och du hittar Remote Mines som du MÅSTE ha.

Spring förbi lådorna och du kommer hitta fyra vakter i nästa rum. Skjut ner dem alla och locka ut dem i grottan om du får problem. Som du ser kommer du in i ett "riktigt" rum. Spring uppför trapporna och öppna dörren här. Här finns fyra vakter. Öppna dörren och strejfa åt höger. Du kommer då kunna skjuta vakten till vänster direkt och locka till dig de andra, som du sålunda prickar ner mycket lätt. Fortsätt ner och in i nästa rum. Du kommer träffa Boris här, men honom får du INTE skjuta. Då blir Natalya omedgörlig. Han kommer ändå bara att tappa sin pistol. Du kan se två stycken servrar i skottsäkert glas här. Sett ut en Remote Mine på båda, men spräng inte än.

Spring uppför trapporna och du kan se en massa datorer här. Strejfa ut och skjut en av vakterna här och vänta sedan in den andra som troligen såg dig. I vardera ände av rummet finner du två till servrar. Sätt Remote Mines på båda

och spring uppför trapporna till översta våningen. Kryp till vänster här högst upp för att hitta en skottsäker väst. Gå ner till den nedersta våningen igen och öppna den lilla dörren till vänster om dig när du springer nedför trappan. Du kommer genast bli beskjuten av två kulsprutor och fyra vakter så backa rejält och pricka ner vakterna på håll och därefter kulsprutorna. Peppra inte utan skjut enstaka skott för att lättare träffa och inte slösa ammunition. Du kan stå i dörröppningen och ändå inte bli beskjuten av den vänstra kulsprutan. På vardera sida av dörröppningen finner du två kulsprutor till. Skjuta sönder dessa är onödigt eftersom att om du springer rakt framåt samtidigt som du håller C-höger så träffar inte de. I en av facken här inne finner du ännu en server. Du kan också hitta en vakt om du inte förde tillräckligt oväsen.

Spring tillbaka och gör det fort om du inte sköt kulsprutorna. Spring upp till övre våningen igen och gå åt höger här uppe och nere i tunneln. Natalya kommer att möta dig glad i hågen (såvida du inte sköt Grishenko). Hon kommer nu springa ner till en av datorerna för att mixtra lite med Goldeneye. Larmet kommer att utlösas och det är nu ditt mål att skydda N från alla soldater. Detta är drygt och tålamodskrävande. För det mesta kommer de nedspringandes för trapporna, men hör du glas krossa måste du snabbt titta åt höger och vänster eftersom att då kommer de från bottenvåningen också. Jag rekommenderar att du springer omkring på nedervåningen bland datorerna och rör dig konstant medan du letar efter vakter. Skjut vakterna så fort som möjligt och så nära som möjligt. Jag rekommenderar dig inte att sikta med R-knappen utan satsa då hellre på ett lätt tryck på C-ner för att få huvudskott. De flesta som springer nerför trapporna siktar på dig i första hand, men alla som kommer på nedervåningen skjuter mot Natalya först och främst. Dessa har ALLTID högst prioritet. Du måste skydda Natalya. Dör hon sabbar du åtminstone uppgift A. Var nog med att plocka upp ammunition också.

När Natalya börjar röra på sig betyder det att du kan pusta ut litegrann. Nu ska vi bara sabba den sista servern också. Gå tillbaka till där Boris stod och välj den stora dörren till höger (om du tittar mot trappan) som nu är upplåst. Öppna och kasta in en Remote Mine mot servern. Spring sedan ut och mot trappan då du utlöser minorerna. Förhoppningsvis ska det stå Objectiv C: Completed. Gör det inte det utlös igen.

Spring in i rummet där du sprängde och förhoppningsvis ska vakterna va döda. Öppna nästa dörr och skjut första vakt du ser. Det finns två hissar här: din till vänster och Trevelyans till höger. Säkra hela rummet är lönlöst eftersom att det finns så många soldater här. Däremot bör du närma dig Trevelyan så att han försvinner annars kommer han att skjuta dig många gånger. Följ högra väggen till hans hiss och sedan fortsätter du längst den högra väggen till din hiss. Skjut vakter medan du springer och du bör klara det galant. Var bara noga med att du klarat uppgift A. Det är lätt hänt att Natalya inte hinner ta sig i säkerhet ifall du varit för snabb. Det finns en alternativ väg att ta till hissen om du tyckte detta var för svårt. Efter att du sprängt springer du till dörren som ser ut som en hiss istället. Du skjuter de tre, fyra vakter här inne och eventuellt plockar upp västen bakom skåpen. Sedan tar du den bortre dörren och du hamnar direkt vid din hiss.

=====
Uppdrag 7: Cuba, Del iii: Water Caverns
=====

- a. Förstör inpumparnas kontrollstationer
- b. Förstör utpumparnas kontrollstationer
- c. Förstör huvuddatorn
- d. Minimera antalet förolyckade vetenskapsmän

Det här uppdraget är svårt. Det är inget snack om saken. Det är inte mycket du

kan göra när det gäller strategier utan det handlar mest om tur och skicklighet. Ändå kommer jag bjuda dig på min visdom som vanligt. Innan vi börjar måste jag varna dig för vakter med blå basker. De är otroligt starka även på Secret Agent och kan ta många huvudskott innan de börjar blinka. Skjut alltid dessa först och sätt många kulor i ansiktet på dem. En annan sak: använd ZMG om jag inte säger annat. Ammunitionen till AR33:an är alldeles för värdefull.

Kliv ur ur hissen och börja mangla ner soldaterna. Jag rekommenderar att du springer fram mot dem så lyckas du skjuta ner dem så precist som möjligt. Trevelyan springer iväg, men honom ska du inte bry dig om. Fortsätt in i nästa rum och mangla vakter. Har du blivit skjuten nu i början bör du starta om uppdraget. Du kommer nu ut på en bro. Följ den och pricka ner vakterna borta vid dörren med din AR33:a. Gå in igenom dörren.

Trafiken i följande rum är helt beroende på hur mycket oväsen du fört tidigare. Börja med att skjuta ner dem du ser från dörren. Titta sedan ner bland lådorna och skjut soldaten som eventuellt står där nere. Följ bron ovanför och pricka vakten allra längst bort med ett skott. För inge oväsen här. Det står nämligen en basker och lurar. Gå tillbaka till lådorna och spring in i genom grottspringan så kommer du se ryggen på en kommandosoldat. Skjut honom snabbt. Ojudet kommer att locka fram en soldat ur nästa rum. Skjut honom medan han springer på bron ovanför dig.

Nu ska du skjuta sönder alla tre datorer här nere för att klara uppgift A. Tyvärr så står vetenskapsmännen lite väl nära och dödar du fler än två så förlorar du uppdraget. Ifall en enda dör så bör du starta om uppdraget. I slutet av banan ska du helst döda två stycken av dem. Skräm bort dem genom att vifta med bössan i närheten av dem eller skjuta lite mot dem. Inte på dem dock. Du ser att de är på väg att fly när de sträcker upp händerna. När du är klar med detta kan du spränga lite lådor med dina Timed Mines ifall du vill. Du får ammunition från alla. Nu ska du fortsätta in i nästa rum vilket är den högsta salen på banan. Spring uppför stigen samtidigt som du håller en strejfknapp intryckt så att det går fortare. Du kommer möta två patrullerande vakter och en högst upp vid dörren.

När du ska in i nästa rum måste du vara lite försiktig eftersom att du annars kommer bli totalslaktad. Ta fram AR33:an och öppna dörrarna. En vakt står en bit därifrån och två vakter nära dörren. Försök skjuta ner den längst bort och flytta sedan på dig. Låt de andra två komma varav en har en basker och dubbla uzis. När du skjutit dessa är det jätteviktigt att du plockar upp dem dubbla så att du kan använda dem sedan. Smyg nu på vänster sida om pelaren och du kommer se tre nissar i rad. Skjut ner dem alla och baskern först förstås. Använd pelaren för att ta skydd. Har du dåligt med ammo? Spräng lådor.

Fortsätt in i nästa rum och använd gärna AR33:an för att skjuta folk på håll. Troligen kommer fyra soldater springandes mot din skotteld, varav en basker och alla ska du skjutas ner. Klokt att använda ZMG när du kommer närmare. Nu kan du ju se att vägen delas upp i två sektioner: en nedre och en övre. Ifall någon skjuter på dig från den nedre ska du förstås skjuta tillbaks, men annars ska du helt undvika dem eftersom att de annars kommer att förfölja dig. Förflytta dig på övre våningen och skjut ner alla du ser innan de ser dig. Använd AR33 om du måste. Fortsätt tills du når första dörren, den som leder in till Outlet Pumps. Ignorera resten av vakterna så länge. De stör dig inte.

Öppna dörrarna och spring snabbt in i rummet och sen snabbt ut på bron igen. Förhoppningsvis såg några vakter dig och kommer nu försöka springa efter dig. Har du tur är det tre eller fyra stycken som försöker. Skjut dessa från dörröppningen eller ute på bron beroende på hur rädd du är. Kliv sedan in i dörröppningen och titta försiktigt åt vänster. Skjut sönder kulsprutan i taket när du ser den. Spring sedan snabbt in i hörnet där den stod och skjut vakten

du troligen finner där. Ta fram AR33 och sikta sedan bort mot skåpen. Det står två vakter bakom skåpen och skjuter du på själva skåpen kan du träffa dem. Skicka iväg några salvor och de kommer garanterat att dö. Smyg sedan fram emot den nedre delen av rummet och det borde stå två vakter här. Skjut dem både och han med basker borde tappa Code Card A. Det är mycket viktigt att du plockar upp det. Skjut sedan sönder alla tre datorer och du har klarat uppgift B.

I ena hörnet av rummet kan du se ett par skåp. Skjut sönder dem och en gång öppnar sig som leder till lådor med massor av ammunition om du skulle behöva. Nu ska du tillbaka ut på bron igen och försätta där du lämnade. Forsätt alltså skjuta folk på övervåningen tills du når bortre änden där två vakter vaktar en dörr. Skjut dem båda och plocka upp Code Card C från baskern. Nere från trappan kommer två vakter attackera dig. Ställ dig först vid trappan för att locka fram dem och flytta dig sen åt sidan. Har du bråttom kan du snabbt springa ner och skjuta dem med dubbla uzis innan de vet ordet av. Att ge dig på fler på nedervåningen är helt onödigt. Istället ska vi in i nästa rum.

I det här rummet bör du vara försiktig. Här finns många vaktar: en patrullerande vakt, det står två på vänster sida om rummet och en på höger sida. Dessutom har du fyra stycken soldater bakom några lådor, omgivna av explosiva tunnor, huvudkonsolen och radion. En av soldaterna till vänster håller Code Card B och en RCP-90 samt en basker. RCP-90 är spelets bästa vapen och helt över så undvik att bli skjuten av den och plocka upp den så fort du kan. Medan du står i dörröppningen ska du sikta mot stället med explosiva tunnor och försöka träffa en sån eller konsolen med AR33:an så fort som möjligt. Detta kommer ta död på alla dina fiender. Dessvärre även två vetenskapsmän. Detta gör dock inte att du förlorar uppdraget om du inte dödat någon tidigare.

Därefter är det klokt att backa ut till bron igen för att locka ut resten av soldaterna. Gå sedan tillbaka in i rummet igen och skjut ihjäl restrerande vakter och plocka upp västen på lådan. Plocka också upp sista Code Card (A). Nu ska du kolla så att du har alla tre Code Cards. Har du inte det får du läsa högre upp i guiden om var du finner dem. Med hjälp av dessa kan du öppna de stora dörrarna. En finns i detta rum och en i rummet med uppgift B. Öppna dörren och skjut vakterna innanför. Öppna dörren till vänster och gör samma sak. Använd RCP-90 till detta förresten. Nu kommer den sista delen som MÅSTE ske i ett svep så gör inget förrän du vet hur. Börja med att stänga den stora dörren som du kom ifrån. Så fort du öppnar den andra dörren till nästa rum så kommer det rambovakter bakom dig och det kommer bara fler och fler. Dessa ska du inte ens börja att bråka med. När du öppnat dörren till sista korridoren ska du genast ducka. Därefter siktar du omedelbart (med RCP-90) på den närmaste kulsprutan och sen på den längre bort. Res dig genast upp samtidigt som du laddar om. Nu springer du mot Trevelyan samtidigt som du håller Z-knappen intryckt och siktar mot vakterna. Förhoppningsvis träffar kulorna rätt och du dödar dem alla. Spring omedelbart in i hissen och du har klarat uppdraget.

=====
Uppdrag 7: Cuba, Del iv: Antenna Cradle
=====

- a. Förstör kontrollkonsolen
- b. Gör upp med Trevelyan

Denna bana är riktigt svår. Tro inte något annat. Varenda vakt här är förstas baskerförsedd så var beredd på att dessa monster fullkomligt kommer att mosa dig ifall du inte är lite sneaky. Det finns några trick du kan använda, men det gäller ändå främst att du är riktigt bra på spelet. Eftersom rambovakterna inte riktigt har ett bestämt mönster hur de rör sig, inklusive Trevelyan, kan jag inte skriva en riktig walkthrough till denna bana. Istället får du nöja

dig med tips. Viktigt att veta är att det inte finns en enda stationerad eller patrullerande vakt. Alla spawnar upp efter hand.

Försök aldrig skjuta vakter när de är på samma gång som du. Ser du en vakt på en gång bredvid dig så skjut den från sidan med hjälp av R-knappen. Kommer någon springande nerför trappor ska du naturligtvis skjuta honom i trappan innan han når dig. Längst ner på Cradle är det ju förstås svårt. Antingen försöker du skjuta dem så fort som möjligt eller också byter du till andra sidan beroende på hur det ser ut. Försök hela tiden ha så bra koll på din omgivning som möjligt så att du så sällan som möjligt blir överraskad av soldaterna. Ovanpå Cradle ska du helst försöka ta skydd i hörnen och skjuta dem medan de springer på gångarna. Dessa killar kan bara se vad som finns framför dem. Slösa heller inte mer ammo än nödvändigt och var hemskt nogga med att plocka upp allt vakterna tappar.

När det gäller Trevelyan ska du förstås vara försiktig, men du lär nog bli träffad ändå. Ett tips är att strejfspringa så mycket du bara kan och du borde vara snabbare än Trevelyan. Således kan han inte börja skjuta på dig eftersom att du är så snabb. Ifall du nån gång blir försenad ska du vänta på att han skjuter och sedan springa upp till honom. Han måste ta en paus precis som alla andra vakter. Du ska ju naturligtvis skjuta på honom så mycket som möjligt medan han springer och står still, men kom ihåg att bara skjuta när du vet att du träffar. Börjar ammot ta slut måste du vänta in soldater som du kan få mer.

När det gäller skottsäkra västar finns det rätt gott om dem. Det finns en i varje torn som håller upp Cradle. En där du börjar och dessutom två till. Den där du startar ska du ju ta, men de andra tjänar du ingenting på. Varför? Jo, för springer du hela vägen ut dit kommer en massa soldater sätta efter och skjuta dig när du kommer tillbaka. De ser nämligen som falkar och skjuter dig på långt håll. Kanske kan du göra det till din fördel, men jag tippar på att du förlorat hela ditt nya armour innan du tagit upp jakten på Trevelyan igen. Däremot finner du en skottsäker väst i ett av skjulen. Inte den där datorn till Cradle sitter utan det andra skjulet. Titta bakom maskinen. Detta hade jag glömt när jag klarade banan på 00. Hahahahaha

När det gäller själv förfarelseprocessen då. Du börjar ju förstås med att plocka upp armour, sen rusar du efter Trevelyan. Du måste börja skjuta mot den första vakten vid ett tidigt stadium. Titta på hur pistolen reagerar med sitt Auto-aim och du kommer att se var vakten är. Han skjuter dig långt innan du kan se honom. När du kommit fram till honom väntar du in de tre nästföljande soldaterna och skjuter dem medan de springer på sina gångar. Vänta INTE tills du har dem framför dig. Därefter springer du ner mot Trevelyan.

Skjut alla vakter du ser innan de kommer fram till dig. När du kommit ner till rummet med kulsprutorna försöker du använda C-knapparna för att snabbt ha sönder dem. Akta vakterna som troligen står där inne. Skjut också sönder datorn som står skydd bakom den stora maskinen här inne. Avancera mot datorn från den främre delen av rummet. Därefter är det bara att sätta efter boven och följa mina tips ovan. Lycka till!

=====
Uppdrag 8: Teotihuaca'n, Del i: Aztec Complex
=====

- a. Programmera om skeppguiden
- b. Avfyra skeppet

Svåraste banan i spelet, tveklöst. Secret Agent på Aztec är svårare än i princip alla 00-uppdrag. Tur att jag här erbjuder dig en skaplig strategi, vilken egentligen är den samma som för Agent och 00 Agent.

Från start ska du veta att du har tre vakter i första rummet och på denna svårighetsgrad måste du vara lite kall. Så här ska det gå till i teorin, men så funkar det inte alltid. Tryck lite på C-ner för att få upp pistolen lite. Strejfa försiktigt ut och sätt tre otroligt snabba kulor i den bortre vakten på vänster sida. Strejfa in igen. Lyckas du inte döda vakten eller blir träffad bör du starta om. Ladda om direkt efteråt och invänta de två nästföljande vakterna. Först borde han på höger sida dyka upp och sedan den på vänster. Ladda inte om mellan varven eftersom de dyker upp så fort efter varandra.

Plocka upp all ammo (gör det hela tiden på denna bana och gå fram till den del av väggen som ser annorlunda ut och tryck på B-knappen. En dörr! Strejfa undan åt vänster direkt. Nu ska du förstås använda den gudomligt starka AR33:an. Titta försiktigt fram och skjut vakten i huvudet med hjälp av R-siktet. Medan du står här kan du två vakter komma springande mot dig närsomhelst så var hela tiden beredd på att omedelbart skjuta dem eller strejfa undan. Använd nu siktet och titta längst bort i rummet. Har vakten därborta inte försökt skjuta mot dig än så knäpp honom fort.

Håll dig nu på vänstra sidan av denna ingång och du borde snart kunna skymta en arm bakom några lådor och en pelare på höger sida. Skjut mot hans arm så fort du ser den. Minsta lilla du går för långt och han kommer att skjuta dig. Och träffa! Räkna med det. Nu har du bara en vakt kvar och han står på motsvarande sida. Gå fram mot pelaren som skiljer är åt och gå mot den på dess högra sida så borde du snart kunna skymta vakten. Minsta lilla du visar dig för honom på nåt annat sätt och det är 50/50 att han skjuter dig på en milisekund.

Som du kanske vet finns det en liten spricka under dig. Det är en väg mot slutet av banan, men den vägen ska du absolut inte ta. Mycket, mycket svårare. Du kommer inte heller tillbaka upp igen på ett tag ifall du faller ner. Spring istället över bron till bortre änden av rummet och gå in i nästa område. Här inne har du fem vakter och alla ska du fega fram. De två första står på vardera sida om ingången. Spring ut precis så de ser dig och backa sedan tillbaka igen in i förra rummet. Utöva lite huvudskjutning när idioterna kommer in.

Därefter går du in i det mörka datarummet igen och skjuter lite vilt omkring dig samtidigt som du strejfar in i det vänstra facket där en sedermera död vakt stod. Syftet är att väcka så mycket uppmärksamhet att de tre sista vakterna kommer springandes. Vara bara beredd att skjuta dem så fort de kommer och du borde inte få några problem. Använda R-knappen. Det är möjligt att en av vakterna i en av de högra facken inte hörde dig så var beredd när du avancerar. Hmm... vart ska jag nu, tänker du. Du kanske ser några servrar på vänster sida längst bort. Dessa är egentligen dörrar. För att öppna dem ska du aktivera datorn i närheten.

Servrarna dolde en korridor med fyra vakter. Snipra dem när de minst anar det och det blir inga problem. När du sprungit igenom hela korridoren kommer du ut till rymdskeppets avgasventilationssystem där två soldater vaktar precis vid var sida av ingången. Skjut sönder den vänstra datorn du ser och du borde få deras uppmärksamhet. Strejfa in i korridoren och var beredd på att skjuta dem så fort de dyker upp. Spring ut i rummet där de stod och dörren bakom dig kommer att stängas samtidigt som taket öppnas. Dags för provskjutning och befinner du dig här när det exploderar dör du mycket fett.

Spring in i ventilationstrumman där den vänstra datorn stod och följ gången rakt fram. På vardera sida om dig kommer du strax ha stationära kulsprutor med sina rygga mot dig. Strejfa ut och skjut den vänstra först och sen den högra. Akta dig också för en, två eller tom tre soldater med Laserkanoner som kan attackera dig från vänster sida. Dessa skjuter som gudar så var försiktig. Du ska dessvärre åt höger första för att hämta en skottsäker väst allra längst

bort. Därefter ska du följa korridoren åt det håll soldaterna kommer. Får du Laser ska du gärna använda den. Den är lika stark som Magnum och behöver aldrig laddas om.

När du är på väg ut i stora rummet efter ventilationstrumman ska du ta det mycket försiktigt. Det finns nämligen fyra stationära kulsprutor i taket och minst lika många ännu argare soldater med lasergevär. Smyg försiktigt mot slutet av ventilationssystemet och en av dem kommer att börja skjuta på dig. Backa försiktigt och ta sedan fram AR33 för att skjuta sönder den. På motsatt sida kan du se en soldat bakom gallret. Pricka ner honom med AR33:ans sikte.

Nästa kulspruta hänger precis ovanför huvudet på dig så avancera försiktigt och titta upp mot höger för att ha sönder den. De två sista sitter bland alla lasernissar längst bort till höger och visar du dig blir du beskjuten av allt. Först ska du strejfa ut lite åt vänster för att eventuellt se en lasersoldat där. Men han har troligen redan attackerat och är död och begravnen. Innan du tar itu med lasersoldaterna till höger ska jag berätta att det kommer att dyka upp två soldater från gallret på motsatt sida om du väntar tillräckligt länge. Så var hela tiden beredd på dem. OBS! Det tar ett bra tag innan den första dyker upp och ännu längre innan nästa.

Okej, du står fortfarande och trycker i ventilationstrumman, visst? Springer du ut så har du ett fack med en hög stege på din vänstra sida. Du ska till detta fack, men inte uppför stegen. Ställ dig vid stegen så kommer du sätta igång med det mest frustrerande i hela spelet eftersom dessa vakter verkligen skjuter som gudar (på 00 Agent). Jag föreslår AR33 eftersom du kan sikta, men förstår ifall du använder överlasern. Håll R intryckt och tryck på C-vänster snabbt för att titta ut. Det ska göra är att otroligt fort skjuta vakten längst bort till vänster och sen göra samma sak med den andra.

Lådorna närmast dig borde skydda dig från resten. Titta nu mellan lådorna och väggen borde du se en annan vakt. Pricka ner honom också och smyg sedan fram till lådorna. Strejfa försiktigt åt vänster och pricka den sista laserkillen. Nu kommer en viktig grej du absolut inte får glömma. Klättra uppför stegen i rummet och aktivera datorn här uppe. Detta kommer att stänga rymdskeppets avgasport vilket gör at du kan ta dig tillbaka... men gå inte tillbaka än.

Spring nedför stegen och fortsätt igenom gallret mittemot ventilationstrumman. Nu är du i själva templet igen. Spring nerför trapporna och du kommer ner till ett vägskäl. Springan rakt framför dig leder till en korridor med Jaws. Trappan till vänster leder också till Jaws men från ett annat håll. Har du en granat så rekommenderar jag nog den senare vägen. Här får du strategi för båda. Hursomhelst är Jaws troligen spelets mest kraftfulla fiende. Han kan ta hur mycket stryk som helst, skjuter som en galning och träffar allt. Dessutom är han också rätt smart.

För den första strategin ska du smyga fram och du borde se en soldat. Skjut honom snabbt och du kanske kommer at få Jaws uppmärksamhet. Om inte, strejfa fram och skjut vakten längst bort. Därefter står du och trycker precis vid ingången, skymd från Jaws. Han kommer att dyka upp precis bredvid dig och det är verkligen själva poängen. Eftersom att han har så långt armar kan han inte träffa dig om ni står precis bringa-mot-bringa. Därför är det bara att skjuta honom tills han dör. Akta dig om inte Jaws dyker upp. Det betyder att han kommer att smyga på dig från andra vägen, så var beredd.

Har du en granat är det nog smartare at ta andra vägen in i korridoren. Du ska du bara springa ut i korridoren och sedan snabbt in för att liksom visa att du är där. Kasta granaten samtidigt och du kommer troligen döda vakterna. Invänta nu Jaws och hans överlevande hejdukar. Döda hejdukarna fort om de klarade sig. Strejfa snabbt undan från Jaws och spring nu snabbt in i korridoren från andra

sidan, så att du liksom springer runt Jaws. Göm dig i en av facken i korridoren och invänta major ståltand. Tanken är ju naturligtvis att han ska dyka upp precis bredvid dig.

När han väl är död ska du plocka upp hans Smart Card som öppnar en tidigare låst dörr åt dig. Dessutom får du nu hålla två stycken AR33:or! Hur nu det är möjligt för vår inte särskilt muskullöse engelsman. Lasern är troligen lite bättre. Efter Jaws död kommer nu stället krylla av laserförsedda galningar som bara fortsätter att spawna. Det är därför du skulle ha stängs rymdskeppets avgasport innan. Spring nu hela vägen tillbaka till det mörka rummet du var i innan. Det tredje rummet i ordningen, där servrar manifisterade dörrar. Var nu väldigt försiktig för alla lasernissar och skjut dem så fort du ser dem.

Väl där ska du trycka på B-knappen framför glaset för att öppna det. Plocka upp Daten som ligger där och leta upp Guidance Data bland dina föremål. Sätt in denna diskett i diskettstationen och du kommer att ha klart första uppgiften. Spring nu hela vägen tillbaka till det stora rummet där rymdskeppet står. Gå bort till datorerna till höger och ladda in Daten du plocka upp innan i den stora servermaskinen. Tryck på Z-knappen. Detta kommer sätta igång nedräkningen. Det sista du ska göra nu är att öppna skeppets avgasport igen. Så se dig noga för och spring snabbt upp för stegen för att aktivera datorn. Därefter står du vid datorn och förslagsvis ständigt pepprar med lasern tills du klarat uppdraget. Då kan iallafall ingen soldat döda dig. Rätt svårt uppdrag, visst?

=====
Uppdrag 9: el-Saghira, Del i: Egyptian Temple
=====

- a. Hitta Golden Gun
- b. Besegra Baron Samedi?

För att komma efter en radda av Cavern, Control och Aztec är förstås denna bana grymt lätt. Börja med att följa den högra väggen och du kommer att hitta två vakter längst bort i salen. Skjut dem snabbt och plocka upp vapnen. Använd dessa dubbla Uzis från och med nu. Fortsätt att följa den högra väggen och du kommer strax in i en liten gång. I gången kommer du märka att det fortsätter en annan gång här till höger, fast dit ska du inte. Lägg det på minnet bara. Fortsätt istället upp för den lilla trappan och in i nästa.

XX _ _ _ XX _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ UT_ _ _ GG _ _ _ 15 16 _ _ _ 14 _ _ _ XX 13 12 _ _ GG = Golden Gun _ _ 11 10 _ XX = Kulspruta _ _ _ 9 _ 5 6 7 8 _ 4 _ _ _ _ 3 2 1 _ _ IN	Golvet här inne borde se ut som bilden här till vänster visar. Går du på något annat sätt än bilden visar kommer kulsprutorna göra många hål i dig och då är det lika bra att börja om från början. Rutorna på bilden motsvarar alltså golvplattorna. Är det fortfarande obegripligt ska du alltså gå så här: Vängster två steg, upp två steg, höger tre steg, upp två steg, vänster ett steg, upp ett steg, vänster ett steg, upp två steg och höger ett steg. Då kommer kulsprutorna att avaktiveras och Golden Gun blotta sig. Dörren härifrån finner du direkt till vänster.
---	--

Golden Gun är spelets mest kraftfulla vapen eftersom att de dödar allt på ett skott... utom en... som du snart ska få se. Dessvärre måste du ladda om efter varje skott så använd den bara mot Samedi. I utgången från Golden Gun-rummet kommer du att få en skottsäker väst. Okej, när du kommer ut mot nästa stora

sal ska du vara lite försiktig. Det står en vakt i varje hörn. Jag rekommenderar att du skjuter den närmaste först och sen ger dig på resten. Alternativt springer du bara därifrån och prickar ner dem när de tycker upp.

Fortsätt nu mot den ljusa, enorma salen bredvid och du kommer hitta Baron Samedi. Skjut honom men din Golden Gun och han kommer att dö direkt. Missar du ska du strejfa undan och sedan försöka igen. Ta inte onödigt stryk av hans DD44:or. Skulle du få slut på din väst ska du gå in i den konstiga korridoren bredvid det här rummet. Det finns dessvärre gott om vakter har inne så var noga med att strejfa in i facken. Du finner den skottsäkra västen i ett fack på höger sida. Ta det lugnt framåt och få inte hybris bland vakterna. De kan fortfarande träffa, även om de inte gör sina jobb så bra.

Korridoren leder hur som helst mot startpunkten där Baron Samedi har laddat upp med vad som låter som dubbla Uzis. Nu behöver han troligen skjutas två gånger. Var noga med att flytta på dig medan Golden Gun laddas om. När han är väck ska du följa den högra väggen mot mörka gången som leder till Golden Gun. När du väl kommer in i gången ska du inte uppför trappan mot Golden Gun utan gå in i den tämligen dolda gången till höger. Följ nu denna gång tills du når ett stort rum med vatten på golvet. Gå till andra sidan av detta rum och fortsätt sedan genom gångarna tills du når nån slags enorm obelix där Samedi står med dubbla laserkanoner. Nu ska du vara försiktig och definitivt plocka upp västen som ligger på golvet om det behövs. Skjut honom två gånger och var noga med att ta skydd. Ta inte för lång tid på dig eftersom att vakter kommer att spawna. När Samedi är "död" har du klarat uppdraget.

=====

6. 00 Agent

=====

00 Agent är den värsta svårighetsgraden. Här har vakterna tuffat till sig ordentligt. De skjuter hårdare och säkrare samt upptäcker dig tidigare och kan ta lika mycket stryk som Steven Seagal. Dessutom finns det väldigt få skottsäkra västar och uppdragen är mycket mer komplicerade. Jag rekommenderar dig starkt att öva på de lägre svårighetsgraderna innan du försöker dig på detta samt att du läser mina nyttiga tips nära toppen av gudien. Tycker du detta är för lätt kan du ju försöka dig på att låsa upp fusken. ;)

=====

Uppdrag 1: Arkangelsk, Del i: Dam

=====

- a. Neutrallisera alla alarm
- b. Installera förtäckt modem
- c. Skär av databackupen
- d. Hoppa bungee jump från platformen

Dam är ett perfekt exempel på hur svårighetsgraderna gör banan mer eller mindre komplicerad. Agent är superenkelt, Secret Agent kompliceras det något och på 00 Agent blir det hacking och bunkerinfiltration. Från startpunkten ska du kliva ut åt höger något och skjuta den första vakten i huvudet från avstånd. Som du vet får du en KF7 av honom. KF7:an kan vara helt tyst om du bara skjuter ett skott åt gången medan du håller R-knappen intryckt. I tornet har du ännu en vakt. Han borde komma trampandes runt tornet alldeles strax. Skjut honom när du ser honom och gör det från avstånd. Fördelatligen använd KF7:ans sikte. Spring till tornet och gå runt det på vänster sida. Skjut ner vakten vid väggen lite diskret. Där lastbilen far kan du se två vakter till. De har troligen inte upptäckt dig än. Spring uppför trappan i tornet och du finner en

=====
Uppdrag 1: Arkangelsk, Del ii: Facility
=====

- a. Få åtkomst till laboratorieområdet
- b. Kontakta dubbelagenten
- c. Träffa 006
- d. Förstör alla behållare i flaskrummet
- e. Minimera antalet förolyckade vetenskapsmän

En underhållande bana... innan du försöker dig på att få Invincibility-fusket. Från ventilationstrumman ska du åt vänster och du kommer ut mot toaletterna. Redan här uppe kan du se en rysk skalle titta fram. Ta och skjut honom i huvudet så slipper du honom sedan. Det finns tre andra soldater på samma toalett: en i mitten och två i bås på motsatta sidan. Överaska dem alla med snabba headshots, alternativt flera mot bröstet. Förresten, det är viktigt att du hela tiden använder PP7:an tills jag säger något annat. Vi måste hålla oss tysta så att vi inte får ett helt kompani på halsen.

Gå ur toan och var beredd på att en patrullerande vakt kan vara precis framför dig eller till vänster. Är han inte det kommer han att dyka upp bredvid dig inom någon minut. Invänta honom och skjut honom först. Vänta här uppe på övervåningen eftersom att du nu är fri för tillfället. Ytterligare tre vakter patrullerar i det här området och dessa bör du först skjuta. Börjar de föra ojud kommer förstås andra att höra det och då kan du få problem. Stå därför kvar där du är och sikta mot våningen nedanför. Två av vakterna kommer att ta sig förbi här så invänta dem. Den tredje ser troligen när någon av dem blir skjuten och kommer att springa mot dig. Du har gott om dig på dig att träffa honom också. Såg han dig inte ska du följa korridoren bortåt och du finner honom vid några lådor.

Nu ska vi fortsätta med de stationära vakterna. Gå ner på nedervåningen och öppna dörren precis UNDER trappan. Skjut ner vakten här du ser och du kommer att få ett nyckelkort som går till ståldörren vid trappan. Du ska inte dit än. Fortsätt istället åt höger, öppna dubbeldörrarna och klå den här jeppen också. Gå tillbaka till trappan mot toaletterna. Öppna den vanliga dörren precis bredvid trappan och skjut soldaten längst bort. En annan i rummet kommer att springa mot dig och han ska förstås bort han också.

Utrusta dig med en KF7 nu och öppna ståldörren vid trappan. Smattra ner vakterna här inne. Nu finns det inga vakter som kan höra dig förstår du. Får du problem så ska du bara backa och sedan pricka dem när de kommer springande mot dig. Gå fram till datorn i rummet och aktivera den med B-knappen. Nu kommer en dörr längre bort att låsas upp, men bara en kort stund. Du kan se dörren igenom glasrutan, så leta upp den och du kommer ut i ett omklädningsrum med två vakter. Du kan lätt pricka ner dem utan att de ser dig. En liten sidonotis. Ifall du skulle råka förstöra datorn som öppnar dörren är det inte kört. Inom ett par minuter kommer en vetenskapsman springandes på väg mot toan. Han håller alltid i nyckelkort A som öppnar alla dörrar. Han står på toan exakt fem minuter efter att uppdraget börjat.

Nu ska vi ta det försiktigt. När du öppnar nästa dörr kommer tre vakter genast att attackera dig och dessutom kommer fyra vakter att spawna bakom dig en bit därifrån. De spawnade vakterna kommer snart ikapp dig så jag har en särskild teknik för dig. Ta fram en mina och kasta in den bland vakterna framför dig. Helst ska du öppna dörren och kasta minan så att de inte ser dig (stå lite åt höger och kasta minan lite åt vänster). Utlös minan omedelbart med din klocka (tryck på A-knappen). Ta sedan genast fram din KF7 och backa in bland skåpen. Sikta mot dörren du kom ifrån och invänta alla fyra spawnade vakter. Sikta på

huvuden och det blir lättare. Byt tillbaka till din PP7 och gå ut i korridoren där du sprängde minan.

Från korridoren kan du se ett rum åt vänster och ett åt höger. Du finner vetenskapsmän i båda två. På Secret och 00 Agent måste du träffa dubbelagenten Dr Doak. Han ser ut som en vanlig vetenskapsman förutom att han håller i en svart låda. Han hamnar slumpmässigt bland andra vetenskapsmän, så han kan finnas på ett av fyra olika ställen. Kolla båda rummen efter honom. Du behöver inte stå och prata med honom. Så fort han sagt något kan du springa vidare. Du får dörröppnaren han håller i ändå och du klarar uppgift B. Kom ihåg! Fler än två vetenskapmän får INTE skjutas (ifall du vill va lite fascistisk).

Därefter springer du ut i korridoren och följer den till andra änden. Gå in i nästa rum och var beredd på att två vakter kan attackera på en gång. Dessa två patrullerar fram och tillbaka så titta åt både höger och vänster och skjut dem med PP7. Därefter följer du korridorerna åt vänster och höger och skjuter dem två stationära vakterna på vardera sida. Låt dig inte synas i fönsterrutorna. Gå sedan till dörren i mitten och öppna den. Försök skjuta någon av vakterna och backa sedan tillbaka med dragen KF7. Pricka soldaterna med huvudskott vartefter de kommer och försök undvika för mycket oväsen. Släpp iväg enstaka skott. Sedan går du in i rummet de stod och du har två datorer att leka med.

Den högra datorn öppnar den högra dörren och den vänstra öppnar den vänstra. Ifall du redan träffat Dr Doak så behöver du inte bry dig om den högra dörren, men är så inte fallet borde du verkligen ta en titt där inne. I detta lab står vetenskapsmännen i mitten och vakterna på två av vännigarna ovanför. Strunta i vakterna, de ser dig inte. Oavsett om Dr Doak stod här eller ej ska du tillbaka till rummet med de båda datorerna och denna gång aktivera den vänstra. Gå igenom den vänstra dörren och du kommer att ha klarat uppgift A: du har nått labbet.

Använd PP7 och skjut vakten direkt åt höger. Därefter beger du dig bort mot lådorna bakom trappan och skjuter även dessa. Spring uppför trappan och följ stigen framåt. När du skjutit ner nästa vakt har du inte många kvar. I nästa krök har du två stationära vakter och två patrullerande inte långt därifrån. Ta fram KF7 Sovjet och peppra på så borde du locka till dig resten. Använd väggen bredvid som skydd. När du skjutit tre eller fyra stycken fortsätter du framåt och bör vara beredd på två stycken vakter bakom en pelare lite längre bort. Använd siktet på KF7:an för att enkelt ha bort dem. Ifall du inte hittat Dr Doak än så ska han antingen stå vid pelaren, i det stora rummet eller det medelstora. Gör han inte det har du problem.

Fortsätt att följa stigen och du borde hitta två vakter med ryggar mot dig. Räkna själv ut vad som ska göras. Nu når du strax en låst dörr. Ta fram din Door Decoder och tryck på Z-knappen. Således öppnas dörren. Från det här stora rummet leder det två dörrar till med vakter i båda rummen, men dessa behöver du faktiskt inte bry dig om. Leta istället upp 006 och fånga hans uppmärksamhet. Medan ni talar ska du placera ut dina minor på dem tio behållarna. En mina kan spränga fyra behållare så du behöver bara ha kvar tre stycken. Sätt minorerna på golvet precis i mitten av en grupp av fyra behållare. Flytta dig från behållarna och var noga med att 006 följer efter dig. Du får inte spränga upp honom. Ta fram klockan och detonera. När det står Objective C och D: Completed får du lämna området genom dubbeldörrarna längst bort eller (om du vill vara filmisk) rullbandet. Vill du vara kvar kommer du att bli förgiftad av gasen, men också få se när Ourumov skjuter ner 006. Det är skoj!

=====
Uppdrag 1: Arkangelsk, Del iii: Runway
=====

- a. Hitta flygplanet startnyckel
- b. Förstör tunga kulsprutor
- c. Förstör luftvärnskanonen
- d. Fly i planet

Uppdraget må kanske inte vara lika enkelt som på Agent, men det är inga problem här heller. Strax till höger om dig från startpunkten kan du se ett litet fack med en vakt. Skjut honom först. Du kan förresten hitta både granater och minor här. Gå sedan till den bortre delen med rullband och lämna byggnaden därifrån. Skjut vakten åt höger och gå in i det lilla huset alldeles utanför fabriken. Här inne finner du två vakter och startnyckeln till flygplanet. Denna måste du ha för att kunna flyga iväg. Kasta in en granat eller skjut dem bara.

Nu är det dags att hämta stridsvagnen, annars är det ganska omöjligt faktiskt. Denna står parkerad på andra sidan fabriken, starklar och allt. Spring upp på den och tryck på B-knappen för att kliva in. Trycker du på B-knappen så hoppar du ut igen, så försök inte ladda om. I stridsvagnen tar du en bråkdel så mycket skada som annars så du har en kraftig fördel. Tryck på A ett par gånger och du får styra stridsvagnens kanon, vilket vi ska använda oss av nu. En sak till: använd C-knapparna för att rotera överdelen av stridsvagnen. För att träffa dina mål måste du sikta lite ovanför. Kulorna slungas mer än avfyras.

Kör ut på flygfältet och kör mot flygplanet. Det finns tre vakter på vänster sida och tre på höger, dessutom en hel armé med vakter som spawnar borta vid fabriken. Strunta i att skjuta vakter utan kör istället över dem som står i vägen. Deras kulor gör nämligen väldigt lite skada när de väl träffar. I mitten av fältet på vänster sida kan du se en kulspruta i en liten bunker. Denna måste du ha sönder innan den hinner skjuta dig för mycket. Skicka iväg ett stridsvagnsskal på den och den borde sprängas och så även vakten bredvid.

Det finns två till såna här kulsprutor och de befinner sig i bergen längst bort. Kör först bort mot den vänstra och slunga skal mot den så fort du tror dig kunna träffa med säkerhet. Därefter siktar du på den högra. Att inte ta skada här är i princip en omöjlighet så försök bara vara så snabb som möjligt. När dessa är borta har du klarat uppgift B. Nu har du bara en sak kvar att göra. Precis bredvid flygplanet kan du se ett torn med en luftvärnskanon ovanpå. Denna måste skjutas sönder. Skjut ett stridsvagnsskal strax ovanför den och den borde explodera. Lämna stridsvagnen och flyg iväg med planet genom att stå bredvid det och trycka på B-knappen.

=====
Uppdrag 2: Severnaya, Del i: Surface
=====

- a. Stäng av kommunikationsdisken
- b. Hämta kassaskåpsnyckeln
- c. Stjäl utbyggnadsplanerna
- d. Gå in i basen via ventilationstornet

Ett litet utfyllnadsuppdrag som utspelar sig fyra år innan huvuddelen av filmen utspelar sig. Uppdraget borde inte bli några problem, inte heller på 00 Agent. Tänk på att du har Sniper Rifle och med den kan du ta kål på folk på avstånd. Ser du nån, skjut! Använder du inte geväret bör du använda PP7 så att du inte drar till dig onödig uppmärksamhet. Se upp för kyrpskyttarna. Hör du skott mot dig ska du snabbt titta dig omkring. Kan du inte genast förvissa dig om varifrån de kommer ska du bara fortsätta springa. De kommer ändå knappast träffa dig om du inte ens kan få syn på dem. Andra tips är att du håller dig i snön eftersom där inte finns några soldater. Är också vettigt att lära dig hur Surface är uppbyggt.

Från startpunkten ska du bege dig ut i snön och följa den högra "väggen". Följ den ända tills du når en barrack som inte ligger alltför långt från den högra väggen. Gå in i denna och du finner en officer. Skjut honom snabbt samt soldaten precis bredvid honom. Var också noga med att plocka upp barracksnyckeln från officeren samt granatkastaren med ammunition. Du kommer behöva den sen. Spring ut ur huset och var beredd på att soldater att attackera. Bege dig nu mot den närmsta barracken. Från den kan du se två barracker till. Du ska till den bortre, men två soldater står vid den närmre. Var försiktig.

Gå in i den bortre (kommer inte in utan barracksnyckeln) och hämta nyckeln på bordet, en kassaskåpsnyckel. Nu har du klarat uppgift B och ska till själva kassaskåpet. Spring ut ur barracken och nu ska du följa den närmaste skogsväggen mot tornet med kupolformat tak. Forstätt förbi tornet och du kommer att närma dig två barracker med stängsel runtom. Gå in i den närmaste barracken och öppna kassaskåpet så får du ritningarna till byggplanerna över bunkern. Nu har du klarat uppgift C också.

Gå tillbaka från samma håll du kom ifrån och gå in i den stora byggnaden med parabol. Spring uppför trapporna och gå genom dörren rakt framåt. Tryck på B framför datorn för att stänga av den och du har klarat uppgift A också. Spring ut ur byggnaden och följ väggen åt vänster. Du kommer då nå ett ventilations-torn. Ovanpå ligger en lucka med fyra lås. Dessa lås ska du skjuta sönder, men det är mycket enklare att ställa dig på en snöhög med granatkastaren och sikta några meter ovanför tornet. En granat kommer då spränga bort låsen och det räcker för dig att bara springa uppför trappan och hoppa ner i hålet. Således behöver du inte oroa dig för förföljare när du skjuter sönder låsen.

=====
Uppdrag 2: Severnaya, Del i: Bunker
=====

- a. Förstör alla övervakningsutrustning
- b. Kopiera Goldeneye-nyckeln och lämna originalet
- c. Få personal att aktivera dator
- d. Ladda ner data från dator
- e. Fotografera huvudskärmen

Ett komplicerat, men tämligen lätt avklarat uppdrag. Går larmet, starta om! Det är ett måste. Tänk på att bara använda PP7 eftersom här ska du vara tyst. Från ventilationstrumman ska du öppna dörren framför dig. Börja med att skjuta killen som tittar på dig och sedan den andra som försöker sätta igång larmet. Titta ut genom rutan i dörren och en vakt borde strax passera förbi. Vänta tills han gör det och skjut honom då. Då kommer även vakten bredvid vilken du också ska skjuta. Vänd dig sedan till höger och sätt en kula mitt i kamerallinsen. Mycket viktigt att du plockar upp kodkortet som vakten tappade. Annars kommer du inte ut ur bunkern. Nu finns det en patrullerande vakt kvar. Skjut honom med PP7:an var du än ser honom. Han kan dyka upp borta i korridoren eller faktiskt även från ventilationstornet. Var jättenoga med att plocka upp kortet han tappar eftersom att det går till datorrumet.

Gå först ner till höger och pricka ner vakten här. Spring upp igen och följ korridoren. Titta försiktigt mot vänster och pricka ner vakten du ser här. En vakt från stora rummet kommer se dig så retritera snabbt och vänta in honom. Två andra vakter i stora rummet kan se detta och attackera även dem på håll koll. Därefter följer du korridoren åt vänster och går in i första rummet åt vänster för att skjuta sönder kameran här inne. Gå tillbaka ut i korridoren och strejfa försiktigt runt nästa hörn för att skjuta sönder den tredje kameran. Det finns tre vakter längst bort i den här korridoren. Skjut den första och de andra kommer fram... troligen.

Gå nu tillbaka och gå in i datorrummet (första rummet till vänster). Vänta innan du går in och titta in igenom fönstret. Det står tre vakter här. Skjut den mittersta i huvudet från dörrfönstret och skjut sedan en av dem som anstormar dig. Därefter har du bara en kvar när han öppnar dörren. Toppen! Lämna rummet och bege dig nu till stora rummet. Du har tre vakter som omedelbart kan anstorma dig. Skjut den borta vid dörren först och en klobbkille borde dyka upp framför näsan på dig, vilket gör honom till en free kill. Titta sedan åt höger för den sista.

I stora rummet har du två fack. Smyg fram till det närmaste och du ska veta att här bor tre soldater. Skjut en i huvudet och de andra kommer springandes. Lätta att döda då. Titta sedan bort mot facket mittemot. Skjut vakten här och sedan kameran. Nu bör du ha klarat uppgift A. Håll koll på programmeraren (Boris). Han får inte fly. Gå fram till bordet där han står och plocka upp Goldeneye-nyckeln. Ta fram din Key Analyser och använd den. Kasta sedan tillbaka nyckeln och du har klarat uppgift B. Ta fram kameran och ta ett foto av den stora skärmen så har du klarat E också. Dessutom måste du hålla koll på programmeraren. Det räcker oftast att vifta med pistolen vid hans huvudet så lugnar han sig.

Följ nu efter honom till datarummet där han kommer att aktivera datorn. Se till att du har tagit fram Datathief under tiden. När han aktiverat kommer även larmet att gå. Tryck på Z-knappen och du kommer att börja ladda ner. Du behöver inte stå kvar vid datorn efter att du börjat ladda ner så utrusta dig med KF7 och rusa mot utgången. Förhoppningsvis kommer du inte att möta alltför många elitvakter på vägen. Försök inte döda dem utan skjut bara lite mot dem medan du springer och du kommer inte bli skjuten sååå många gånger. Skjut de två sista vakterna innan utgången och du kan lämna bunkern.

=====
Uppdrag 3: Kirghizstan, Del i: Launch Silo #4
=====

- a. Sätt bomber i bränslerummen
- b. Fotografera satelliten
- c. Skaffa telemetrisk data
- d. Ta tillbaka satellitinställningen
- e. Minimera antalet förolyckade vetenskapsmän

Det finns två strategier som du kan köra med här. Både funkar, men den ena är rolig och riskabel, medan den andra är trist och säker. Den roliga handlar om att utrusta sig med en KF7 Sovjet så fort som möjligt och helt enkelt smattra loss mot soldaterna. Det gäller ju förstås ändå att ta skydd i hörn och sådant. En klar fördel är att du rensar områdena från soldater. Använder du PP7 istället lockar du inte fram lika många soldater och kan ta det lite lugnare. Hursomhelst ska du vara noga med att strejfa försiktigt runt hörnen. Prova även på att hålla R-knappen intryckt medan du strejfar. Det funkar jättebra! Tänk också på att korridorerna är långtifrån jämna. Ta skydd i hålen i väggen.

Eftersom att detta är 00 Agent har du nu 8½ minut på dig tills stället exploderar. Gå in i första korridoren och skjut ner de två första vakterna. Klokast att sikta in på snabba headshots. Spring runt hörnet och akta killen bakom lådan. Du kommer då strax in i första rummet (H4) med vetenskapsmän. Titta till höger bakom pelaren för att skjuta den enda vakten här inne. På ett bord kan du se två gröna kort. Det finns sammanlagt fyra såna här Circuit Boards och det är en del av uppgift D. Vifta med pistolen vid vetenskapmannen i mitten och han tappar ett kodkort. En sista grej ska du göra och det är en del av uppgift A: leta upp Plastique i ditt förråd och kasta ut den nånstans i rummet.

Spring uppför trappan och in i nästa rum. Skjut ner vakterna fort. Du ska åt höger och du kommer ut i raketrum med en soldat troligen. Öppna nästa dörr och se till att soldaterna ser dig. Backa ut i raketrummet igen och vänta bara på att de dyker upp så du kan pricka ner dem. I hörnet av denna korridor ser du troligen några explosiva tunnor. Oavsett vilken strategi du kör bör du skjuta sönder dem. Står du där när de exploderar är det inte bra. Troligen dör några i explosion. Vänta tills röken lagt sig innan du strejfar fram och var beredd på att soldaterna kommer till dig. Följande soldater står och trycker bakom lådor så var försiktig och skjut dem en åt gången från var du är. Fortsätt in i det andra rummet med vetenskapsmän (C3) och locka ut vakterna därifrån till korridoren så att du lätt kan pricka dem.

Här inne ska du plocka upp en grön Circuit Board och hota den enda vetenskapsmannen för att få ett kodkort. Akta dig för de två soldaterna här inne som du bör locka ut i korridoren och skjuta där istället. Kasta Plastique i rummet och forstätt sedan in i nästa korridor. Här inne ska du vara försiktig med vakterna åt vänster. Det står en skymd bakom en låda och den andra kommer från raketrummet bakom. Skjut dem först. Sedan fortsätter du åt andra hållet, men här ska du vara väldigt försiktig. Är du högggljud här så kommer dörren till nästa korridor öppnas och sex vakter istället för tre attackera. Skjuter därför ner de första tre med PP7. Attackerar alla på en gång måste du backa tillbaka till vägskalet och ta skydd. När du rensat raketrummet och korridorerna från soldater ska du fortsätta. Resten av korridoren kan man inte säga mycket om utan det gäller bara att locka fram soldaterna och skjuta dem. Sedan når du tredje rummet med vetenskapsmän (K2).

Här inne ska du göra fyra viktiga saker. Hämta kodkortet från vetenskapmannen närmast väggen och plocka upp sista Circuit Board och du har klarat uppgift D. Gå till det nedre högra hörnet och hota vetenskapsmannen här så får du en Dat och har klarat även C-uppgiften. Står han inte här har han flytt och Daten ligger på golvet. Kasta även en Plastique innan du går vidare. I nästa korridor är det bäst att försöka locka fram soldaterna först och skjuta dem på avstånd. Ta sedan åt vänster och du finner en skottsäker väst i raketrummet. Gå åt andra hållet för att hitta en ensam vakt i nästa raketrum. När du skjutit honom och öppnar dörren till nästa ska du backa bakåt så du står vid andra dörren. Du kommer nämligen möta fyra nissar bakom lådor och står du här så kan bara två av dem träffa dig. Skjut ner de två längre bort först och skjut ner de främre när de visar sina huvuden. Lätt som en plätt på det här viset, men står du i dörröppningen blir du sönderskjuten. Därefter fortsätter du framåt till sista rummet med vetenskapsmän (A1).

Här inne ska du kasta Plastique för sista gången för att klara uppgift A och sen ska du även ta fram din kamera och fotografera satelliten framifrån så att även uppgift B avklaras. Inga kodkort här utan det är bara att fortsätta upp till nästa korridor. Här möter du Ourumov och han träffar hela tiden. Därför ska du bara visa dig och sen backa tillbaka. Skjut soldaterna vartefter de kommer. När bara Ourumov är kvar ska du vänta tills han avfyrat en salva och sen springa mot honom i pausen. Han kommer genast att fly. Du kan döda honom så att han tappar sina grejer, men dessa har ingen betydelse, varken nyckeln eller portföljen, så bry dig inte. Till höger står det fortfarande vakter. Skjut dem och fortsätt sedan efter Ourumov åt vänster. Skjut soldaterna vartefter du ser dem och när du når ett datarum bör du snabbt skjuta sönder datorerna. Detta gör att du dödar åtminstone tre vakter i samma explosion. Fortsätt sedan framåt och du borde bara ha en vakt kvar och därefter hissen som tar dig härifrån.

- a. Rädda gisslan
- b. Desarmera bomben på bryggan
- c. Desarmera bomben i motorrummet
- d. Sätt sändare på helikopter

Innan vi börjar ska jag bara för säkerhets skull klargöra detta. Främre delen av en båt kallas för, bakre akter, höger sida styrbord och vänster babord. Med det sagt kan vi gå över till gisslan. Det finns sex gisslan sammanlagt och på denna svårighetsgrad måste du rädda fem av dem. Det är endast vakten som siktar på gisslan som kan döda honom direkt och gör det inom några sekunder. De andra vakterna kan bara döda gisslan om den står i skottelden mot dig. När det gäller vapen så förutsätter jag att du använder ljuddämpad D5K för att inte föra oväsen... hur kul dubbla Phantoms ändå må vara.

Med det sagt sätter vi igång. Spring över till babordsidan av skeppet och du kommer att se två trappor på den sidan. Spring uppför den bortre och öppna dörren. Gå inte in utan pricka ner de två vakter du ser och vänta på två, helst tre vakter till. Gå tillbaka ut och spring uppför den andra trappan istället. Kliv in och strejfa försiktigt in. Pricka ner vakten som hotar gisslan och skjut sedan mot de andra. Strejfa tillbaka ut för att ta skydd. När de är döda ska du gå fram till datorn där gisslan stod. Du kan säkert se en liten pryl på datorn som råkar vara en bomb. Ta fram din Bomb Defuser och desarmera den med Z-knappen. Trycker du på B så dör du. Du klarar uppgift B på detta vis.

Gå nu genom dörren näst längst till höger. Skjut vakten i ryggen och gör även så med vakten i nästa rum. Gå tillbaka till bryggan och ta dörren direkt till höger om dig. Skjut båda vakterna här och den tredje i nästa rum. Följ korridoren ut i nästa korridor och du borde se en till vakt längre bort. Skjut ner honom fort, men gå inte in genom dörren han vaktade. Istället går du ut igenom dörren rakt fram och du kommer till båtens akter där Pirate-helikoptern står. Kasta din Tracking Bug på den och var noga med att den verkligen täffar. På så vis klarar du uppgift D.

Öppna hangardörren vid Pirate och fortsätt in i nästa rum. Här har du tre vakter med ryggarna vända mot dig. Det är nackskott i tur och ordning som gäller och sen nästa rum där ytterligare tre free kills väntar. Här inne finner du en trappa nedåt, men du kan också se ett gäng andra vakter igenom en springa. Ditt mål är att locka fram dessa. Försök döda en av dem och de andra kommer att springa runt hela skeppet för att komma åt dig. Spring nedför trapporna och skjut de båda vakterna som väntar där nere. Fortsätt rakt framåt och du kommer ut i motorrummet.

Försök stanna i närheten av dörren nu. Börja med att försiktigt pricka ner vakterna till vänster om dig på andra plattformen. Sikta sen nedåt och du kommer att se en vakt precis under dig. Skjut honom genom plattformen. Under tiden kommer ett gäng soldater att springa emot dig från nedervåningen av motorrummet. Dessa såg dig tidigare. Ställ dig lite vid sidan av trappan och pricka ner dem medan de springer. De kan inte träffa dig. På datorn här kan du se en till bomb. Ta fram Bomb Defuser och desarmera den så har du klarat uppgift C.

Spring nedför trappan och du kommer att se en till gisslan. Neutralisera vakten fort och tänk på att det står en annan vakt runt hörnet till höger. Gå tillbaka in i föregående rum och fortsätt sedan mot dörren framför dig. Följ bara korridorerna och du kommer strax se en gisslansituation. Skjut vakten först och var redo på en till. Fortsätt och du kommer snart springa in i ryggen på en annan soldat som har gisslan. Skjut honom enkelt och du har nu bara två gisslan kvar. Du kommer strax därefter nå den andra ingången till

motorrummet. Där har du inget att göra så spring uppför trappan istället så du når mellanvåningen igen. Du stöter på en vakt ovanför trappan och en annan kommer troligen att springa emot dig. Fortsätt framåt och når en till vakt med ryggen mot dig. De är inte nog försiktiga här. Skjut och spring uppför.

Nu är du uppe på översta våningen igen och nu är det i princip rensat här undantaget några vakter som vaktar gisslan. Gå in i nästa rum och strejfa fort åt vänster för att få ett rakt skott mot vakten som hotar gisslan. Spring fort in i nästa rum och skjut även denna vakt. Spring ut i nästa korridor och gå direkt åt vänster. Gå ut på däck och du kommer nästan direkt anlända vid din lilla jolle. Var noga med att du klarat uppgift A innan du kliver på. Minst fem gisslan måste ha flytt först och försök inte följa efter dem eftersom att de då inte kan försvinna.

=====
Uppdrag 5: Severnaya, Del i: Surface
=====

- a. Slå ut all övervakningsutrustning
- b. Förstör kommunikationslänken till bunkern
- c. Ramponera Spetznaz supportflyg
- d. Gå ner i bunkern

Tillbaka i Severnaya, trots att Bond aldrig var där överhuvudtaget. Skillnaden denna gång förutom den läckra himmlen är att vakter hela tiden kommer att spawna för att skjuta ner dig. Däremot inga krypskyttar. Så får du se vakter bör du skjuta ner dem med din PP7 så att du är tyst och inte tvingas möta många på en gång. Annars gäller det ju förstås att du rör dig fort och gärna håller dig borta från stigarna. Tänk på att det finns fyra kameror här som sig dig på långt håll. Går larmet, start om! Annars blir det slakt!

Från starten ska du springa ut mot den högra skogsväggen och hela tiden följa den väldigt nära för att undvika den första kameran. Soldater kommer att upptäcka dig så skjut dem så fort som möjligt som sagt. Du kommer snart se barracken du är på väg mot. På framsidan sitter kameran så fortsätt bara springa åt höger samtidigt som du närmar dig barracken. Skjut sönder kameran när du kommit fram och spring sedan in och skjut stridisen här inne. Han kommer att tappa sin datarumsnyckel. Plocka upp den och spring ut ur barracken. Du kommer troligen att bli attackerad.

Spring runt bakom huset och upp på kullen. Du kommer då se en stor byggnad med parabolantenn. Spring mot den, men när du närmar dig viker du av LITE åt vänster och du kommer strax se två barracker med stängsel runt. Gå INTE in i området än utan strejfa runt till baksidan av stängslet och du kommer se en kamera på gaveln av en av barrackerna. Skjut sönder den. Gå förbi stängselområdet och fortsätt mot området som ligger åt motsatt håll mot byggnaden med parabolantennen. VIKTIGT! Denna kamsera kommer att upptäcka dig om du inte följer den högra väggen precis. Spring runt den högra barracken på dess baksida här nere och skjut sönder kameran bakifrån. Det var den tredje.

Nu ska du mot den stora byggnaden med parabolantenn. Gå in i byggnaden och börja gå uppför trappan. Gå uppför den första och se dig sedan omkring så kommer du få syn på den sista övervakningskameran. Skjut sönder den och A är avklarad. Spring upp till datarummet och skjut sönder ALL utrustning. Använd gärna KF7 ifall du har bråttom. Spring sedan ut och från utgången ska du bara fortsätta rakt fram och du kommer oundvikligen att nå en helikopterplatta och ingången till bunkern. Ta fram din enda mina och sätt den på helikoptern för att klara uppgift C och spring sedan ner i bunkern. Du måste inte vänta på explosionen. Ingen kan som Bond se grymt cool ut när han blir fångad. Hehe! Dummaste planen någonsin!

=====
Uppdrag 5: Severnaya, Del ii: Bunker
=====

- a. Jämför personal/dödsfallslistor
- b. Hämta CCTV-kassett
- c. Slå ut alla säkerhetskameror
- d. Hämta operationsmanualen till Goldeneye
- e. Fly med Natalya

Det här uppdraget är verkligen inte svårt om du bara vet vad du ska göra och håller dig tyst hela tiden. Som du kanske vet är KF7:an nästan lika tyst som PP7 bara man håller intryckt R-knappen och skjuter enstaka skott. Från cellen då. Går du fram emot Natalya kommer en konversation sätta igång, men den är helt oviktig. Ta istället fram din startmeny och välj Watch Magnet Attract. Avfyr den och du kommer att dra till dig en nyckel som hänger på väggen: nyckeln till din cell. Öppna cellen när vakten går förbi, runda honom och slå ner. Du kommer då även få Natalyas nyckel, men öppna INTE hennes cell. Då kommer hon följa efter dig och det vill du inte än. Använd magneten även på brunnen här inne om du vill ha kastknivar, men dessa ska vi inte använda.

Kom nu ihåg vad jag sa: bara enstaka skott med KF7. Tänk också på att skjuta vakterna innan de börjar föra oväsen. Gå fram till dörren som leder härifrån och titta ut. Ser du nån vakt, skjut honom. Öppna dörren och titta åt vänster i korridoren. Skjut eventuell vakt och titta sedan in i närmaste rummet. Skjut en av vakterna genom fönstret och vänta sedan in de andra två. Skjut dessa också... försiktigt. En av dem tappar en kassaskåpsnyckel, men den har inget syfte. Lagg dock märke till kassaskåpet här inne som kräver en annan nyckel. Vi ska tillbaka. Gå ut ur rummet och följ korridoren till höger. Strax når du en trapp.

Här patrullerar ungefär 5-6 soldater så vi ska ta det försiktigt. När fler än en har sett dig springer du snabbt tillbaka in i rummet med celler och stänger dörren efter dig. Vakterna kommer sedan komma springandes som lämlar så att du lätt kan pricka ner dem från fönstret i dörren. Upprepa denna process tills det inte verkar finnas några fler patrullerande vakter. VIKTIGT! En av de patrullerande med dubbla Klobbs bar på Keycard A. Det är viktigt att du plockar upp det eftersom att det gör att du kommer igenom tre av Bunkers viktigaste dörrar. Gå nu fram till trappan där du mötte de patrullerande vakterna. Fortsätt åt höger efter trappan och du når ett rum på höger sida. Pricka ner vakten igenom fönstret, gå in i rummet och hämta dokumentet: personallistan. Det kan dock finnas en andra vakt i rummet så var försiktig.

Lämna rummet och öppna dörren till höger. Kika sedan runt hörnet till höger och du kommer att se en kamera och en vakt. Skjut vakten i huvudet och försök sedan träffa kameran i linsen. Gå in i närmaste rummet till höger och du kommer att hitta kamera nummer två ovanför dig till höger. Skjut försiktigt sönder den (försök alltid linsen). Fortsätt sedan in i nästa rum i ordningen, ett rum med sex servrar, en vakt och en kamera. Skjut ner vakten från dörren och gå sedan in i rummet. Skjut sönder kameran direkt till vänster (tredje) och gå fram till vakten. Plocka upp den kassaskåpsnyckel han tappade. Denna MÅSTE du ha och den leder faktiskt till kassaskåpet vi såg nära cellerna.

Faktum är att vi ska gå och hämta grejerna redan nu. Så spring tillbaka till rummet nära cellerna och öppna kassaskåpet så har du klarat uppgift D. Du får på detta sätt dubbla PP7:or med ljuddämpare. Fantastiskt bra faktiskt. Så använd dessa från och med nu så slipper du sikta med R-knappen. Nu vet jag att du kan gå igenom ståldörren direkt till vänster utanför det här rummet men det har en massa nackdelar. Så gå istället tillbaka till där du hittade

nyckeln till kassaskåpet. Fortsätt inte ner mot stora rummet utan åt höger i korridoren. Titta in i första rummet till höger och skjut vakten genom fönstret. Plocka upp kassetten och du har klarat uppgift B. Öppna dörren intill ventilationstornet och titta omedelbart uppåt. Skjut sönder kamera fyra inom nån sekund.

Gå tillbaka ut i korridoren och du kommer se en trappa på vänster sida. Gå försiktigt nedför trappan och du kommer att se en vakt på höger sida. Skjut honom och backa snabbt uppför trappan för att ta skydd. Två-tre vakter kommer att attackera dig så peppra dem med dubbel PP7. Gå försiktigt nedför trappan och vet att den femte kameran tittar på dig från vänster. Däremot så kan en eller två patrullerande vakter komma från höger. Så titta snabbt ut till höger för att locka fram någon och skjut sedan snabbt sönder kameran. Den patrullerande vakten med dubbla Klobbs håller Keycard B. Detta bör du helst ha. Ifall du av någon anledning inte kan få det måste du väcka uppmärksamhet så att vissa dörrar öppnas för dig.

Jaja. Från trappan ska du följa korridoren åt höger och sedan åt vänster. Fick du kodkortet kan du öppna dörren här. Genom fönstret på nästa dörr kan du troligen se en vakt. Skjut honom och invänta några till vilka du snabbt skjut med PP7. Nu kommet in i ett stort rum med lådor. Plocka upp det röda dokumentet från en av vakterna du sköt och du får dödsfallslistan. Har du både denne och personallistan har du klarat uppgift A. I varje fack här inne står minst en soldat. Så strejfa in och skjut alla med PP7. Lämna sedan rummet på andra sidan. Följ korridoren och gå uppför trapporna till höger. Fortsätt sedan mot stora rummet längst bort i nästa korridor till vänster.

Här bör du utrusta dig med KF7:an och nu är det smatter som gäller. Börja med att sikta på vakterna borta vid ytterdörren och sedan mot vakterna i bortre facket. Närsomhelst kan en kille från höger dyka upp. Skjuter fler än en mot dig, bör du ta skydd. Smyg sedan fram till det närmre facket och skjut alla tre här inne. Titta nu mot bortre facket och skjut den sjätte och sista övervakningskameran. Nu borde du vara färdig med uppgifter A-D. Spring hela vägen tillbaka till cellen och hämta Natalya. Spring tillbaka till stora rummet och lämna sedan bunkern genom glasdörrarna. Observera att du inte behöver bry dig om att hon verkligen följer efter dig. Så länge hon är ute ur cellen och inte död, så kommer hon vara med dig när du lämnar området. Ifall du låter henne komma fram så kommer hon kolla en dator och konstantera att bunkern blir träffad av Goldeneye inom en minut. Lite kul kanske.

=====
Uppdrag 6: St. Petersburg, Del i: Statue Park
=====

- a. Kontakta Valentin
- b. Konfrontera och avmaskera Janus
- c. Lokalisera helikopter
- d. Rädda Natalya
- e. Hitta svarta lådan

Dags att bege sig till St. Petersburg och då behöver man av någon anledning inte vara lugn och ta det försiktigt. Bara att smattra på med andra ord. På den här banan spawnar ryssarna. Med undantag av de allra första kan du inte riktigt veta var de tycker upp. Använd gärna KF7 för att ta död på dem. Gör det innan de hinner skjuta. Följ nu stigen nerför kullen och bege dig in i själva parkområdet. Finns bara en väg att ta även om det ser förvirrande ut. Följ stigen framåt tills du ser en röd container på vänster sida. Där inne står vapenhandlaren Valentin Zukovsky. Så fort du kliver in så förändras alla soldater och börjar bara springa ifrån dig.

Valentin talar om för dig var Janus befinner sig. Du får inte lämna byggnaden förrän det står Objective A: Completed. Gå ut ur containern och följ stigen. Håll dig nu till den högra väggen och du kommer automatiskt igenom en springa och ut i ett nytt område. Fortsätt längst med högra väggen och du når strax den stora Lenin-statyn där Janus ska möta dig. Gör han inte det har du inte pratat med Valentin eller också har du ryssar efter dig som du inte dödat. Förhoppningsvis så dyker han upp med fyra livvakter. Ställ dig på höger sida om Lenin-statyn så att du står skyddad mot de två vänstra livvakterna. Ta bort ditt vapen annars blir Janus sur.

Så nu får du reda på att Janus egentligen är Trevelyan och att Natalya ligger vid Pirate-helikoptern. Du kan vänta ända tills Trevelyan börjar springa, men direkt efter att det står Objective B: Completed kan du börja skjuta utan att du förlorar något. Tryck snabbt två gånger på A-knappen för att få fram KF7 och sikta därefter med R-knappen för att få in huvudskott på de två livvakter du ser från början. Strejffa sedan runt till andra sidan statyn och skjut de andra två. Dessa vakter har Auto Shotguns. Hagelbrakare med andra ord och dessa gör mest skada av alla skjutvapen i spelet. Undvik att bli träffad.

Nu kommer det bara att finnas Janus-livvakter med hagelbrakare på banan och du har tre minuter på dig att nå Pirate-helikoptern innan den exploderar. Den står borta vid startpunkten och vet du exakt hur du ska gå så kan du lätt göra det på 40 sekunder. Genom att ständigt springa hinner du högst se två vakter under färden. Håll en strejfknapp intryckt samtidigt som du springer och det går fortare. När du nått helikoptern ska du gå fram till den. När du gjort det kommer tidsgränsen förminskas till 15 sekunder. Gå ner mot kullen igen och Natalya kommer resa sig och följa efter. Se till att du har utsikt över förföljande vakter och skjut dem så fort du kan. Använd KF7 för detta. När helikoptern exploderat kommer Nataya springa mot ingången och svarta lådan hamna någonstans i det här området med bråte. Den är orange och mycket tydlig, men kan ligga lite varsomhelst här. När du har hittat den springer du snabbt mot ingången av parken och du kommer se att Natalya blivit fångad av självaste Mishkin. Det räcker med att bara öppna porten och kliva ut och du klarat det.

=====
Uppdrag 6: St. Petersburg, Del ii: Military Archives
=====

- a. Fly från förhørsrummet
- b. Hitta Natalya
- c. Hämta helikopterns svarta låda
- d. Fly med Natalya

A och O i detta uppdrag är att inte föra oväsen. Gör du det kommer en massa vakter att förfölja dig och försöka skada dig. Faktum är att vakter "skapas" så fort du eller vakter skjuter. Det enda sättet att inte föra oväsen är att slåss med nävarna eller att skjuta enstaka skott med KF7 Sovjet samtidigt som du håller R-knappen intryckt. Kommer det hela salvor är det kört. Att börja smattra på 00 Agent kan du glömma. Du kommer att bli mosad! Det kanske går en liten stund men fortsätter du kommer du definitivt bli dödad. Oavsett hur pepprad eller rädd du blir ska du antingen fly eller försiktigt avfyra enstaka skott med KF7:an.

Så fort uppdraget börjat ska du springa fram och slå den högra vakten framifrån med näven. Judo-chop!! Du kommer få en DD44 och cellnyckeln. Spring snabbt till den andra och slå honom med. Ifall han hinner skjuta så bör du starta om uppdraget. Öppna dörren och kliv ut i korridoren. Spring fort bort till vakten med KF7 Sovjet och slå honom i ansiktet. Nu har du en KF7 och kan börja skjuta, men bara om du håller R-knappen intryckt och skjuter enstaka skott.

Spring snabbt tillbaka mot förhörrummet gå in i rummet mittemot. Strejfa förbi lådorna på höger sida och du kan pricka ner en ensam liten vakt som står på lur. Hämta även den skottsäkra västen du finner här inne mellan några lådor. Bege dig ut i korridoren och var beredd på att en patrullerande vakt med en KF7 Sovjet kan komma springandes nerför trapporna närsomhelst. Han patrullerar på båda våningar i en cirkel. När du försiktigt prickat ner honom ska du uppför trapporna och börja pricka ner fienderna här också. Gå inte in i biblioteksdelen förrän alla är väck. För säkerhets skull.

En vakt med dubbla Klobbs patrullerar i korridorerna här uppe. Han tar vägen igenom biblioteksdelen också. Gå ut i korridoren precis bredvid och du borde kunna pricka ner honom till vänster. Gå sedan in i ett av facken här och du kan se en annan vakt igenom glaset. Följ korridoren åt motsatt håll från var dubbelklobb-vakten kom. I detta rum står tre vakter med DD44:or, eller dörrstövlar som vi sa när vi var små. Öppna dörren försiktigt, pricka ner den framför dig och invänta den andra. Glid sedan försiktig in och ta den sista till vänster. Förhoppningsvis så kommer de inte hinna skjuta några skott.

Nu är det bara två vakter kvar i korridoren. Passera trappan (gå inte nedför den) och du kommer sedan ha en KF7-vakt på vardera sida om dig. Börja med att försiktigt glida längst den vänstra väggen tills du ser den högra vakten och gör sedan precis tvärtom. Gå nu tillbaka till andra änden av korridoren där du mötte dubbelklobb-vakten och du kommer att komma ut i biblioteksområdet. Precis bredvid ingången står en vakt så skjut honom först. I rummet kommer du finna en vakt som kommer inpatrullerandes regelbundet. Leta upp honom och skjut. Radera även nissen bakom bokhyllorna nära fönstret.

Öppna nu dubbeldörrarna in i nästa rum. En vakt står inramad mellan några hyllor i mitten. Ta honom först. I ena hörnet kan du se en trappa som leder till vinden. En vakt patrullerar där uppe och kommer ibland ner. Bäst att skjuta honom också. Sen så har du en vakt vid det motsatta hörnet av rummet. Nu ska vi säkra området runt Natalya cell. I de två rummen (med dubbeldörrar) på var sida om Natalyas cell finner du en vakt i vardera rum och en patrullerande vakt däremellan. Pricka ner alla och den patrullerande först.

Gå sedan in i rummet och försök nu undvika mer skottlossning än nödvändigt. Hör Natalya för mycket action så sticker hon antingen upp på vinden eller in i rummet där du sköt ner tre vakter med dörrstövlar. Då måste du hämta henne där. Så skjut snabbt och försiktigt ner vakterna. Du kan lätt ställa dig så att du kan skjuta ner vakten bakom Natalya. Sen är det bara att strejfa in och ha ner den andra me.

Nu ska vi leta upp Mishkin för den tredje uppgiften. Spring tillbaka in i rummet av biblioteket med de tre stora föstren och gå ner till nedervåningen. Här nere finns faktiskt bara två vakter och de båda patrullerar. Det är bara drygt att leta upp dem så strunta i det och skjut dem om de råkar korsa din väg. Ta dörren till höger här nere och gå sedan åt vänster till du når nästa dörr. Således kommer du in i ett rum med en dörr åt vänster igen. Öppna den och du träffar Mishkin. Vänta tills han slutat prata och du får kassaskåpsnyckeln. Öppna kassaskåpet bredvid och du får svarta lådan från Pirate-helikoptern.

Nu är det bara att fly från Archieves. Det kan du göra från ovanvåningen eller undervåningen. Fönstren på ovanvåningen har du redan varit vid. Det var de tre stora i biblioteket. De på undervåningen når du genom att gå ut ur andra dörren från Mishkin rummet (du kan förresten skjuta Mishkin när du fått nyckeln) och sedan bara följa korridoren tills du når fönstren. Du måste skjuta sönder fönstren för att kunna komma ut. Det var väl inte så svårt?

=====
Uppdrag 6: St. Petersburg, Del iii: Streets
=====

- a. Kontakta Valentin
- b. Förfölj Ourumov och Natalya
- c. Minimera antalet förolyckade civilister

Streets är troligen den bana i spelet som står ut mest... och laggar mest. Du har nu tre minuter på dig att nå andra änden av banan, men genom att kontakta Valentin kan vi förlänga denna gräns till sex minuter, och detta måste du faktiskt på Secret och 00. Börja med att avancera framåt och titta ut genom grinden. Skjut ner de båda vakterna med headshots och använd muren som skydd. Troligen kommer ytterligare fyra vakter att dyka upp, vilka du också skjuter ner. Ifall det inte kommer fler så ska du veta att en står åt vänster i området och en borta vid stridsvagnen. Hoppa upp på stridsvagnen. Vill du inte använda den så kommer det bli MYCKET svårt, ialla fall här på 00 Agent.

Du trycker på B-knappen för att sätta dig i stridsvagnen och samma knapp för att hoppa ur så försök inte ladda om. Du använder C-knapparna för att styra bara den övre delen. När du sitter i stridsvagnen så är du oerhört mycket tåligare. Gevärsskott rör dig knappt, men med explosiva medel är det en annan femma. Därför ska du inte bry dig om när de skjuter på dig, se bara till att köra över eller ifrån dem istället. Kör ut ur området och fortsätt framåt. Kör in på sidogatan åt vänster och lämna stridsvagnen. Spring in i gränden direkt till höger och var beredd på att strax se en soldat.

Skjut honom på avstånd med KF7 och invänta två soldater till. Strunta i han som står i byggnaden till höger bakom fönstren så länge och spring istället in i byggnaden till vänster om dig. I ett rum här inne kommer du att se Valentin Zukovsky igen. Du bör ha minst en minut kvar efter att han börjat prata. Låt honom tala medan du står och siktar på ingången så att du kan pricka ner eventuella förföljare. När det står Objective A: Completed kan du lämna byggnaden. Utanför ska du vara beredd på att soldater kan dyka upp när som helst. Till vänster kan du se en soldat bakom några fönster. Spring igenom det vänstra fönstret och du kommer in till honom och kan skjuta ihjäl honom. Det finns en till vakt här, en granatkastare och en skottsäker väst här inne. Vakten är en tålig en så var försiktig. Plocka upp västen och spring sen tillbaka till stridsvagnen.

Nu ska du köra med stridsvagnen igenom hela stan. Det kan antingen vara mycket svårt eller mycket lätt. Genom kunskapen du nu ska lära in kommer du aldrig mer ha problem med Streets på någon svårighetsgrad. Området är inte alls så komplicerat uppbyggt som du kan tro. Det finns två stycken vägskäl. Alltså, två gånger får du välja väg och båda gånger återförenas vägarna igen. Vilken väg du väljer är otroligt viktigt för din överlevnad eftersom att det alltid står tre killar med raketgevär på en av vägarna i ett vägskäl och detta är alltid slumpmässigt. När du står i ett vägskäl kan du se indikationer på vilken väg du ska välja för att undvika raketgevären.

I första vägskälet kan du välja på att åka rakt fram och åt höger. Den rakt fram är bäst eftersom det är kortast och det finns inget minfält. När du står i vägskälet ska du lyssna. Ifall du hör ett skrikande läte, betyder det att raketgevären står åt höger och du ska åt VÄNSTER. Ifall du INTE hör nåt så ska du åt HÖGER. I andra vägskälet är det inte lika lätt. Börja med att åka försiktigt åt vänster. Ifall du inte hör skrik ska du fortsätta, ifall du gör det ska du snabbt vända och åka åt höger istället. Du kommer förmodligen även se raketer fara emot dig så var försiktig. Precis som i andra vägskälet är vägen åt vänster den bästa.

Skulle du behöva fler skottsäkra västar finns det sammanlagt fyra till på vägarna. Du finner två efter varje vägskäl och kan läsa om var du exakt finner dem i avdelningen om skottsäkra västar. Här och var finner du bilar som blockerar din väg. Du kan spränga dessa med stridsvagnen, men det slöar ner tempot. Istället rekommenderar jag dig att alltid köra så långt åt vänster som möjligt. Även på det mest tajta stället kan du undvika bilarna bara genom att köra så nära vänstra väggen som möjligt. Precis innan utgången står två bilar. Dessa bör du bara sicksacka mellan. Ju längre tid du kan hålla dig rörlig, ju mindre skada tar du. På tre ställen i staden finns det minfält. Dessa ska du helst bara inte köra igenom, utan du bör antingen använda stridsvagnen eller granatkastaren och spränga en mina så utlöses en kedjereaktion som spränger resten. Det enda riktiga hotet är ändå raket-tokarna. Dessa kan du ju nu undvika så resten blir en baggis.

=====
Uppdrag 6: St. Petersburg, Del iv: Depot
=====

- a. Förstör olagligt vapenmagasin
- b. Förstör datornätverk
- c. Skaffa kassaskåpsnyckel
- d. Återhämta helikopterns ritningar
- e. Lokalisera Trevelyans tåg

Depot är en lite knivig bana eftersom att den är så svårberäknad. Vakter spawnar hela tiden och ibland kan du ha sån otur att det blir jättesvårt. Trots att det fanns så mycket armour här på Agent, finns det inget alls på 00 Agent, så gå inte ens in i andra lagerlokaler än du måste. Nu ska jag försöka lotsa dig igenom det hela efter bästa förmåga, men var beredd på att vissa omgångar kan vara så djävulska att du bör försöka igen. Det viktigaste är ändå att du är så snabb som möjligt. Då hinner inte vakterna spawna upp på samma sätt. Du MÅSTE verkligen kunna orientera dig på banan. Kan du inte det så bör du lära dig innan du försöker dig på detta.

Från startpunkten ska du framåt. Skjut den första soldaten bakom den orange containern. Gå sedan åt höger och skjut de båda soldaterna bland containrarna här. Därefter springer du raka vägen mot grinden, öppnar går igenom och du är strax vid vägskälet. Gå vänster och du kommer till lagerlokalen med data-systemet. Ställ dig på vänster sida om porten och öppna den. Du borde direkt se den högra vakten. Skjut honom och invänta tre till, vilka du bör skjuta i huvudet snabbt. Gå in i lokalen och stäng porten efter dig. Det är troligen två soldater kvar här, men vänta med dem. Soldaterna kommer otroligt sällan, om alls in i lagerlokalen utan väntar utanför.

Så fort du går in i lokalen kommer, som du kanske vet, en kulspruta skjuta mot dig. BLI INTE träffad av denna! Den slukar energi och det kommer göra resten av banan till ett helvete. Det är ganska enkelt egentligen. Ta skydd bakom den vänstra delen av lådorna. Håll R-knappen intryckt och tryck på C-vänster snabbt. Du har ungefär en sekund på dig att skjuta innan kulsprutan riktat sig mot ditt håll. Försök bara ställa in siktet först och släpp sedan C-vänster. Håll kvar kontrollspaken i samma läge och när kulsprutan slutat så trycker du på C-vänster igen och skjutuer. Siktet borde vara inställt från början och du borde lyckas skjuta sönder kulsprutan. Var hela tiden beredd på att vakterna i rummet kan anstorma dig.

När du skjutit sönder kulsprutan springer du in i rummet och skjutur vakterna om de är kvar. Därefter skjutur du sönder de båda serverar samt skärmen och du har klarat uppgift B. Plocka upp kassaskåpsnyckeln för att klara C-uppgiften. Nu ska du ut härifrån, men var MYCKET försiktig. Har du otur står det en mindre armé utanför och då blir du inte glad. Öppna porten och ta sedan skydd vid

lådorna. Skjut dem du ser och titta sedan åt höger också. Förhoppningsvis får du dubbla D5K:or nu och då ser det ljust ut. Använd dessa och spring sedan åt vänster och peppra mot killarna som står här. De tjänar ingenting till att skjuta dem från avstånd eftersom att det bara kommer nya. Har du tur står det inte fler än tre här och du blir du förmodligen inte skjuten mer än en eller två gånger. Skjut ner dem medan du springer och fortsatt rakt fram.

Passera första lagerlokalen men gå in i den andra och stäng porten efter dig. Nu är du i vapenmagasinet och här bor tre vakter. Kika fram från vänster sida och skjut ner de två du ser. Spring sedan fram och ta den sista direkt till höger. Akta! Han kan springa runt och ta dig bakifrån (tihi). Plocka upp alla vapen här, vilket inkluderar raketgevär, Proximity Mines och KF7:or. Kasta en min mitt bland lådorna och skjut sönder minan. Målet är att skjuta sönder majoriteten av lådorna och du har klarat uppgift A. Nu ska du ut härifrån, men vi vill ju verkligen se upp med campande soldater här ute.

Därför ska du sätta en Proximity Mine på vänstra sidan av porten och en på den högra. Om det inte exploderar direkt ska du bara skjuta på en av dem och du borde höra många uh, ah, aaargh på andra sidan porten. Öppna och spring direkt åt höger mot tåget. Skjut bara de som står i din väg, vilket borde vara 2-4 vakter. Gå sedan in i byggnaden som leder till tåget och lägg verkligen på ett kol. Gå uppför trappan och öppna kassaskåpet för att få tag på ritningarna till helikoptern och spring sedan snabbt ut i lagerlokalen och ut till tåget. Öppna tåget och kliv in.

=====
Uppdrag 6: St. Petersburg, Del v: Train
=====

- a. Förstör bromsenheterna
- b. Rädda Natalya
- c. Lokalisera Janus hemliga bas
- d. Knäck Boris lösenord
- e. Fly till säkerhet

Train på 00 Agent är inte en dans på rosor. Vakterna är tjocka och skjuter skarpt. Du måste verkligen kunna sikta och röra på dig här. Första vagnen då. Avancera framåt och huvudskjut den första vakten du ser. Så långt det går ska du använda R-knappen och sikta på att huvudskjuta alla vakter här inne. Därefter strejfar du in i högra väggen och du borde få syn på en vakt precis höger om en låda. Skjut honom också. Två vakter kvar och för att träffa dem tar du skydd bakom lådbarrikaden och använder R- och C-knapparna för att luta dig ut. Innan du lämnar vagnen ska du skjuta sönder den gråa saken nära golvet. Detta är en bromsenhet. Varje vagn har en sån och alla måste bort.

Öppna dörren till nästa vagn och backa genast tillbaka för att ta skydd bakom två lådor bakom dig. Det är fyra vakter bakom lådor. Använd samma teknik som tidigare för att titta fram och skjuta. Två svartklädda vakter kan röra sig fritt i vagnen och stå lite varsomhelst. Tänk på detta. Avancera i vagnen och ställ dig bakom två ställlådor i mitten. Nu har du åtminstone ett halvt dussin. Stå så nära ställlådan som möjligt och försök titta fram mellan springor. Kanske ser du en svartklädd vakt om du titta under den övre ställlådan. Soldaterna här är mycket oberäknerliga och kan börja springa mot dig närsomhelst så ta skydd!! Skjut sönder bromsenheten längst bort.

Öppna nu dörren och du når en ny miljö. Stå kvar här i dörröppningen och peppra in mot vagnen. Använd R-knappen och sikta i huvudhöjd hela tiden. Invänta vakterna. En vakt kommer att komma ut från toaletten också så var säker på att han också är borta innan du går vidare. Det gäller bara att föra tillräckligt med ljud. Därefter springer du igenom hela korridoren och skjutuer

sönder bromsenheten längst bort. Öppna dörren till nästa vagn och gå igenom i princip samma process här också. Stå kvar i dörröppningen och skjut mot vagnens inre. Huvudskott förstås. När det verkar lugnt så avancerar du, men bara till den andra dörren på höger sida (toaletten ej inräknad). Här utanför för du oväsen med bössan och två soldater borde komma ut. Skjut dem och vänd sedan tillbaka mot ingånen. Skjut sönder bromsenheten och fortsätt mot slutet av vagnen där två vakter står. Börja peppra tidigt så att de inte hinner skjuta dig.

Nu kommer du till en vagn som kan uppfattas mycket jobbig. Här står det vakter nästan helt slumpmässigt. Antingen svartklädda vakter med D5K eller rambovakter med dubbla ZMG som tål hur mycket stryk som helst och siktar som gud fader själv. Så fort du får ZMG så använder du dem och släpper inte av-tryckaren förrän vakten är död. Mitt i vagnen finns en korridor med två toaletter. Elitvakter kommer ut från dessa toaletter när du passerar, så var säker på att back och skjuta så mycket du kan när du ser dörrarna öppnas. Det är MYCKET viktigt att du tar skydd någonstans när eliten attackerar. Har du mer än en framför dig blir du träffad. Skjut INTE bromsenheten längst bort än.

Gå in i nästa vagn och skjut den sista vanliga vakten. Vänd dig om och skjut sönder bromsenheten. Nu ska du gå tillbaka till den förra vagnen och fortsätta tillbaka tills du träffar en förföljande elit- eller svartklädd vakt. Du har ALLTID en förföljare. Skjut honom så slipper du honom sen. Han verkar spawna upp när du går in i sista vagnen. Så, skjut nu är det bara att skjuta sönder den sista bromsenheten och tåget stannar. Detta kommer att släppa ut två sista elitvakterna och dessa kommer att jaga dig. Var beredd att peppra så fort du ser dem och du tar troligen ingen skada. En av dem tappar tågdörrnyckeln som leder till Trevelyan.

Nu ska du bara fortsätta och du når en skara glada människor: Natalya, Ourumov, Xenia och Trevelyan. Ditt mål är att skjuta Ourumov och Xenia. När Ourumov är skjuten så överlever Natalya och Xenia och Alec flyr. Du får alltså inte lämna tåget förrän det står både Object C och D: Completed. Uppgift D är inte avklarad förrän det är 5 sekunder kvar innan tåget sprängs och då hinner du knappast få ut Natalya. Därför måste du även träffa Xenia när du skjuter. Blir Xenia träffad måste Alec vänta in henne och Natalya får dyrbar hackartid. Detta innebär att det är nästan en halv minut kvar när Natalya är färdig.

För att göra detta ska du ställa dig så långt till höger som möjligt och sikta mot Ourumovs huvud. Därefter försöka träffa Xenia bakom. Försök gärna ställa dig så att du ser båda deras huvuden samtidigt. Därefter pepprar du för fullt. Tyvärr kan tur avgöra detta. Ourumov får ibland en sån där dum dödsanimation då han först ställer sig raklång och skymmer Xenia totalt. Då finns det inte mycket att göra. När du skjutit ska du genast ta fram din klocklaser och gå fram till lucka i golvet. Sikaa på mitten av de små lapparna som håller fast luckan. När alla är borta och Objective D: Completed ska du genast fly vagnen och springa åt höger. Åt vänster har du vakter, men de kan inte träffa en oljetankar på tio meter så spring bara, och gör det fort.

=====
Uppdrag 7: Cuba, Del i: Jungle
=====

- a. Förstör kulsprutor
- b. Eliminera Xenia
- c. Spräng ammunitionsförråd
- d. Eskortera Natalya till Janus bas

Jungle på 00 Agent är verkligen inte speciellt svår. Det gäller bara att ta

det lugnt så ordnar sig resten. Se hela tiden till att gå lugnt framåt medan du använder siktet på din kraftfulla AR33:a. Mitt tips är att du siktar på bröstområden och sen snabbt trycker nedåt för att försöka få huvudskott. Detta kan ge dig mycket effektiva kills. Så fort du hör gevärsskott och inte ser varifrån det kommer ska du ställa dig bakom ett träd. Natalya kan faktiskt vara väldigt användbar. Förutom när det gäller explosioner kan hon ta ofantligt mycket stryk, och dödar alltid soldater med ett skott. Djungeln i början kan delas upp i tre sektioner med en kulspruta i slutet på varje sektion. Denna kan träffa dig väldigt tidigt så rör dig långsamt framåt och backa snabbt tillbaka om du hör den. Använd siktet på AR33:an för att skjuta sönder dessa samt, som sagt, soldaterna. Precis i närheten av dessa kulsprutor i första och andra sektionen finns skottsäkra västar. Var noga med att plocka upp dessa och sen hushålla med dem. Mer hjälp än så får du inte eftersom att vakterna rör sig så oregelbundet. Och kom ihåg! Plocka upp all ammo!!

När du nått en hängbro ska du skärpa till dig. Nu ska du möta Xenia, men hon är i ärlighetens namn riktigt enkel om du bara använder rätt taktik. Spring snabbt över bron och ta ett steg till höger. Sikta med AR33:an mellan träden framför dig och hon borde strax dyka upp. Skjut mot hennes huvud tills hon slungar iväg en granat. Då springer du snabbt tillbaka över bron. Från andra sidan bron siktar du mot hennes sida och skjuter mot henne så fort du får syn på hennes konturer. Detta borde vara tillräckligt för att ha död på henne. Plocka upp hennes granatkastare och RCP-90, men fortsätt använda AR33. Precis vänster om bron kan du också se en kulspruta. Skjut sönder den. VIKTIGT

Fortsätt nu och du kommer in i en grotta med tre-fyra soldater. Två har du direkt åt höger. Stå nära ett träd och sikta in i grottan för att ha död på alla. Du hittar också en kulspruta lite längre bort. Fortsätt längre in i grottan och du når ett lite större område. Det står en vakt åt höger och en åt vänster. Försök skjuta ner dem så tyst som möjligt för att undvika uppmärksamhet. Det finns nu två vägar att gå. Det är uppför stegen jag rekommenderar, men det kan bli svårt om det rusar in vakter från andra hållet. Skjut vakter som rusar in tills de har sinat. Akta dig för granater.

Om du ser att det inte kommer några vakter därifrån ska du försiktigt klättra uppför stegen. När du närmar dig toppen saktar du in. Rör dig mycket långsamt uppåt eftersom att en kulspruta kommer att titta på dig. Skjut sönder den så fort du ser dess topp. Bakom den kommer du hitta en massa trälådor. Spräng sönder dem med dina minor och du har klarat uppgift C. Du kommer även hitta den allra sista kulsprutan i närheten vilket gör att du klarar uppgift A också. Nu ska vi bara springa den sista distansen. Här spawnar det vakter hela tiden, så försök inte ens skjuta ner alla. Bry dig inte om var Natalya gör, hon följer dig ändå. Ta fram RCP-90:an (inte granatkastaren också) och rusa mot soldaterna. Skjut dem bäst du kan, men stanna inte utan fortsätt in i gången bakom. Skjut soldaterna här inne och spring snabbt in i hissen.

=====
Uppdrag 7: Cuba, Del ii: Control Centre
=====

- a. Skydda Natalya
- b. Ramponera Goldeneye-satelliten
- c. Förstör bepansrade terminaler

Helt klart en av de mest tålamodskrävande banorna, men svårighetsgraden ökar inte särskilt mycket mellan Agent, Secret och 00. Så här ska du göra. Öppna hissen försiktigt och en kulspruta i taket kommer att sätta igång. Eftersom att du bara har din lilla pistol är det inte helt lätt att skjuta sönder den. Jag föreslår att du duckar och försiktigt strejfar fram för att skjuta sönder dess högra sida. Eller strejfar fram helt och tömmer ett helt magasin i den

samtidigt som du troligen blir skjuten.

Spring ut ur hissen och skjut den första kille du ser från avstånd. Två eller tre andra borde dyka upp. Stanna där du är och skjut dem också. Nu har du två kulsprutor kvar i rummet. Ställ dig så du kan se en av dem, men så långt bak som möjligt. Då borde du inte bli träffad. Skjut ner den därifrån. Titta nu uppåt och åt höger medan du strejfar framåt. Då borde du få syn på den sista som du lätt prickar ner utan att den märker nåt. Nu har du troligen tre vakter kvar i rummet. Två åt höger och en åt vänster. Skjut ner dem från avstånd.

Gå tillbaka till hissen och hämta Nataya. Hon kommer att springa till en dator, knattra lite med den och öppna en dörr längre bort åt dig. Spring in i denna gång och skjut de två vakter du ser längst bort... på avstånd. Till höger kommer du träffa fyra vakter bakom lådor som älskar att kasta granatar och allt som oftast spränger sig själva. Fly så fort du hör en granat kastas. Strejfa försiktigt åt vänster och pricka ner dem en åt gången. Gå sen ner i gången där du sköt två vakter och du hittar Remote Mines som du MÅSTE ha.

Spring förbi lådorna och du kommer hitta fyra vakter i nästa rum. Skjut ner dem alla och locka ut dem i grottan om du får problem. Som du ser kommer du in i ett "riktigt" rum. Spring uppför trapporna och öppna dörren här. Här finns fyra vakter. Öppna dörren och streja åt höger. Du kommer då kunna skjuta vakten till vänster direkt och locka till dig de andra, som du sålunda prickar ner mycket lätt. Fortsätt ner och in i nästa rum. Du kommer träffa Boris här, men honom får du INTE skjuta. Då blir Natalya omedgörlig. Han kommer ändå bara att tappa sin pistol. Du kan se två stycken servrar i skottsäkert glas här. Sett ut en Remote Mine på båda, men spräng inte än.

Spring uppför trapporna och du kan se en massa datorer här. Strejfa ut och skjut en av vakterna här och vänta sedan in den andra som troligen såg dig. I vardera ände av rummet finner du två till servrar. Sätt Remote Mines på båda och spring uppför trapporna till översta våningen. Kryp till vänster här högst upp för att hitta en skottsäker väst. Gå ner till den nedersta våningen igen och öppna den lilla dörren till vänster om dig när du springer nedför trappan. Du kommer genast bli beskjuten av två kulsprutor och fyra vakter så backa rejält och pricka ner vakterna på håll och därefter kulsprutorna. Peppra inte utan skjut enstaka skott för att lättare träffa och inte slösa ammunition. Du kan stå i dörröppningen och ändå inte bli beskjuten av den vänstra kulsprutan. På vardera sida av dörröppningen finner du två kulsprutor till. Skjuta sönder dessa är onödigt eftersom att om du springer rakt framåt samtidigt som du håller C-höger så träffar inte de. I en av facken här inne finner du ännu en server. Du kan också hitta en vakt om du inte förde tillräckligt oväsen.

Spring tillbaka och gör det fort om du inte sköt kulsprutorna. Spring upp till övre våningen igen och gå åt höger här uppe och nere i tunneln. Natalya kommer att möta dig glad i hågen (såvida du inte sköt Grishenko). Hon kommer nu springa ner till en av datorerna för att mixtra lite med Goldeneye. Larret kommer att utlösas och det är nu ditt mål att skydda N från alla soldater. Detta är drygt och tålmodskrävande. För det mesta kommer de nedspringandes för trapporna, men hör du glas krossa måste du snabbt titta åt höger och vänster eftersom att då kommer de från bottenvåningen också. Jag rekommenderar att du springer omkring på nedervåningen bland datorerna och rör dig konstant medan du letar efter vakter. Skjut vakterna så fort som möjligt och så nära som möjligt. Jag rekommenderar dig inte att sikta med R-knappen utan satsa då hellre på ett lätt tryck på C-ner för att få huvudskott. De flesta som springer nerför trapporna siktar på dig i första hand, men alla som kommer på nedervåningen skjuter mot Natalya först och främst. Dessa har ALLTID högst prioritet. Du måste skydda Natalya. Dör hon sabbar du åtminstone uppgift A. Var nog med att plocka upp ammunition också.

När Natalya börjar röra på sig betyder det att du kan pusta ut litegrann. Nu ska vi bara sabba den sista servern också. Gå tillbaka till där Boris stod och välj den stora dörren till höger (om du tittar mot trappan) som nu är upplåst. Öppna och kasta in en Remote Mine mot servern. Spring sedan ut och mot trappan då du utlöser minorerna. Förhoppningsvis ska det stå Objectiv C: Completed. Gör det inte det utlös igen.

Spring in i rummet där du sprängde och förhoppningsvis ska vakterna va döda. Öppna nästa dörr och skjut första vakt du ser. Det finns två hissar här: din till vänster och Trevelyans till höger. Säkra hela rummet är lönlöst eftersom att det finns så många soldater här. Däremot bör du närma dig Trevelyan så att han försvinner annars kommer han att skjuta dig många gånger. Följ högra väggen till hans hiss och sedan fortsätter du längst den högra väggen till din hiss. Skjut vakter medan du springer och du bör klara det galant. Var bara noga med att du klarat uppgift A. Det är lätt hänt att Natalya inte hinner ta sig i säkerhet ifall du varit för snabb. Det finns en alternativ väg att ta till hissen om du tyckte detta var för svårt. Efter att du sprängt springer du till dörren som ser ut som en hiss istället. Du skjuter de tre, fyra vakter här inne och eventuellt plockar upp västen bakom skåpen. Sedan tar du den bortre dörren och du hamnar direkt vid din hiss.

=====
Uppdrag 7: Cuba, Del iii: Water Caverns
=====

- a. Förstör inpumparnas kontrollstationer
- b. Förstör utpumparnas kontrollstationer
- c. Förstör huvuddatorn
- d. Använd radio för att kontakta Jack Wade
- e. Minimera antalet förolyckade vetenskapsmän

Det här uppdraget är svårt. Det är inget snack om saken. Det är inte mycket du kan göra när det gäller strategier utan det handlar mest om tur och skicklighet. Ändå kommer jag bjuda dig på min visdom som vanligt. Innan vi börjar måste jag varna dig för vakter med blå basker. De är otroligt starka på 00 Agent och kan ta många huvudskott innan de börjar blinka. Skjut alltid dessa först och sätt många kulor i ansiktet på dem. En annan sak: använd ZMG om jag inte säger annat. Ammunitionen till AR33:an är alldeles för värdefull.

Kliv ur ur hissen och börja mangla ner soldaterna. Jag rekommenderar att du springer fram mot dem så lyckas du skjuta ner dem så precist som möjligt. Trevelyan springer iväg, men honom ska du inte bry dig om. Fortsätt in i nästa rum och mangla vakter. Har du blivit skjuten nu i början bör du starta om uppdraget. Du kommer nu ut på en bro. Följ den och pricka ner vakterna borta vid dörren med din AR33:a. Gå in igenom dörren.

Trafiken i följande rum är helt beroende på hur mycket oväsen du fört tidigare. Börja med att skjuta ner dem du ser från dörren. Titta sedan ner bland lådorna och skjut soldaten som eventuellt står där nere. Följ bron ovanför och pricka vakten allra längst bort med ett skott. För inge oväsen här. Det står nämligen en basker och lurar. Gå tillbaka till lådorna och spring in i genom grottspringan så kommer du se ryggen på en kommandosoldat. Skjut honom snabbt. Ojudet kommer att locka fram en soldat ur nästa rum. Skjut honom medan han springer på bron ovanför dig.

Nu ska du skjuta sönder alla tre datorer här nere för att klara uppgift A. Tyvärr så står vetenskapsmännen lite väl nära och dödar du fler än två så förlorar du uppdraget. Skräm bort dem genom att vifta med bössan i närheten av dem eller skjuta lite mot dem. Inte på dem dock. När du är klar med detta kan du spränga lite lådor med dina Timed Mines ifall du vill. Du får ammu-

nition från alla. Nu ska du fortsätta in i nästa rum vilket är den högsta salen på banan. Spring uppför stigen samtidigt som du håller en strejfknapptryckt så att det går fortare. Du kommer möta två patrullerande vakter och en högst upp vid dörren.

När du ska in i nästa rum måste du vara lite försiktig eftersom att du annars kommer bli totalslaktad. Ta fram AR33:an och öppna dörrarna. En vakt står en bit därifrån och två vakter nära dörren. Försök skjuta ner den längst bort och flytta sedan på dig. Låt de andra två komma varav en har en basker och dubbla uzis. När du skjutit dessa är det jätteviktigt att du plockar upp dem dubbla så att du kan använda dem sedan. Smyg nu på vänster sida om pelaren och du kommer se tre nissar i rad. Skjut ner dem alla och baskern först förstås. Använd pelaren för att ta skydd. Har du dåligt med ammo? Spräng lådor.

Fortsätt in i nästa rum och använd gärna AR33:an för att skjuta folk på håll. Troligen kommer fyra soldater springandes mot din skotteld, varav en basker och alla ska du skjutas ner. Klokt att använda ZMG när du kommer närmare. Nu kan du ju se att vägen delas upp i två sektioner: en nedre och en övre. Ifall någon skjuter på dig från den nedre ska du förstås skjuta tillbaks, men annars ska du helt undvika dem eftersom att de annars kommer att förfölja dig. Förflytta dig på övre våningen och skjut ner alla du ser innan de ser dig. Använd AR33 om du måste. Fortsätt tills du når första dörren, den som leder in till Outlet Pumps. Ignorera resten av vakterna så länge. De stör dig inte.

Öppna dörrarna och spring snabbt in i rummet och sen snabbt ut på bron igen. Förhoppningsvis såg några vakter dig och kommer nu försöka springa efter dig. Har du tur är det tre eller fyra stycken som försöker. Skjut dessa från dörröppningen eller ute på bron beroende på hur rädd du är. Kliv sedan in i dörröppningen och titta försiktigt åt vänster. Skjut sönder kulsprutan i taket när du ser den. Spring sedan snabbt in i hörnet där den stod och skjut vakten du troligen finner där. Ta fram AR33 och sikta sedan bort mot skåpen. Det står två vakter bakom skåpen och skjut du på själva skåpen kan du träffa dem. Skicka iväg några salvor och de kommer garanterat att dö. Smyg sedan fram emot den nedre delen av rummet och det borde stå två vakter här. Skjut dem både och han med basker borde tappa Code Card A. Det är mycket viktigt att du plockar upp det. Skjut sedan sönder alla tre datorer och du har klarat uppgift B.

I ena hörnet av rummet kan du se ett par skåp. Skjut sönder dem och en gång öppnar sig som leder till lådor med massor av ammunition om du skulle behöva. Nu ska du tillbaka ut på bron igen och försätta där du lämnade. Försätt alltså skjuta folk på övervåningen tills du når bortre änden där två vakter vaktar en dörr. Skjut dem båda och plocka upp Code Card C från baskern. Nere från trappan kommer två vakter attackera dig. Ställ dig först vid trappan för att locka fram dem och flytta dig sen åt sidan. Har du bråttom kan du snabbt springa ner och skjuta dem med dubbla uzis innan de vet ordet av. Att ge dig på fler på nedervåningen är helt onödigt. Istället ska vi in i nästa rum.

Men du måste vara väldigt försiktig. Det är här man lättaste misslyckas och du behöver dessutom en REJÄL dos tur. Vi kan ta det från början så att du vet exakt vad du har att tampas med. I rummet patrullerar en vakt, det står två på vänster sida och en på höger sida. Dessutom har du fyra stycken soldater bakom några lådor, omgivna av explosiva tunnor, huvudkonsolen och radion. En av soldaterna till vänster håller Code Card B och en RCP-90 samt en basker. Två av soldaterna vid konsolen håller också RCP-90. Bli inte skjuten av dem! RCP-90 är spelets bästa vapen och helt över! Dessutom har nyss nämnda vakter en egenhet av att döda sig själva med granater. Ifall du råkar spränga konsolen eller en tunna kommer radion att skadas vilket betyder att du inte kan fullgöra uppgift D. Detta måste undvikas till varje pris.

Så här rekommenderar jag dig att göra. Ställ dig i dörröppningen och titta genast mot konsolen och radion. Ta fram AR33 och sikta på de fyra soldaterna. Skjut endast enstaka mycket snabba skott mot huvuden på dem och försök ialla fall döda två av dem. VIKTIGT! Skotten från AR33:an penetrerar sina mål. Så råkar du träffa en dator eller tunna med ett skott så är det helt kört. Du måste vara medveten om vad som finns bakom. Under tiden du skjuter mot dessa kommer resten av soldaterna att komma fram. Skjut ner alla så fort som möjligt och backa tillbaka ut på bron ifall det blir kris. Du kommer att ta skada på detta sätt men det är det enda riktiga för att klara det. När de attackerande vakterna är döda och du plockat upp sista Code Card (A) ska du försiktigt strejfa fram mot konsolen med din PP7 eller nåt sånt och försiktigt skjuta ner den eller de sista vakterna. Gå fram till radion och tryck på B-knappen och sätt sen en välförtjänt kula i en tunna så att konsolen sprängs. Således klarar du uppgift C och D.

Nu ska du kolla så att du har alla tre Code Cards. Har du inte det får du läsa högre upp i guiden om var du finner dem. Med hjälp av dessa kan du öppna de stora dörrarna. En finns i detta rum och en i rummet med uppgift B. Öppna dörren och skjut vakterna innanför. Öppna dörren till vänster och gör samma sak. Använd RCP-90 till detta förresten. Nu kommer den sista delen som MÅSTE ske i ett svep så gör inget förrän du vet hur. Börja med att stänga den stora dörren som du kom ifrån. Så fort du öppnar den andra dörren till nästa rum så kommer det rambovakter bakom dig och det kommer bara fler och fler. Dessa ska du inte ens börja att bråka med. När du öppnat dörren till sista korridoren ska du genast ducka. Därefter siktar du omedelbart (med RCP-90) på den närmaste kulsprutan och sen på den längre bort. Res dig genast upp samtidigt som du laddar om. Nu springer du mot Trevelyan samtidigt som du håller Z-knappen intryckt och siktar mot vakterna. Förhoppningsvis träffar kulorna rätt och du dödar dem alla. Spring omedelbart in i hissen och du har klarat uppdraget.

=====
Uppdrag 7: Cuba, Del iv: Antenna Cradle
=====

- a. Förstör kontrollkonsolen
- b. Gör upp med Trevelyan

Denna bana är riktigt svår. Tro inte något annat. Varenda vakt här är förstas baskerförsedd så var beredd på att dessa monster fullkomligt kommer att mosa dig ifall du inte är lite sneaky. Det finns några trick du kan använda, men det gäller ändå främst att du är riktigt bra på spelet. Eftersom rambovakterna inte riktigt har ett bestämt mönster hur de rör sig, inklusive Trevelyan, kan jag inte skriva en riktig walkthrough till denna bana. Istället får du nöja dig med tips. Viktigt att veta är att det inte finns en enda stationerad eller patrullerande vakt. Alla spawnar upp efter hand.

Försök aldrig skjuta vakter när de är på samma gång som du. Ser du en vakt på en gång bredvid dig så skjut den från sidan med hjälp av R-knappen. Kommer någon springande nerför trappor ska du naturligtvis skjuta honom i trappan innan han når dig. Längst ner på Cradle är det ju förstas svårt. Antingen försöker du skjuta dem så fort som möjligt eller också byter du till andra sidan beroende på hur det ser ut. Försök hela tiden ha så bra koll på din omgivning som möjligt så att du så sällan som möjligt blir överraskad av soldaterna. Ovanpå Cradle ska du helst försöka ta skydd i hörnen och skjuta dem medan de springer på gångarna. Dessa killar kan bara se vad som finns framför dem. Slösa heller inte mer ammo än nödvändigt och var hemskt nogga med att plocka upp allt vakterna tappar.

När det gäller Trevelyan ska du förstas vara försiktig, men du lär nog bli träffad ändå. Ett tips är att strejfspringa så mycket du bara kan och du borde

vara snabbare än Trevelyan. Således kan han inte börja skjuta på dig eftersom att du är så snabb. Ifall du nån gång blir försenad ska du vänta på att han skjuter och sedan springa upp till honom. Han måste ta en paus precis som alla andra vakter. Du ska ju naturligtvis skjuta på honom så mycket som möjligt medan han springer och står still, men kom ihåg att bara skjuta när du vet att du träffar. Börjar ammot ta slut måste du vänta in soldater som du kan få mer.

När det gäller skottsäkra västar finns det rätt gott om dem. Det finns en i varje torn som håller upp Cradle. En där du börjar och dessutom två till. Den där du startar ska du ju ta, men de andra tjänar du ingenting på. Varför? Jo, för springer du hela vägen ut dit kommer en massa soldater sätta efter och skjuta dig när du kommer tillbaka. De ser nämligen som falkar och skjuter dig på långt håll. Kanske kan du göra det till din fördel, men jag tippar på att du förlorat hela ditt nya armour innan du tagit upp jakten på Trevelyan igen. Däremot finner du en skottsäker väst i ett av skjulen. Inte den där datorn till Cradle sitter utan det andra skjulet. Titta bakom maskinen. Detta hade jag glömt när jag klarade banan på 00. Hahahahaha

När det gäller själv förfarelseprocessen då. Du börjar ju förstås med att plocka upp armour, sen rusar du efter Trevelyan. Du måste börja skjuta mot den första vakten vid ett tidigt stadium. Titta på hur pistolen reagerar med sitt Auto-aim och du kommer att se var vakten är. Han skjuter dig långt innan du kan se honom. När du kommit fram till honom väntar du in de tre nästföljande soldaterna och skjuter dem medan de springer på sina gångar. Vänta INTE tills du har dem framför dig. Därefter springer du ner mot Travelyan.

Skjut alla vakter du ser innan de kommer fram till dig. När du kommit ner till rummet med kulsprutorna försöker du använda C-knapparna för att snabbt ha sönder dem. Akta vakterna som troligen står där inne. Skjut också sönder datorn som står skynd bakom den stora maskinen här inne. Avancera mot datorn från den främre delen av rummet. Därefter är det bara att sätta efter boven och följa mina tips ovan. Lycka till!

=====
Uppdrag 8: Teotihuaca'n, Del i: Aztec Complex
=====

- a. Programmera om skeppguiden
- b. Avfyra skeppet

Svåraste banan i spelet, tveklöst. Den var otroligt svår på Secret Agent och några resor värre här. Tur att jag här erbjuder dig en skaplig strategi, vilken egentligen är den samma som för Agent och Secret Agent. Är ju egentligen samma sak, bara det att vakterna är så mycket mer fruktansvärda. Har inga allmänna tips, det är bara att följa guiden.

Från start ska du veta att du har tre vakter i första rummet och på denna svårighetsgrad måste du vara lite kall. Så här ska det gå till i teorin, men så funkar det inte alltid. Tryck lite på C-ner för att få upp pistolen lite. Strejfa försiktigt ut och sätt tre otroligt snabba kulor i den bortre vakten på vänster sida. Strejfa in igen. Lyckas du inte döda vakten eller blir träffad bör du starta om. Ladda om direkt efteråt och invänta de två nästföljande vakterna. Först borde han på höger sida dyka upp och sedan den på vänster. Ladda inte om mellan varven eftersom de dyker upp så fort efter varandra.

Plocka upp all ammo (gör det hela tiden på denna bana och gå fram till den del av väggen som ser annorlunda ut och tryck på B-knappen. En dörr! Strejfa undan åt vänster direkt. Nu ska du förstås använda den gudomligt starka AR33:an. Titta försiktigt fram och skjut vakten i huvudet med hjälp av R-siktet. Medan du står här kan du två vakter komma springande mot dig närsomhelst så var hela

tiden beredd på att omedelbart skjuta dem eller strejfa undan. Använd nu siktet och titta längst bort i rummet. Har vakten därborta inte försökt skjuta mot dig än så knäpp honom fort.

Håll dig nu på vänstra sidan av denna ingång och du borde snart kunna skymta en arm bakom några lådor och en pelare på höger sida. Skjut mot hans arm så fort du ser den. Minsta lilla du går för långt och han kommer att skjuta dig. Och träffa! Räkna med det. Nu har du bara en vakt kvar och han står på motsvarande sida. Gå fram mot pelaren som skiljer är åt och gå mot den på dess högra sida så borde du snart kunna skymta vakten. Minsta lilla du visar dig för honom på nåt annat sätt och det är 50/50 att han skjuter dig på en milisekund.

Som du kanske vet finns det en liten spricka under dig. Det är en väg mot slutet av banan, men den vägen ska du absolut inte ta. Mycket, mycket svårare. Du kommer inte heller tillbaka upp igen på ett tag ifall du faller ner. Spring istället över bron till bortre änden av rummet och gå in i nästa område. Här inne har du fem vakter och alla ska du fega fram. De två första står på vardera sida om ingången. Spring ut precis så de ser dig och backa sedan tillbaka igen in i förra rummet. Utöva lite huvudskjutning när idioterna kommer in.

Därefter går du in i det mörka datarummet igen och skjuter lite vilt omkring dig samtidigt som du strejfar in i det vänstra facket där en sedermera död vakt stod. Syftet är att väcka så mycket uppmärksamhet att de tre sista vakterna kommer springandes. Vara bara beredd att skjuta dem så fort de kommer och du borde inte få några problem. Använda R-knappen. Det är möjligt att en av vakterna i en av de högra facken inte hörde dig så var beredd när du avancerar. Hmm... vart ska jag nu, tänker du. Du kanske ser några servrar på vänster sida längst bort. Dessa är egentligen dörrar. För att öppna dem ska du aktivera datorn i närheten.

Servrarna dolde en korridor med fyra vakter. Snipra dem när de minst anar det och det blir inga problem. När du sprungit igenom hela korridoren kommer du ut till rymdskeppets avgasventilationssystem där två soldater vaktar precis vid var sida av ingången. Skjut sönder den vänstra datorn du ser och du borde få deras uppmärksamhet. Strejfa in i korridoren och var beredd på att skjuta dem så fort de dyker upp. Spring ut i rummet där de stod och dörren bakom dig kommer att stängas samtidigt som taket öppnas. Dags för provskjutning och befinner du dig här när det exploderar dör du mycket fett.

Spring in i ventilationstrumman där den vänstra datorn stod och följ gången rakt fram. På vardera sida om dig kommer du strax ha stationära kulsprutor med sina rygga mot dig. Strejfa ut och skjut den vänstra först och sen den högra. Akta dig också för en, två eller tom tre soldater med Laserkanoner som kan attackera dig från vänster sida. Dessa skjuter som gudar så var försiktig. Du ska dessvärre åt höger första för att hämta en skottsäker väst allra längst bort. Därefter ska du följa korridoren åt det håll soldaterna kommer. Får du Laser ska du gärna använda den. Den är lika stark som Magnum och behöver aldrig laddas om.

När du är på väg ut i stora rummet efter ventilationstrumman ska du ta det mycket försiktigt. Det finns nämligen fyra stationära kulsprutor i taket och minst lika många ännu argare soldater med lasergevär. Smyg försiktigt mot slutet av ventilationssystemet och en av dem kommer att börja skjuta på dig. Backa försiktigt och ta sedan fram AR33 för att skjuta sönder den. På motsatt sida kan du se en soldat bakom gallret. Pricka ner honom med AR33:ans sikte.

Nästa kulspruta hänger precis ovanför huvudet på dig så avancera försiktigt och titta upp mot höger för att ha sönder den. De två sista sitter bland alla lasernissar längst bort till höger och visar du dig blir du beskuten av allt.

Först ska du strejfa ut lite åt vänster för att eventuellt se en lasersoldat där. Men han har troligen redan attackerat och är död och begravet. Innan du tar itu med lasersoldaterna till höger ska jag berätta att det kommer att dyka upp två soldater från gallret på motsatt sida om du väntar tillräckligt länge. Så var hela tiden beredd på dem. OBS! Det tar ett bra tag innan den första dyker upp och ännu längre innan nästa.

Okej, du står fortfarande och trycker i ventilationstrumman, visst? Springer du ut så har du ett fack med en hög stege på din vänstra sida. Du ska till detta fack, men inte uppför stegen. Ställ dig på stegen så kommer du sätta igång med det mest frustrerande i hela spelet eftersom dessa vakter verkligen skjuter som gudar på 00 Agent. Jag föreslår AR33 eftersom du kan sikta, men förstår ifall du använder överlasern. Håll R intryckt och tryck på C-vänster snabbt för att titta ut. Det ska göra är att otroligt fort skjuta vakten längst bort till vänster och sen göra samma sak med den andra.

Lådorna närmast dig borde skydda dig från resten. Titta nu mellan lådorna och väggen borde du se en annan vakt. Pricka ner honom också och smyg sedan fram till lådorna. Strejfa försiktigt åt vänster och pricka den sista laserkillen. Nu kommer en viktig grej du absolut inte får glömma. Klättra uppför stegen i rummet och aktivera datorn här uppe. Detta kommer att stänga rymdskeppets avgasport vilket gör att du kan ta dig tillbaka... men gå inte tillbaka än.

Spring nedför stegen och fortsätt igenom gallret mittemot ventilationstrumman. Nu är du i själva templet igen. Spring nerför trapporna och du kommer ner till ett vägskal. Springan rakt framför dig leder till en korridor med Jaws. Trappan till vänster leder också till Jaws men från ett annat håll. Har du en granat så rekommenderar jag nog den senare vägen. Här får du strategi för båda. Hursomhelst är Jaws troligen spelets mest kraftfulla fiende. Han kan ta hur mycket stryk som helst, skjuter som en galning och träffar allt. Dessutom är han också rätt smart. På 00 är det i princip omöjligt att slåss renhårigt.

För den första strategin ska du smyga fram och du borde se en soldat. Skjut honom snabbt och du kanske kommer att få Jaws uppmärksamhet. Om inte, strejfa fram och skjut vakten längst bort. Därefter står du och trycker precis vid ingången, skydd från Jaws. Han kommer att dyka upp precis bredvid dig och det är verkligen själva poängen. Eftersom att han har så långt armar kan han inte träffa dig om ni står precis bringa-mot-bringa. Därför är det bara att skjuta honom tills han dör. Akta dig om inte Jaws dyker upp. Det betyder att han kommer att smyga på dig från andra vägen, så var beredd.

Har du en granat är det nog smartare att ta andra vägen in i korridoren. Du ska du bara springa ut i korridoren och sedan snabbt in för att liksom visa att du är där. Kasta granaten samtidigt och du kommer troligen döda vakterna. Invänta nu Jaws och hans överlevande hejdukar. Döda hejdukarna fort om de klarade sig. Strejfa snabbt undan från Jaws och spring nu snabbt in i korridoren från andra sidan, så att du liksom springer runt Jaws. Göm dig i en av facken i korridoren och invänta major ståltand. Tanken är ju naturligtvis att han ska dyka upp precis bredvid dig.

När han väl är död ska du plocka upp hans Smart Card som öppnar en tidigare låst dörr åt dig. Dessutom får du nu hålla två stycken AR33:or! Hur nu det är möjligt för vår inte särskilt muskullöse engelsman. Lasern är troligen lite bättre. Efter Jaws död kommer nu stället krylla av laserförsedda galningar som bara fortsätter att spawna. Det är därför du skulle ha stängs rymdskeppets avgasport innan. Spring nu hela vägen tillbaka till det mörka rummet du var i innan. Det tredje rummet i ordningen, där serverar manifisterade dörrar. Var nu väldigt försiktig för alla lasernissar och skjut dem så fort du ser dem.

Väl där ska du trycka på B-knappen framför glaset för att öppna det. Plocka

upp Daten som ligger där och leta upp Guidance Data bland dina föremål. Sätt in denna diskett i diskettstationen och du kommer att ha klart första upp-
 giften. Spring nu hela vägen tillbaka till det stora rummet där rymdskeppet
 står. Gå bort till datorerna till höger och ladda in Daten du plocka upp innan
 i den stora servermaskinen. Tryck på Z-knappen. Detta kommer sätta igång ned-
 räkningen. Det sista du ska göra nu är att öppna skeppets avgasport igen. Så
 se dig noga för och spring snabbt uppför stegen för att aktivera datorn. Där-
 efter står du vid datorn och förslagsvis ständigt pepprar med lasern tills du
 klarat uppdraget. Då kan iallafall ingen soldat döda dig. Rätt svårt uppdrag,
 visst?

=====
 Uppdrag 9: el-Saghira, Del i: Egyptian Temple
 =====

- a. Hitta Golden Gun
- b. Besegra Baron Samedi?

För att komma efter en radda av Cavern, Control och Aztec är förstås denna bana grymt lätt, även på 00. Det gäller bara att veta var allt är och inte mucka med alla på en gång. Börja med att följa den högra väggen och du kommer att hitta två vakter längst bort i salen. Skjut dem snabbt och plocka upp vapnen. Använd dessa dubbla Uzis från och med nu. Fortsätt att följa den högra väggen och du kommer strax in i en liten gång. I gången kommer du märka att det fortsätter en annan gång här till höger, fast dit ska du inte. Lägg det på minnet bara. Fortsätt istället uppför den lilla trappan och in i nästa.

<pre> _ _ _ _ _ XX _ _ _ XX _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ UT_ _ _ GG _ _ _ 15 16 _ _ _ 14 _ _ _ XX 13 12 _ XX _ _ _ 11 10 _ GG = Golden Gun XX = Kulspruta 5_ 6_ 7_ 8_ _ 4_ _ _ _ _ 3_ 2_ 1_ _ _ IN </pre>	<p>Golv- et här inne borde se ut som bilden här till vänster visar. Går du på något annat sätt än bilden visar kommer kul- spru- torna göra många hål i dig och då är det lika bra att börja om från början. Rutorna på bilden motsvarar alltså golv- plattorna. Är det fortfarande obegrip- ligt ska du alltså gå så här: Vängster två steg, upp två steg, höger tre steg, upp två steg, vänster ett steg, upp ett steg, vänster ett steg, upp två steg och höger ett steg. Då kommer kul- spru- torna att avaktiveras och Golden Gun blotta sig. Dörren härifrån finner du direkt till vänster.</p>
---	--

Golden Gun är spelets mest kraftfulla vapen eftersom att de dödar allt på ett skott... utom en... som du snart ska få se. Dessvärre måste du ladda om efter varje skott så använd den bara mot Samedi. I utgången från Golden Gun-rummet kommer du att få en skottsäker väst. Okej, när du kommer ut mot nästa stora sal ska du vara lite försiktig. Det står en vakt i varje hörn. Jag rekommenderar att du skjuter den närmaste först och sen ger dig på resten. Alternativt springer du bara därifrån och prickar ner dem när de tycker upp.

Fortsätt nu mot den ljusa, enorma salen bredvid och du kommer hitta Baron Samedi. Skjut honom men din Golden Gun och han kommer att dö direkt. Missar du ska du strejfa undan och sedan försöka igen. Ta inte onödigt stryk av hans DD44:or. Skulle du få slut på din väst ska du gå in i den konstiga korridoren bredvid det här rummet. Det finns dessvärre gott om vakter har inne så var noga med att strejfa in i facken. Du finner den skottsäkra västen i ett fack på höger sida. Ta det lugnt framåt och få inte hybris bland vakterna. De kan fortfarande träffa, även om de inte gör sina jobb så bra.

Korridorerna leder hur som helst mot startpunkten där Baron Samedi har laddat upp med vad som låter som dubbla Uzis. Nu behöver han troligen skjutas två gånger. Var noga med att flytta på dig medan Golden Gun laddas om. När han är väck ska du följa den högra väggen mot mörka gången som leder till Golden Gun. När du väl kommer in i gången ska du inte uppför trappan mot Golden Gun utan gå in i den tämligen dolda gången till höger. Följ nu denna gång tills du når ett stort rum med vatten på golvet. Gå till andra sidan av detta rum och fortsätt sedan genom gångarna tills du når nån slags enorm obelix där Samedi står med dubbla laserkanoner. Nu ska du vara försiktig och definitivt plocka upp västen som ligger på golvet om det behövs. Skjut honom två gånger och var noga med att ta skydd. Ta inte för lång tid på dig efter som att vakter kommer att spawna. När Samedi är "död" har du klarat hela spelet på 00-svårighetsgraden. Snyggt jobbat! Nu ska du ta Invincibility-fusket också. Hahaha!

7. Fuskguide

I denna avdelning beskriver jag hur du får alla fusk i spelet. Alltså fusken du finner på Cheat Options. Det finns sammanlagt 23 stycken, inte 24 som man kanske kan tro. Kanske skulle man kunna räkna 007 som det 24:e men det syns inte i Cheat Options. I denna sektion finner du bara strategier till hur du låser upp dem alla. I kod-avdelningen finner du isället koder till hur du låser upp dem och andra grejer. De allra flesta fusk är faktiskt väldigt lätta att få och egentligen bara att följa min vanliga guide och vara snabb.

Dessvärre finns det några riktigt avskrämda och då kan du behöva strategierna nedan. Till exempel Facility kommer du inte lyckas med en burk öl i ena handen och kepsen bakomfram. Du måste verkligen kunna banorna och du måste kunna sikta och effektivt ta dig fram. Det finns ett viktigt tips dock. Konsten att strjefspringa. Detta innebär att du håller vänster eller höger C-knapp intryckt samtidigt som du trycker styrspaken framåt. Detta gör att du springer på diagonalen, vilket för dig MYCKET snabbare. Använd alltid detta förutom i trånga utrymmen.

När jag precis blivit färdig med guiden fick jag reda på en internetsida med alla filmer till alla officiella världsrekord. Jag hade alltså skrivit dessa strategier innan jag såg filmerna. Inte för att det spelar så stor roll eftersom att de är så otroligt överlägsna. Se och njut. Det är helt otroligt.
<http://www.the-elite.net/movie/GE/fastest.html>

Bana	Svårighetsgrad	Fusk	Tid
Dam	Secret Agent	Paintball Mode*	02:40
Facility	00 Agent	Invincible*	02:05
Runway	Agent	DK Mode*	05:00
Surface	Secret Agent	2x Grenade L.	03:30
Bunker	00 Agent	2x Rocket L.	04:00
Silo	Agent	Turbo Mode*	03:00
Frigate	Secret Agent	No Radar [Multi]*	04:30
Surface	00 Agent	Tiny Bond	04:15
Bunker	Agent	2x Throwing Knife	01:30
Statue	Secret Agent	Fast Animation	03:15
Archieves	00 Agent	Bond Invisible	01:20
Streets	Agent	Enemy Rockets	01:45
Depot	Secret Agent	Slow Animation	01:40
Train	00 Agent	Silver PP7	05:45
Jungle	Agent	2x Hunting Knife	03:45

Control	Secret Agent	Infinite Ammo*	10:00
Caverns	00 Agent	2x RCP-90	09:30
Cradle	Agent	Gold PP7	02:15
Aztec	Secret Agent	2x Laser	09:00
Egyptain	00 Agent	All Guns	05:00
Dam-Cradle	Agent	Magnum	Bara klara
Dam-Aztec	Secret Agent	Laser	Bara klara
Dam Egyptian	00 Agent	Golden Gun	Bara klara

* Funkar även i Multiplayer

===

Dam

===

02:40

Secret Agent

Paintball Mode

Svårighetsgrad: 2/5

Rolighetsgrad: 2/5

Borde inte bli några problem eftersom fienderna är så harmlösa. Se bara till att springa fort hela tiden och inte stanna för att döda. Jag föredrar PP7:an här eftersom den är så pass precis och tyst. Spring fram och skjut ner den första vakten av bara farten. Skjut nästa vakt medan han patrullerar i tornet och spring sedan mot de tre nästföljande som du också skjuter ner. Spring förbi lastbilen och fortsätt in i nästa sektion. Håll dig till den vänstra väggen och skjut vakter när de dyker upp. Strunta i nissarna i skyttegraven och bakom lådor. Aktivera säkerhetsdörrarna där lastbilen brukar stå och fortsätt in i nästa område.

Strunta i nissen till höger och springa istället rakt på soldaten som springer för att alarmera. Skjut honom och sedan larmet på vägen. Kanhända måste du skjuta officeren också. Spring ut på dammen och tänk på att det är viktigt att strejfspringa här. Nu har du ett larm i varje torn och alla kan du se genom fönsten så bry dig inte om att springa in i tornen. Ifall du använde PP7 så kan inte vakterna på tornet höra dig så bry dig inte om att ens skjuta mot dem. Är väl allt du behöver veta.

Paintball Mode innebär bara att alla kulhål byts ut mot färgfläckar. Dessvärre är dessa färgkulor precis lika farliga som vanliga. Hehe.

=====

Facility

=====

02:05

00 Agent

Invincible

Svårighetsgrad: 5/5

Rolighetsgrad: 5/5

Satans eget påfund. Det överlägset svåraste fusket som får Archieves-fusket att framstå som Dam på Agent-nivå. Så illa är det! Inte nog med att det är fruktansvärt svårt, du kan bara klara det ungefär en fjärdedel av försöken eftersom att Dr Doak måste stå på rätt ställe. Alla andra rundor blir övningsrundor. Rekommenderar att du sparar detta fusk till sist så att du förhoppningsvis är så bra som möjligt på spelet först. Följande strategi är mer eller mindre stulen av Marshmallow. Han lämnar inte ut några som helst kontaktupp-

gifter idag så det är omöjligt att fråga om tillstånd. Den är naturligtvis inte direktöversatt utan skriven i mina egna ord och modifierad till viss del.

Själva strategin är så brutalt specificerad så något annat vore bara fel. Även om strategin är otroligt bra och kan leda dig till tider så låga som 1:30 enligt marshmallow, så är det fortfarande otroligt svårt och kan kräva många timmar av oss normalbegåvade spelare. Märk väl att folk har fått så låga tider som 1:10 på den här banan, men då med ännu svårare strategier. Jag rekommenderar dig att kolla in Marshmallows fuskguide på GameFAQs eftersom det ändå är originalet och dessutom är han en av de som fått 1:10. Jag: prick 2:05 efter ett par timmars och svett blod. Notera att du även måste ha MYCKET tur.

Då sätter vi väl igång då. Strejfa igenom ventilationstrumman och skjut INTE vakten du kan se huvudet på. Skjut istället de tre andra med din PP7. Huvudskott eller två skott i bröstet beroende på vilket du gör snabbast. Lämna som sagt den sista vakten och spring ut ur toan. Se till att du har minst två KF7:or med dig. Ställ dig på toppen av trappan utanför toan och stäng dörren från där du kom ifrån. Ställ dig med ryggen mot denna dörr för att blockera vägen för den sista vakten och titta sedan ner på trappan. I nedre delen av skärmen borde du kunna se en hög med lådar som står liksom inramade av trappan. Skjut fyra skott i den översta med din KF7 Sovjet (använd bara den från och med nu). Exakt fyra stycken. Den får inte sprängas... än.

Nu ska du sikta KF7 nästan på golvet och peppra så mycket du kan. Målet är att väcka så mycket uppmärksamhet som möjligt. Sluta när du har ett eller två skott kvar. Nu ska förhoppningsvis hela trappan vara full av soldater och än ska de knappt ha avlossat skott mot dig. Nu ska du sätta en sista kula i lådan du tidigare besköt. Ett mindre inferno kommer att uppstå som grillar alla soldater i trappan och några i hallen nedanför. Hur vet man när man ska spränga lådan då? Brukar vara lagom när, eller strax innan, du ser en vakt med hjälm. Det lär du dig snabbt.

Spring snabbt nerför trapporna medan elden sinar och gå in och slå igång datorn som öppnar dörren till omklädningsrummet. Spring snabbt under trapporna och skjut ihjäl vakten som håller i ett nyckelkort åt dig. Strejfspring nu raka vägen mot omklädningsrummet och undvika att döda på vägen för det hinner du inte. Det är bara på håret att du kommer igenom dörren innan den stängs. Pojkarna i omklädningsrummet ska du ignorera. För nästa rum finns det flera olika metoder. Jag rekommenderar att du öppnar dörren och kastar in i en mina. Sen springer du otroligt fort in bakom en pelare i rummet och aktiverar den. Alla soldater ska troligen dö.

En alternativ strategi är att strejfa fram och tillbaka i rummet och försöka träffa alla tre i huvudet. Skitsvårt. Marshmallow rekommenderar troligen denna metod. En annan är att skjuta ett par gånger och sen springstrejfa igenom rummet. När du tagit dig till nästa rum kan du stänga dörren efter dig om du vill. Spring genast den vänstra väggen och döda alla som kommer i din väg. Du kan även springa runt dem men det rekommenderar jag inte. I och med att du för ojud kommer vakten i nästa rum höra dig och öppna säkerhetsdörren. Skjut ner honom och försätt uppför trappan.

Här tycker jag att du ska skjuta alla vakter du ser, men Marshmallow tycker istället att du ska lägga ut en mina på väggen nära toppen av trappan och detonera den (tycker inte jag) eller helt enkelt springa förbi vakterna. Där efter kommer du in i själva riktiga labbområdet med vetenskapsmän här och där. Minor här är alltså uteslutet. Nu gäller det att Doak är här och det verkar han inte vara särskilt ofta. Står han i det här området (vilket han kanske gör 30% av spelrundorna) står han antingen i stora rummet med vetenskapsmän, det medelstora eller vid pelaren i korridoren. Du vill att han ska stå vid pelaren eftersom du då inte ens behöver gå fram till honom. Han börjar prata och ger

dig prylen ändå trots att du kanske står 100 meter därifrån.

Står han i nåt av rummen med vetenskapsmän måste du in dit, fram till honom och sedan snabbt därifrån. Detta är tyvärr mycket, mycket svårare eftersom att vakterna kommer att hinna hit mycket fortare. Spring sedan snabbt mot bottling room och använd Door Decodern på dörren. Mitt tips är att kasta ut en mina i korridoren härifrån och aktivera den eftersom att du då kommer att döda många förföljare. Spring snabbt ut i Bottling Room. Står 006 bland behållarna måste du gå fram till honom så att han börjar prata med dig och sedan leda honom därifrån.

Du måste ha minst tre minor kvar nu. Jag rekommenderar att du står en liten bit i från beållarna och kastar in en mina mellan fyra stycken på tre olika ställen. Ifall de glider iväg mot väggen betyder det att du måste stå närmare. Alternativ kan du gå fram och sikta på golvet, men då följer 006 efter och då är det lätt hänt att sprängs i luften sen. När du satt ut dina tre eller fyra minor ska du springa mot utgången. Var noga med att 006 inte står allt för nära. Detonera minorerna och gå ut när du ser att både uppgift C och D är avklarade. Det hela låter kanske rätt enkelt, men det kräver väldigt mycket träning och du måste verkligen både kunna strejfa och sikta bra.

En vän som också klarat det här använde i huvudsak Marshmallows strategi, men valde att i princip springa ifrån alla vakter. Han sköt lite grann på dem för att förlama dem och sedan sprang han förbi. Han använde inga minor heller. Detta gav honom en gudomlig tid, men det var förstas väldigt stora risker att han skulle bli sönderskjuten på vägen. Dessutom blev han i princip tvungen att förlita sig på att Doak stod vid pelaren.

När det gäller fusket så handlar det om total odödlighet. Explosioner, skott, allt. Du flyger inte ens bakåt av något. Den största snoppförlängare som finns hahaha. Grymt kul!

=====
Runway
=====

05:00
Agent
DK Mode
Svårighetsgrad: 1/5
Rolighetsgrad: 3/5

Otroligt lätt. Tänk om man hade denna tid för Facility. Du kan leka runt en hel del med stridsvagen och ändå klara det, och på Agent behövs ju faktiskt inte så tunga vapen. Antagligen la de in ett så enkelt fusk bara för att uppmärksamma spelaren om att fusken existerar. DK Mode är förstas en flört med gamla Donkey Kong Country-spelare. Alla fiender, inklusive Bond, får långa armar och enorma huvuden. Head shots har aldrig varit så enkelt!

=====
Surface (1)
=====

03:30
Secret Agent
2x Grenade Launchers
Svårighetsgrad: 2/5
Rolighetsgrad: 2/5

Rätt lätt faktiskt. Var bara noga med att ständigt strejfspringa och inte döda

onödiga sovjeter. Eftersom området är så vitt kan du oftast bara springa ifrån dem. Fast är de ivägen, döda! Håll dig i snön så mycket som möjligt, men inte ifall du förlorar tid på det. Jag föreslår att du använder PP7:an hela tiden och inte ens funderar på sniper eller KF7. Okej, du vet hur du ska göra. När du ska in i barracken med nyckeln och officeren, plocka upp granatkastaren med ammunition. Därefter ska du ju hämta kassaskåpsnyckeln, fixa ritningarna och stänga av kommunikationen. När du springer mot ventilationstornet, dra fram granatkastaren och fyra av en granat mot ovansidan på tornet. Ställ dig på snökullen närmast tornet och sikta ett par meter ovanför för att träffa rätt. Detta spränger bort låsen på luckan så du lättare kommer in.

Två stycken granatkastare är rätt roligt... men lika självdestruktivt.

=====
Bunker (1)
=====

04:00
00 Agent
2x Rocket Launcher
Svårighetsgrad: 2/5
Rolighetsgrad: 4/5

Väldigt lätt för att vara 00 Agent-fusk. På första försöket hade jag 40 sek till godo och trots det så sköt jag i princip alla och dessutom slöade en del. Kan du bara banan på 00 ska du inte få några problem. Följ min guide för 00 Agent med följande undantag.

- Skjut alla kameror direkt i linsen
- Bry dig inte om soldaterna allra längst bort i bunkern
- Och se förstas till att vara lite snabb också =)

Var noga med att ha död på alla soldater i datarummet eftersom det inte är vettigt att ha kvar dem när Boris kommer dit.

Två stycken bazookas är förstas smått underhållande. Machooo! Tyvärr så är de ganska trista innan du fått Infinite Ammo eftersom du har så få rakteter. En riktig utmaning på tajtare banor som Bunker och Facility.

=====
Silo
=====

03:00
Agent
Turbo Mode
Svårighetsgrad: 3/5
Rolighetsgrad: 4/5

Inte bara en dans på rosor trots att det är ett Agent-fusk. Du måste vara mycket, mycket snabb och du får ett tämligen passande fusk som är väl värt mödan. Som du kanske förstår är det KF7 som gäller hela vägen. Smattra på bara och strejfa fram och tillbaka medan du springer för att träffa alla ryssar och kanske även undvika något skott som trots allt var tillägnat dig. Du ska förstås se till att springa framåt precis hela tiden. Missar du nån så får du helt enkelt springa baklänges om det behövs. I varje vägskäl ska du ju åt höger utom i det sista, men titta ändå mot vänster i de sista vägskälen för att skjuta ner dessa soldater. Var också noga med att du vet vilken vetenskapsman som har nyckelkortet i varje rum, alternativt skjuter du på dörren tills någon öppnar. När det gäller Ourumov ska du helst stå still ett tag så att du kan skjuta ihjäl soldaterna runt honom. Därefter ruskar du mot honom. Se till att du inte är så långsam att han hinner stänga dörrarna efter sig.

Sista biten är så pass vid att du kan strunta i soldaterna och bara springa direkt mot hissen. Är du så här snabb ska tiden inte vara några problem. Var också noga med att plocka upp armour där du finner dem.

Turbo Mode gör dig förstås väldigt mycket snabbare. Så snabbt borde Goldeneye varit från början? Hmm... jag fördrar det ialla fall.

=====
Frigate
=====

04:30
Secret Agent
No Radar (Multiplayer)
Svårighetsgrad: 2/5
Rolighetsgrad: 1/5

Tiden är inte alls svår om du bara har liiite känsla för effektivitet. Jag rekommenderar starkt att du följer min vanliga strategi för Secret Agent. Vissa grejer kan du ju tänka på. Vänta inte in några vakter eftersom at det ändå är tämligen offektivt. Du kan ju också tänka på andra små detaljer som gör det hela snabbare. Sen så behöver du bara rädda fyra av sex gisslan för att klara uppdraget. Du kan ju till exempel ignorera killen i motorrummet eftersom att det knappast ger något.

Ingen radar i Multiplayer är "fusket". Hmm... upphetsande... Ska inte radar vara ett option som man stänger av när man vill ändå?

=====
Surface (2)
=====

04:15
00 Agent
Tiny Bond
Svårighetsgrad: 2/5
Rolighetsgrad: 1/5

Finns inte så mycket att säga här och borde verkligen inte bli några problem om du kan uppdraget. Se bara till att gena över snön och att strejfspringa så mycket du bara kan. Finns inte så mycket annat att säga. Lyckas du få en granat ska du förstås kasta den på radion. Tänk också på att du inte behöver vänta på att minan exploderar innan du springer ner i bunkern. Vet du bara var allt ligger så grejer du det på första försöket.

Tiny Bond innebär att du blir lika lång som när du duckar. Ingenting speciellt förutom att du verkligen hamnar nära marken när du duckar som tiny bond.

=====
Bunker (2)
=====

01:30
Agent
2x Throwing Knife
Svårighetsgrad: 2/5
Rolighetsgrad: 2/5

Tiden är visserligen knapp, men det rör sig ändå om ett Agent-fusk. Detta betyder alltså att du kan ta så mycket stryk att om du så blev skjuten konstant

under 1:30 skulle du inte dö. Ta med Natalya på en gång och sikta omedelbart på CCTV Tape. Ta vägen åt vänster efter att du kommer ut ur cellen. Bry dig inte om kamerorna eftersom du inte kommer synas tillräckligt framför dem ändå. Smattra ner vakter med KF7 vartefter du ser dem, men spring hela tiden raka vägen mot dina mål. Mer ska man nästan inte behöva säga. Fastnar du bakom dörren där du behöver nyckelkort ska du bara föra lite oväsen och nån kommer och öppnar åt dig ska du se. Det räknas som att du flyr med Natalya bara du öppnat hennes cell. Det spelar ingen roll var i bunkern hon befinner sig. Ett alternativ är att inte avfyra några skott alls och isället använda kastknivarna. Då måste du vara jättenoga med åtminstone döda killen med kodkortet. Du bör springa hela tiden och strejfa för att undvika skott.

Dubbla kastknivar är ju kul, fast jaktknivarna är roligare. Kastknivarna är faktiskt löjligt kraftfulla bara du lär dig att sikta med dem. Dessutom kan du plocka upp dem från golvet ifall du missar.

=====
Statue
=====

03:15
Secret Agent
Fast Animation
Svårighetsgrad: 3/5
Rolighetsgrad: 4/5

Otroligt tajt tidsgräns som kräver både ett och annat av dig. Utgå från min vanliga strategi så ska jag gå igenom vad du exakt måste göra för att skära av den där extra minuten. För det första måste du hela tiden strejfspringa. Hela tiden! Du måste röra på dig i princip hela tiden och så gott som aldrig stanna för ryssarna. Skjut de som står i vägen för dig och strunta i resten. Sedan ska du se till att inte stanna hos Valentin mer än du måste. Du får dock inte springa förrän det står "Objective A: Completed". Går du tidigare missar du allt. Möter du nån soldat på väg mot Lenin-statyn måste du skjuta den. Annars dyker inte Janus upp. När Trevelyan börjar prata ska du se till att du från början inte har något vapen i händerna. Detta sparar ett par sekunder.

Stå på vänster sida av statyn och så fort det står "Objective B: Completed" trycker du två gånger på A-knappen för att få fram KF7 Sovjet och börjar rusa och skjuta mot de två vänstra livvakterna. Fortsätt bara rusa därifrån eftersom du kommer att bli skjuten max två gånger och det överlever du. Du behöver alltså inte lyssna på Alecs predikan eller för den delen skjuta alla livvakter. Spring raka vägen mot helikoptern och väck Natalya. Spring nedför kullen och invänta explosionen. Stå vid botten av kullen och om du har tur kommer du se svarta lådan dyka upp precis när det sprängs. Hämta den och rusa direkt mot utgången. Gör du så borde du klara det, men det är svårt så vänta dig att försöka ett par gånger.

Fast Animation innebär att alla fiender rör sig enormt fort. Testa det här på 00 för en utmaning. Ett tips är förstas att även aktivera Turbo Mode för lite utjämning.

=====
Archives
=====

01:20
00 Agent
Bond Invisible
Svårighetsgrad: 4/5

I ärlighetens namn är denna strategi inte uppdiaktad av undertecknad. Visserligen är det mina ord och texten är helt skapad av mig, men jag använder mig huvudsakligen av Marshmallows suveräna strategi, troligen den enda strategi som funkar. Så svårt är det faktiskt inte och så mycket skada behöver du inte ta. Här om någonstans måste du kunna springstrejfa. Det är den första viktiga punkten. Den andra är att du absolut inte får avfira en enda kula förrän det är dags att spräcka fönster och fly. Du kommer troligen bara döda två vakter. Den tredje punkten är att du verkligen måste kunna öppna dörrar och ta dig smidigt igenom. Det låter trivilat, men här är det av största vikt. Memoriserat åt vilket håll de öppnas.

Då sätter vi igång. Spring runt bordet och slå vakten närmast på näsan. Han dör omedelbart om du slår honom rakt framifrån och du får cellnyckeln. Ignorera den andra. Spring rakt ut i korridoren till höger och strejfa fram och tillbaka för att undvika vakten. Spring förbi honom och uppför trappan. Du kommer se en vakt med dubbla Klobbs. Strejfspring förbi honom bort mot den dörren bakom honom långt bort i korridoren. Blir du skjuten i ryggen är det bara bra. Du kommer nu in i biblioteksdelen av Archieves. Spring genast bort mot närmaste dubbeldörrar och sedan raka vägen mot Natalyas cell. Öppna dörren och se till att hon ser dig och spring sedan snabbt därifrån. Ifall Natalya hör vapeneld är du i närheten blir hon skiträdd och springer därifrån, så stanna bara tills hon sett dig.

Spring nu tillbaka in i föregående rum, men använd de andra dubbeldörrarna. Du kommer att möta en vakt vid dörrarna, men honom ska du ignorera. Spring snabbt nerför trapporna och ta första dörren till höger. Spring nu raka vägen mot Mishkins rum, vilket du bör veta var det ligger. Du får absolut inte ha avfyrat en enda kula så här långt. Ifall du ser en vakt vid Mishkin betyder det att du har mycket goda chanser att klara fusket. Honom får du inte heller skjuta utan måste slå i ansiktet. Prata med Mishkin och se helst till att du har ryggen mot kassaskåpet och Mishkin mot dörren där du kom ifrån. Detta för att undvika småbuggar när det är dags att röra på sig.

Så fort du fått nyckeln öppnar du skåpet. Spring sedan ut mot motsatt håll från var du kom och följ korridoren till nästa dörr. Öppna den och skjut sönder fönstrena i nästa rum för att komma ut och förhoppningsvis ha klarat eländet. Fila ner tiden till 1:20 kräver att du gör det här mycket smidigt, så förvänta dig inget på första försöket. När det gäller själva fusket: osynlighet, är det förstas väldigt kul. Dessvärre funkar det inte på stationära kulsprutor.

=====
Streets
=====

01:45
Agent
Enemy Rockets
Svårighetsgrad: 2/5
Rolighetsgrad: 4/5

En ganska tajt tid, men ändå inga riktigt problem. Se bara till att komma in i stridsvagnen så fort som möjligt i början och följ "vänster-reglen". Dvs. ta vänster vid all vägskäl, när du ser tre bilar som blockerar håller du så långt till vänster som möjligt och vid minfältet kör du på vänster sida rakt igenom dem. Stanna inte för något! Fortsätta köra över bilar, minor, soldater, rubbet och du kommer att klara det utan problem.

Enemy Rockets är skoj! Varenda soldat har en bazooka med obegränsad ammo. Lär dig strejffandets ädla konst och du kan få soldaterna att ta sina liv på de mest förnedrande sätt. Ett tips är att kombinera detta med Tubro Mode och Slow Animation för ett ganska kraftigt övertag. Tyvärr är det bara de stationära och patrullerande soldaterna som har raketer. Alla som spawnar upp har sina vanliga vapen.

=====
Depot
=====

01:40
Secret Agent
Slow Animation
Svårighetsgrad: 4/5
Rolighetsgrad: 4/5

En mycket hård tid som kräver mycket strejfspringande och raktpåsaktaktik. Strejfspring direkt mot hangaret med datasystemet och skjut inte en kotte innan dess om den inte råkar stå precis framför dig. Öppna hangarporten och skjut de två första. Invänta nästföljande två eller tre soldater och skjut dem med. Nu kommer det kniviga som verkligen tar tid: skjuta sönder den stationära kulsprutan i taket. Jag föreslår att du går från vänster och siktar mot den med C-knapparna inte R-knappen. Strejfa ut mot den och börja skjuta. Justrera med C-knapparna tills den går sönder. Detta är svårt och kräver övning, men det är det enda rätta. Har du åtminstone halva energin kvar kan du vara nöjd. Skjut snabbt sönder servrarna och skärmen, och hämta kassaskåpsnyckeln. Nu ska du snabbt som en kåt bäver springa mot tåget. Har du tur har inte så många soldater hunnit samlas och då kan du vara rätt lugn. Tänk dock på att du inte har tid att skjuta någon nu. Komihåg att öppna kassaskåpet innan du kliver på tåget. Skjut INTE soldaterna i tåget... om nu det inte var uppenbart.

Slow Animation gör alla fiender otroligt långsamma, men du slipper förban- nelsen. Detta är förstås mycket komiskt och gör spelet brutalt mycket lättare.

=====
Train
=====

05:25
00 Agent
Silver PP7
Svårighetsgrad: 4/5
Rolighetsgrad: 2/5

Det är inte tiden som är så farlig utan snarare banan. Använder du min vanliga 00-strategi kan du klara det gott och väl. Det handlar helt enkelt mest of skicklighet, effektivitet och en del tur. Jag tycker verkligen att du ska försöka skjuta alla vakter. Du vill inte ha dem efter dig. Gör ditt bästa och funkar inte det så får du försöka lite hårdare. Haha. Silver PP7:an är kanske en lite lam bonus. Visst är den läcker men det är egentligen bara en förklädd Magnum. Samma styrka och kan naturligtvis penetrera glas, dörrar, lådor, etc.

=====
Jungle
=====

03:45
Agent
2x Hunting Knife

Svårighetsgrad: 2/5

Rolighetsgrad: 3/5

En baggis om du bara kan banan. Har du klarat den på 00 kommer du bara sitta och småskratta och ändå göra det på 2:45 (just det: 2:45) på första försöket. Strunta i strategin om att man ska sikta på alla vakter. Förlita dig på auto-aim och använd siktandet till kulsprutorna. Jag föreslår att du klättrar upp för stegen i grottan och försiktigt siktar på de två sista kulsprutorna, för att sedan bara springa raka vägen mot hissen. När det gäller stjärtsparkandet av Xenia hänvisar jag till min vanliga strategi... fast på Agent borde hon dö av typ fyra skott i huvet. En baggis som sagt.

Två jaktknivar kan du bara ha genom fusk och det är faktiskt riktigt kul. Helt klart det brutalaste vapnet i spelet, slaffsas det rejält om dem. Dödar oftast med ett hugg så de är synnerligen effektiva också. Kombineras lämpligen med Turbo Mode och Slow Animation.

=====

Control

=====

10:00

Secret Agent

Infinite Ammo

Svårighetsgrad: 3/5

Rolighetsgrad: 4/5

Klarar du bara av Control på Secret Agent (är ju ett litet hopp i svårighetsgrad) kommer du greja det på tio minuter utan problem. Du klarar det förmodligen på åtta minuter också. Se bara till att inte maska för mycket och vänta ut soldaterna. Följ min guide med egentligen bara ett enda undantag. Bry dig inte om att skjuta sönder de två kulsprutorna på sidan i rummet med fyra stycken kulsprutor och en server som ska sprängas. Hämta skottsäkra västen.

Inifinte Ammo är superskoj eftersom du får oändligt med ammunition till alla dina vapen. Ett måste tillsammans med All Guns.

=====

Caverns

=====

09:30

00 Agent

2x RC-P90

Svårighetsgrad: 3/5

Rolighetsgrad: 3/5

Precis som med så många andra 00-banor är inte tiden det värsta utan svårighetsgraden. Jag tog det på 1½ minut under gränsen på första försöket. Detta är inte skryt... jag suger verkligen på FPS. Du bör i princip följa min vanliga strategi men inte maska eller invänta soldater. Var också noga med att strejfspringa över långa distanser. Dessutom ska du ju inte ge dig på vakterna på den undre gången i senare delen av Caverns. Du får nog inga problem med det här ska du se. När det gäller fusk: 2 stycken RC-P90 så ska du vara nöjd. Mer kulsprut kan du inte få. Mangla igenom vilken bana som helst, vilken svårighetsgrad som helst.

=====

Cradle

=====

02:15

Agent

Gold PP7

Svårighetsgrad: 3/5

Rolighetsgrad: 2/5

Kan vara rätt svårt om man bara klarat denna bana en gång. Detta handlar nästan bara om skicklighet och en del tur, knappast något om taktik. Du ska ju naturligtvis strejfspringa hela tiden, även mo det kan tänkas vara rätt svårt på dessa smala gångar. Resten handlar egentligen bara om din förmåga att träffa Traveleyan och hans livvakter. Strejfspringer du borde du kunna vara så nära honom att du kan peppra honom i nacken, särskilt på ovansidan av Cradle. Är du bara någorlunda erfaren blir det nog inga problem.

Gold PP7 kan mycket väl vara det bästa vapnet i spelet eftersom den dödar precis alla med en kula. Slår alltså Golden Gun med hästlängder och bra mycket lättare att få.

=====

Aztec

=====

09:00

Secret Agent

2x Laser

Svårighetsgrad: 3/5

Rolighetsgrad: 2/5

Problemet är inte att klara Aztec på 09:00, problemet är att klara skiten alls. Första gången jag klarade Aztec på Secret Agent (efter mycket om och men) hade jag en bra bit under nio minuter och jag tror det är samma för dig. Annars följer du bara min vanliga taktik och det borde inte bli några problem. Fusket du får är två laserkanoner och det är väl bättre än en åtminstone? Troligen får du både Laser och 2x Laser samtidigt så varför nöja dig med en? Lasern är iallafall otroligt stark och behöver aldrig laddas om. Toppen!

=====

Egyptian

=====

06:00

00 Agent

All Guns

Svårighetsgrad: 2/5

Rolighetsgrad: 5/5

Haha! Har du klarat Aztec på 00 Agent kommer du inte ha några som helst problem med att klara Egyptian på sex minuter. Tro mig. Bara hämta Golden Gun och sätta efter den läskiga baronen. Fusket du får är det åtråvärda All Guns som ger dig tillgång till precis varenda vapen i spelet plus några till. =) Dessvärre är fusket tämligen värdelöst utan Infinite Ammo. Du får nämligen inget ammo till dina nya vapen, bara den mängd du har från början. Med Infinite Ammo ger detta fusk spelet bra mycket längre livslängd.

=====

=====

Hehe. Det här är nog kul för en vapenfetishist. Jag har samlat en massa info om alla vapen i Goldeneye. De är skrivna i den ordning de visas i din föremålslista. Namn inom parenteser är vapnets riktiga namn om jag känner till det. Trevlig läsning.

Magasin: Hur många kulor du kan skjuta innan du laddar om. Den andra siffran indikerar på hur mycket av den typen av ammunition du sammanlagt kan ha.

Vapentyp: Jag använder min begränsade vapenkunskap till att förklara vilket typ av vapen det är. Maila ifall jag har fel.

Ammunitionstyp: Det finns några olika ammunitionstyper i spelet. De två vanligaste är Normal och Långa. Nästan alla vanliga vapen har normal, automatkarbinerna har istället långa.

Träffsäkerhet: Ett betyg från A till F beroende på hur god träffsäkerheten är. Alla vapen träffar på första skotten. Det jag anger är hur träffsäkert vapnet är om du avfyrar flera skott på en gång. Testat genom att jag avfyrade vapnen på väggar. Pistoler har i regel bättre träffsäkerhet, vapen med ljuddämpare är något sämre än de utan.

Kraft: Ett betyg från A till F beroende på hur hög kraften är... hur många skott som krävs för att döda fienden. Eftersom det finns ett gäng specialvapen så hamnar nästan alla vapen på D och E. D-vapen är alltså att föredra över E. Är fullt medveten om att många av dessa siffror inte överensstämmer med verkligheten. En pistol lika kraftfullt som en sniper t.ex., men så här är det i Goldeneye.

Hastighet: Hur många gånger skott i minuten vapnet avfyrar, inklusive omladdningar. Uppmätt genom tidtagning förstås.

Tillgänglig: På vilka banor du finner vapnet.

Mitt betyg: Hur kul/bra jag tycker att vapnet är på en skala från 1-10.

Unarmed

Magasin: N/A
Vapentyp: Hand
Ammunitionstyp: N/A
Träffsäkerhet: N/A
Kraft: N/A
Hastighet: 70 hugg/min
Tillgänglig: På alla banor
Mitt betyg: 3/10

Helt enkelt en obeävnad attack. Den är rätt svag och knappast effektiv. Du bör förstås undvika detta så långt det går. Däremot är attacken tyst. Ifall du har en Sniper Rifle slåss du med den istället.

Hunting Knife

Magasin: N/A
Vapentyp: Kniv
Ammunitionstyp: N/A
Träffsäkerhet: N/A
Kraft: N/A
Hastighet: 70 hugg/min
Tillgänglig: Endast fusk

Mitt betyg: 8/10

Ett riktigt machovapen. Spring omkring med dubbla knivar och hugg vilt omkring dig. Ryssarna faller som käglor både till höger och vänster. Prova att kobera det här fusket med turbo mode och slow animation. ;)

Throwing Knife

Magasin: 11/11
Vapentyp: Kniv
Ammunitionstyp: Knivar
Träffsäkerhet: A (om du siktar rätt)
Kraft: B
Hastighet: 50 kasst/min
Tillgänglig: Bunker 2
Mitt betyg: 6/10

Kastknivar. Enda sättet att finna detta vapen är antingen fusk eller använda magneten på brunnen i fängelset i Bunker 2. Otroligt kraftfulla och lägger du märke bara märke på att du kniven alltid hamnar lite vid sidan av vad du siktar så är de också väldigt pricksäkra. Svåra att bemästra ändå.

PP7 Special Issue (Walther PPK)

Magasin: 7/800
Vapentyp: Pistol
Ammunitionstyp: Normal
Träffsäkerhet: A
Kraft: E
Hastighet: 170 skott/min
Tillgänglig: Ej Dam, Facility, Runway, Surface 1,2, Bunker 2, Silo, Frigate
Mitt betyg: 8/10

Bonds egna vapen, vars riktiga namn de icke fått använda. Det är grymt precist och dessutom lika starkt som de flest automatvapen (!). Underskatta inte detta vapen.

PP7 (Silenced) (Walther PPK)

Magasin: 7/800
Vapentyp: Pistol
Ammunitionstyp: Normal
Träffsäkerhet: B
Kraft: E
Hastighet: 170 skott/min
Tillgänglig: Dam, Facility, Runway, Surface 1,2, Bunker 1,2, Silo
Mitt betyg: 8/10

PPK med ljuddämpare. På alla uppdrag du inte vill höras ska du använda detta vapen. Mycket praktiskt.

DD44 Dostovei (Tokarev TT33)

Magasin: 8/800
Vapentyp: Pistol
Ammunitionstyp: Normal
Träffsäkerhet: C
Kraft: E
Hastighet: 160 skott/min
Tillgänglig: Ej Runway, Frigate, Depot och de sex sista (utom Caverns)
Mitt betyg: 7/10

Ryssarnas favoritpistol =). Den är rejält högljud och inte riktigt lika pricksäker som engelsmännens motsvarighet. Fast det är riktigt roligt att använda två stycken av dem och riktigt gå bärsärk.

Klobb

Magasin: 20/800
Vapentyp: K-pist
Ammunitionstyp: Normal
Träffsäkerhet: F
Kraft: F
Hastighet: 240 skott/min
Tillgänglig: Runway, Surface (1,2), Bunker (1,2), Archieves
Mitt betyg: 2/10

Spelets sämsta vapen! Faktiskt riktigt skrattretande dåligt. Den är så svag att den inte kan döda en rätta... om den nån gång skulle träffa eftersom träffsäkerheten är riktigt usel. Visst är den helautomatisk, men den är så slö att vilken pistol som helst slår den. Undvik denna om du inte bara är ute efter att förnedra en god vän. Hehe. Den är så kass att den hamnar i en klass för sig i både träffsäkerhet och kraft: F. Det är mest de skickliga ryssarna som använder den och då oftast två på en gång av någon outgrundlig anledning.

KF7 Sovjet (AK47)

Magasin: 30/400
Vapentyp: Automatkarbin
Ammunitionstyp: Långa
Träffsäkerhet: D
Kraft: E
Hastighet: 280 skott/min
Tillgänglig: Alla utom Frigate och de sju sista
Mitt betyg: 8/10

I princip varenda ryss är utrustad med en AK47:a så du lär hitta en fort. Otroligt högljud och faktiskt ett riktigt bra vapen. Har egentligen inga nackdelar... förutom ljudet om du inte vill märkas. Fast håller du in R och skjuter enstaka skott så är det faktiskt ingen som hör dig. Dessutom är magasinen rejäla så du kan meja ryssar ett bra tag innan det är kört. Underskatta inte detta vapen.

ZMG 9mm (Uzi)

Magasin: 32/800

Vapentyp: K-pist
Ammunitionstyp: Normal
Träffsäkerhet: D
Kraft: E
Hastighet: 360 skott/min
Tillgänglig: Train, Caverns, Cradle, Egyptian
Mitt betyg: 8/10

Ett orealistiskt bra vapen. Hur en uzi kan vara lika stark och träffsäker som en AK47 begriper jag inte. Enda nackdelen är väl att den är så snabb att magasinen brinner upp med en läskig takt. Den träffar det mesta och gör sålunda fort. Ett av de bättre vapnen i spelet. Janus kommandosoldater föredrar detta vapen.

D5K Deutsche (MP5)

Magasin: 30/800
Vapentyp: K-pist
Ammunitionstyp: Normal
Träffsäkerhet: C
Kraft: E
Hastighet: 280 skott/min
Tillgänglig: Facility, Frigate, Depot, Train, Control
Mitt betyg: 6/10

Ett ytterst mediokert vapen som används av Janus fotsoldater och även MI6. Visst är vapnet bra, men ZMG är mycket bättre eftersom att denne är så mycket snabbare och faktiskt precis lika kraftfull. Finns ingen anledning att välja D5K över den.

D5K Deutsche (Silenced) (MP5)

Magasin: 30/800
Vapentyp: K-pist
Ammunitionstyp: Normal
Träffsäkerhet: D
Kraft: E
Hastighet: 225 skott/min
Tillgänglig: Frigate
Mitt betyg: 7/10

En MP5:a med ljuddämpare. Perfekt vapen om du inte vill bli upptäckt. Är faktiskt mycket användbart och det är väl därför den bara finns på en bana. Använd det här vapnet då...

Phantom

Magasin: 50/800
Vapentyp: K-pist
Ammunitionstyp: Normal
Träffsäkerhet: D
Kraft: D
Hastighet: 300 skott/min
Tillgänglig: Frigate

Mitt betyg: 9/10

Ett mycket användbart och högljutt vapen. Kanske därför den bara är tillgänglig på en bana. Med 50 kulor stora magasin och lika mycket kraft som i en M16 så gör den dig ganska odödlig. Dessutom får du automatiskt en i var hand!

AR33 US Assault (M16)

Magasin: 30/400
Vapentyp: Automatkarbin
Ammunitionstyp: Lång
Träffsäkerhet: C
Kraft: D
Hastighet: 360 skott/min
Tillgänglig: Jungle, Caverns, Cradle, Aztec
Mitt betyg: 9/10

Ett av de allra bästa vapen i spelet. Mycket kraftfull och dessutom har den ett sikte som är näst bäst i spelet. Siktet ska du använda dig rejält av. Janus föredrar detta vapen för sig själv, men utrustar även sina soldater med det vid behov. Se bara upp med ammunitionen som tycks ta slut fort. Just det ja. Denna maskin piercar folk, skottsäkert glas, lådar... det mesta.

RC-P90

Magasin: 80/800
Vapentyp: K-pist
Ammunitionstyp: Normal
Träffsäkerhet: C
Kraft: D
Hastighet: 4000 skott/min
Tillgänglig: Train (Agent), Jungle, Caverns
Mitt betyg: 10/10

Bästa vapnet i spelet! Denna mördarmaskin spottar ut kulor ohyggligt fort ur ett magasin som aldrig tycks ta slut och med samma styrka som M16. Fattas bara ett kikarsikte... Du finner den i en låda i första vagnen på Train och där-efter kan du ha riktigt kul. Dessvärre är vapnets diaboliska egenskaper ganska överdrivna. Inte en chans att det skulle vara lika kraftfullt som en AK och definitivt inte lika pricksäker. Men äh... det sparkar verkligen stjärt! I Train på Agent-nivå finner du vapnet i lådan längst bort i första vagnen.

Shotgun

Magasin: 5/100
Vapentyp: Hagelgevär
Ammunitionstyp: Hylsor
Träffsäkerhet: E
Kraft: C
Hastighet: 75 skott/min
Tillgänglig: Endast fusk
Mitt betyg: 8/10

Ett högljutt vapen som endast finns tillgängligt genom All Guns-fusket.

Skiljer sig knappt från Auto nedan. Hade väl varit lite tufft om man i alla fall fick ladda nytt skott varje gång... men inte då. Vad kan man annars säga? Mycket kraftfullt, men slött och oprecist.

Automatic Shotgun

Magasin: 5/100
Vapentyp: Hagelgevär
Ammunitionstyp: Hylsor
Träffsäkerhet: E
Kraft: C
Hastighet: 75 skott/min
Tillgänglig: Statue, Caverns
Mitt betyg: 8/10

Det är endast Janus livvakter som får använda detta vapen och de vet verkligen hur man piercar Bond på så smärtsamma sätt som möjligt. Det skiljer sig knappt från Shotgun ovan men låter lite mindre och kanske kanske är det något mer pricksäkert.

Sniper Rifle

Magasin: 8/400
Vapentyp: Krypskyttegevär
Ammunitionstyp: Långa
Träffsäkerhet: A
Kraft: E
Hastighet: 200 skott/min
Tillgänglig: Dam, Surface 1
Mitt betyg: 7/10

Bara ryssarna i Surface använder detta vapen, men du finner det också i ett vaktorn i Dam. Fast Rare har missat lite grejen med sniper i spel. Man ska inte kunna avfyra 200 skott på en minut - då blir den lite för bra... särskilt eftersom det är den enda av sitt slag i spelet. En annan konstig sak är att den är tämligen kraftlös. Faktiskt lika stark som en pistol och det är ju knappast särskilt logiskt då den ska spotta kulor som kan fara kilometer.

Cougar Magnum

Magasin: 6/200
Vapentyp: Revolver
Ammunitionstyp: Magnumkulor
Träffsäkerhet: B
Kraft: B
Hastighet: 65 skott/min
Tillgänglig: Endast fusk
Mitt betyg: 8/10

Så du ville använda Natalyas magnum? Det får du med hjälp av fusk. =) Löjligt kraftfull får den ryssar att flyga flera meter bakåt. Naturligtvis dödar den oftast med ett skott. Dessutom låter den nå enormt. Den som gillar Dirty Harry får här sitt lystmäte uppnått. En annan bonus är att den går igenom nästan allt: skottsäkert glas, dörrar och, förstås, ryssar.

Golden Gun

Magasin: 1/100
Vapentyp: Pistol
Ammunitionstyp: Gyllene kulor
Träffsäkerhet: A
Kraft: A
Hastighet: 25 skott/min
Tillgänglig: Egyptian
Mitt betyg: 9/10

Scaramangas eget lilla vapen. Dödar allt och alla på ett skott... och det är allt du har innan du måste ladda om så sikta bra. Lite trist att den blir totalt kastrerad av Gold PP7, som har samma egenskaper men sju kulor i magasinet. Fortfarande väldigt kul att springa omkring med på de vanliga banorna. Får så högt betyg bara för att den är såååå cool.

Silver PP7

Magasin: 7/800
Vapentyp: Pistol
Ammunitionstyp: Normal
Träffsäkerhet: A
Kraft: B
Hastighet: 170 skott/min
Tillgänglig: Endast fusk
Mitt betyg: 9/10

En silverversion av Bonds lilla kelgris. Gör lika mycket skada som magnumen och piercar även mål på samma sätt. Och visst är den cool? =)

Gold PP7

Magasin: 7/800
Vapentyp: Pistol
Ammunitionstyp: Normal
Träffsäkerhet: A
Kraft: A
Hastighet: 170 skott/min
Tillgänglig: Endast fusk
Mitt betyg: 9/10

En förgylld PP7. Den har samma egenskaper som Golden Gun, vilket innebär att den dödar allt och alla på ett skott. Dessutom har den då som sagt sju kulor på sig. Lite underligt att den faktiskt är bra mycket lättare att få en Golden Gun. Enda anledningen till att den inte får full pott är för att förminskar Golden Gun.

Military Laser

Magasin: Oändligt

Vapentyp: Laservapen
Ammunitionstyp: Batteri?
Träffsäkerhet: B
Kraft: B
Hastighet: 160 strålar/min
Tillgänglig: Aztec
Mitt betyg: 8/10

Vapnet som användes i Moonraker så därför är förstas soldaterna i Aztec utrustade med dessa. Den är aningen starkare än Magnumen och piercar även den lådor, dörrar, fönster etc. Dessutom behöver man ju aldrig ladda om. Enda nackdelen är väl att den ibland verkar ha lite svårt att få tummen ur arslet och verkligen få iväg strålarna. Så tycker väl jag att den inte riktigt passar in. Trots att den kommer från en Bond-film.

Watch Laser

Magasin: 1000/1000
Vapentyp: Laservapen
Ammunitionstyp: Batteri?
Träffsäkerhet: A
Kraft: B
Hastighet: 400 strålar/min
Tillgänglig: Train
Mitt betyg: 5/10

Det snabbaste och ett av de starkaste vapnen i spelet förnedras av det faktum att den bara räcker en halvmeter. Används för att skära upp luckor i Train... men riktigt kul att ge sig på vakter också hehe.

Grenade Launcher

Magasin: 6/12
Vapentyp: Granatkastare
Ammunitionstyp: Granater
Träffsäkerhet: N/A
Kraft: Explosion
Hastighet: 50 granater/min
Tillgänglig: Surface 1, Streets, Jungle
Mitt betyg: 7/10

En granatkastare som kan vara riktigt praktisk. Tänk på att den kastar och inte avfyrar som Rocket Launcher. Därför måste du beräkna höjden. Xenia gillar detta vapen i kombination med RC-P90.

Rocket Launcher

Magasin: 1/3
Vapentyp: Raketgevär
Ammunitionstyp: Raketer
Träffsäkerhet: N/A
Kraft: Explosion
Hastighet: 35 raketer/min
Tillgänglig: Streets, Depot

Mitt betyg: 8/10

Ett raketgevär vissa ryssar i St. Petersburgs stadskärna använder (?). Kanske det mest förödande vapnet i spelet eftersom det verkligen skjuter iväg massaker. På grund av att du inte kan bära många raketer är den inte värd att använda i något uppdrag kanske... dessutom är det riktigt lätt att döda sig själv på kuppen. Kul är det dock. =)

Grenade

Magasin: 13
Vapentyp: Granat
Ammunitionstyp: N/A
Träffsäkerhet: N/A
Kraft: Explosion
Hastighet: 60 granater/min
Tillgänglig: Alla banor
Mitt betyg: 6/10

Varenda vakt i hela spelet kan potentiellt ta fram en granat, men ändå får man inte se det så ofta. Lite synd egentligen eftersom stackarna inte tänker på att ta skydd innan de kastar. Det tar en tre sekunder innan granaten sprängs efter att man kastat den, så håller du avtryckaren inryckt måste du kasta innan den sprängs i handen för dig. Lite underligt att Bond släpper handtaget innan han kastar kanske.

Remote Mine

Magasin: 11
Vapentyp: Mina
Ammunitionstyp: N/A
Träffsäkerhet: N/A
Kraft: Explosion
Hastighet: 60 minor/min
Tillgänglig: Facility, Jungle, Control
Mitt betyg: 7/10

Röda minor som du själv bestämmer när de ska explodera. Tryck på A en gång för att ta fram avtryckaren och du får en helsikes explosion. Ett tips kan vara att kasta dessa mot vakter och detonera i luften. Det är kul. =)

Timed Mine

Magasin: 11
Vapentyp: Mina
Ammunitionstyp: N/A
Träffsäkerhet: N/A
Kraft: Explosion
Hastighet: 60 minor/min
Tillgänglig: Runway, Caverns
Mitt betyg: 5/10

Gula minor som i princip fungerar som granater. Efter tre sekunder exploderar den. Skillnaden är väl att minan kan fästas på prylar. Inget speciellt.

Proximity Mine

Magasin: 11
Vapentyp: Mina
Ammunitionstyp: N/A
Träffsäkerhet: N/A
Kraft: Explosion
Hastighet: 60 minor/min
Tillgänglig: Depot
Mitt betyg: 8/10

Blåa minor som exploderar när någon kommer nära. Är ju riktigt kul faktiskt, särskilt i multiplayer. I Depot finner du den i vapenförrådet i en av de bortre hangaren.

Taser

Magasin: Oändligt
Vapentyp: Taser
Ammunitionstyp: Batteri?
Träffsäkerhet: C
Kraft: E
Hastighet: 60 stötar/min
Tillgänglig: Endast fusk
Mitt betyg: 6/10

Haha! Tom Tasern är starkare än Klobb. Fast lite underligt är det att den är lika stark som de flesta automatvapen. Inget speciellt egentligen... bara en liten bonus om man fått All Guns-koden.

Tank

Magasin: 1/50
Vapentyp: Stridsvagnskanon
Ammunitionstyp: Explosiva skal
Träffsäkerhet: N/A
Kraft: Explosion
Hastighet: 30 skal/min
Tillgänglig: Runway, Streets
Mitt betyg: 7/10

Stridsvagnens kanon förstås. Lika stark som allt annat explosivt, men du kan sikta på ett annat sätt förstås =). Har du All Guns funkar den till fots.

9. Prylar

Nedan finner du användningsområden och beskrivningar av alla prylar i spelet som inte är vapen eller skottsäkra västar. Kan vara bra att veta.

-

Markeras som - i menyn, men det är egentligen ett nyckelkort som Ourumov i Silo bär med sig. Skjut ihjäl honom och han tappar det. Enda syftet är att du kan öppna taket i ett av raketrummen.

Blueprints - Ritningar

Finner du i ett kassaskåp nära tåget i Depot. Det är ritningar för en prototyp av stealth-helikoptern som Janus vill tillverka. Naturligtvis behöver du en nyckel till skåpet och den borde ligga i något datorrum.

Bomb Defuser - Bombdesarmerare

Används av MI6 för att enkelt desarmera bomber. Behövs för att desarmera Frigates båda bomber. Tryck på Z inte på B.

Camera - Kamera

En specialkamera som du kan zooma med hjälp av C-knapparna. Används för att införskaffa bevismaterial i Bunker (1) och Silo.

Casualty List - Dödsfallslista

Dödsfallslista till Bunker (2). Man måste jämföra den med personallistan för att kunna avgöra vem som är skyldig. Den som inte står med på dödsfallslistan har lite att förklara. Dödsfallslistan finner du i stora rummet på nedervåningen med lådor. En av vakterna besitter den.

CCTV Tape - CCTV-kassett

Titta på den i menyn och den ser ut som Goldeneye-VHSen. Tufft! Detta är inspelningen av Bonds tillfångatagande i Bunker 2. Viktigt bevismaterial som måste medtagas för att undvika en internationell skandal. Den ligger på ett bord i närheten av ventilationstornet.

Cell Key 1 - Cellnyckel 1

Går till Natalyas cell i Bunker (2). Cellvakten utanför besitter denna.

Cell Key 2 - Cellnyckel 2

Går till Bonds cell i Bunker (2) och hänger på en krok. Om du ändå hade en magnet att dra den till dig med.

Code Card A - Kodkort A

I Caverns finns det tre stycken kodkort (A, B och C). Dessa bärs av tre vakter med basker och alla behövs för att komma igenom de stora dörrarna i bortre delen. En av vakterna står och vaktar vid utpumparna besitter A-kortet.

Code Card B - Kodkort B

I Caverns finns det tre stycken kodkort (A, B och C). Dessa bärs av tre vakter med basker och alla behövs för att komma igenom de stora dörrarna i bortre delen. En av vakterna som står nära huvudkonsolen med en RCP-90 besitter B-kortet.

Code Card C - Kodkort C

I Caverns finns det tre stycken kodkort (A, B och C). Dessa bärs av tre vakter med basker och alla behövs för att komma igenom de stora dörrarna i bortre delen. Baskervakten precis utanför rummet med huvuddatorn innehar C-kortet.

Computer Room Keycard - Nyckelkort till Datarum

I Bunker (1) har datarummet ett eget nyckelkort. En av de patrullerande vakterna besitter det.

Covert Modem - Förtäckt Modem

Du får ett sånt här modem till uppdraget på Dam som ska fästas på antennen. Detta modem tar sedan emot känslig information från ryssarna som det skickar till MI6 i London. Det krävs också att någon skickar data för att det ska gå

CPU Circuit Board - CPU Bankort

Grönt kretskort med information om satelliters banddata. Ligger i första rummet med vetenskapsmän i Silo (4-H4).

Datathief - Datatjuv

Används i Bunker (1) för att Bond inte är tillräckligt duktig med datorer. Bara en programmerare aktiverat datorn i datarummet så kan bond ladda ner vad han vill från servern.

Door Decoder - Dörravkodare

I facility kan dubbelagenten förse dig med denna. Det är endast med en sån här du kan nå rummet med alla giftiga behållare. Den knäcker koden till dörren.

Flight Recorder - Svarta Lådan

Alla flygfordon är försedda med en låda som spelar in vad som händer innan en eventuell krasch. Den är ovärderlig vid en utvärdering och det enda som kan bevisa att Janus var inblandade i Severnayakatastrofen. I Statue får du den och måste återhämta den från Mishkin i Archieves.

Goldeneye Key - Goldeneye-nyckeln

Nyckeln till Goldeneye-satelliten. Denne används förstås för att avfyra den destruktiva satelliten. Denna nyckel får inte stjälas utan måste analyseras med Key Analyzer först.

Goldeneye Operations Manual - Goldeneyes Instruktionsbok

Ligger i kassaskåpet i rummet närmast cellerna i Bunker (2). Är ju naturligtvis vad namnet antyder.

Guidance Data - Bandata

En diskett som förser flygskeppet i Aztec med nya koordinater. Detta är mycket viktigt för att förstöra för Drak. Disketten måste installeras i en dator som torde vara svåråtkomlig.

I/O Circuit Board - I/O Bankort

Grönt kretskort med information om satelliters banddata. Ligger i första rummet med vetenskapsmän i Silo (4-H4).

Ignition Key - Startnyckel

För att kunna fly i planet på Runway måste du först hitta startnyckeln. Den borde ju vaktas någonstans i närheten.

Interrogation Room Key - Förhörssrumsnyckel

För att kunna fly från förhörssrummet i Archieves måste du ju ha nyckeln. Fråga vakterna om de har den.

Key Analyser - Nyckelanalyserare

Urustning som används för att undersöka om Goldeneye-nyckeln är riktig eller en kopia. Goldeneye-nyckeln förvaras i Bunker (1).

Keycard 4-C3 - Nyckelkort 4-C3

Ett av nyckelkortet i Silo. Fungerar till samma rum som beteckningen antyder och besittes av den enda vetenskapsmannen i rummet.

Keycard 4-H4 - Nyckelkort 4-H4

Ett av nyckelkortet i Silo. Fungerar till samma rum som beteckningen antyder

och besittes av vetenskapsmannen i mitten.

Keycard 4-K2 - Nyckelkort 4-K2

Ett av nyckelkortet i Silo. Fungerar till samma rum som beteckningen antyder och besittes av vetenskapsmannen närmast ingången.

Keycard A - Nyckelkort A (Facility)

Dessa utrustas vissa soldater med för att få åtkomst till områden som kräver hög säkerhet i Facility. A-kortet bärs av en vetenskapsman som står i ett rum precis utanför rummet med giftbehållaren. När exakt 4 minuter passerat sen Bond anlände så blir han akut nödig. Han kommer då springa raka vägen till toaletterna. Skillnaden mellan A och B-kortet är att för A-kortet så behöver man inte aktivera datorer för att öppna säkerhetsdörrar.

Keycard A - Nyckelkort A (Bunker 2)

Detta säkerhetskort går till dörrarna som separerar både över- och undervåningen av Bunker(2) samt till utgången. Vakten med dubbla klobbs som patrullerar runt området med kulsprutor besitter det.

Keycard B - Nyckelkort B (Facility)

Dessa utrustas vissa soldater med för att få åtkomst till områden som kräver hög säkerhet i Facility. B-kortet bärs av vakten under toaletterna.

Keycard B - Nyckelkort B (Bunker 2)

Går till det stora rummet på nedervåningen med lådor (inte huvudrummet). En av vakterna (dubbla klobbs) som patrullerar igenom det här rummet innehar kortet.

Launch Protocol Data - Uppskjutningsdata

Denna kassett måste läggas in i en server för att man alls ska kunna avfyra rymdskeppet i Aztec. Den måste du hitta. Troligen är det bara Jaws som har tillgång till den.

Ourumov's Briefcase

I Silo bär Ourumov på en portfölj. Ifall du skjuter honom tillräckligt många gånger tappar han den, men den har inget användningssyfte. Enligt Rare tänkte de använda den till något, men hann inte.

Plane Ignition Key - Startnyckel till flygplanet

Måste innehas för att kunna starta flygplanet på Runway. Det är säkert några vakter i ett litet hus som vaktar den.

Plastique - Sprängdeg

Högexplosiv sprängdeg som du använder för att förstöra Silo. Fyra stycken skall sättas ut. En i varje rum med vetenskapsmän. Kasta den på den höga

RDB Circuit Board - RDB Bankort

Grönt kretskort med information om satelliters banddata. Ligger i tredje rummet med vetenskapsmän i Silo (4-K2).

RSP Circuit Board - RSP Bankort

Grönt kretskort med information om satelliters banddata. Ligger i andra rummet med vetenskapsmän i Silo (4-C3).

Safe Key - Kassaskåpsnyckel

Finns tillgänglig på Surface (1), Archives och Depot. Öppnar alltid ett kassaskåp. I Surface håller en officer nyckeln i den högra barracken, i Archives håller Mishkin den och i Depot ligger den i datorhangaret.

Safe Key 1 - Kassaskåpsnyckel 1

Finns tillgänglig i Bunker (2), men däremot öppnar den inte något kassaskåp. Jag har inte hittat något ialla fall. En av vakterna i rummet närmast cellerna besitter nyckeln.

Safe Key 2 - Kassaskåpsnyckel 2

Finns tillgänglig i Bunker (2) och öppnar kassaskåpet med Bonds prylar i rummet närmast cellerna. Nyckeln besittes av vakten i rummet med de sex servrarna nära stora rummet.

Security Smart Card - Huvudsäkerthetskort

Ett säkerhetskort som går överallt i Aztec, även till uppskjutningsdatan. Det borde vara bara Jaws som har tillgång till det.

Security Keycard - Säkerhetsnyckelkort

En av vakterna som patrullerar runt i Bunker (1) har detta nyckelkort. Det öppnar den enda vägen ut från bunkern.

Severnaya Stafflist - Severnaya Personallista

Personallistan till Bunker (2). Man måste jämföra den med dödsfallslistan för att kunna avgöra vem som är skyldig. Den som inter står med på dödsfallslistan har lite att förklara.

Tech Room Key - Techroomsnyckel

Nyckeln som går till rummet med nätverksutrustningen i Surface (2). En kommandosoldat i barracken längst till höger besitter den.

Telemetric Data Dat - Telemetrisk Datakassett

Avfyringsdata från Silo. Vetenskapsmannen inklämd i ena hörnet i det tredje rummet med vetenskapsmän (4-K2) har det på sig.

Tracking Bug - Sändare

En pryl som är byggd för att stå emot vapeneld och förbli osynlig. Den låter MI6 följa Pirate-helikoptern från Frigate.

Train Door Key - Tågdörrnyckeln

När alla bromsenheter är förstörda skickas elitvakter ut för att se vad som är fel. En av dem torde hålla nyckeln till Trevelyans hytt.

Watch Magnet Attract - Klockmagnet

En mycket stark magnet som kan dra till sig alla möjliga metalliska förmål. Bonds enda vapen då han är tillfångatagen. Satsa på att få tag på nycklar eller vapen. Faktiskt det enda sättet att få upp kastknivarna från brunnen utanför Bunkerns fängelseceller. Bunker 2 och Archieves är den tillägnlig.

=====
10. Skottsäkra västar
=====

Body Armour kallas det i spelet och dessa gör att du kan ta mer stryk. Hur mycket stryk du kan ta med skottsäker väst indikeras av den blå mätaren. Var vakterna skjuter dig spelar ingen roll, så du kan bli skjuten i huvudet och västen tar ändå stryk. Jag tror mig funnit alla västar nedan. Maila mig om du hittar fler eller om beskrivningarna är för luddiga.

*Endast Agent och Secret Agent

**Endast Agent

Dam

- I andra tornet du hittar.**
- I tornet längst bort på dammen.*

Facility

- På en låda utanför toaletterna.**
- I rummet som styr säkerhetsdörrarna nära labbet.*

Runway

- Inga

Surface 1

- Inga

Bunker 1

- Längst bort i korridoren, på en låda.*
- I stora rummet, på en låda.**

Silo

- På en låda i det andra rummet med vetenskapsmän.**
- Gå till vänster i vägskälet efter det tredje rummet med vetenskapsmän.
- I rummet med vetenskapsmän precis innan Ourumov.*

Frigate

- I rummet bredvid bryggan.*
- I rummet på mellanvåningen med lådor. Den är dold under en av lådorna.
Stryk längst med lådorna och du kommer att hitta den.**

Surface 2

- Samma barrack som kommandosoldaten. Längst till höger.*
- Den högra av barrackerna som är instängslade.*

Bunker 2

- I stora rummet med lådor på nedervåningen.*
- I området med kulsprutor.**

Statue

- Inga

Archieves

- I ett rum på nedrevåningen med lådor. Ligger under själva arkivet.**
- I stora rummet med lådor precis utanför förhørsrummet.*

Streets

- I närheten av där Valentin är. Spring igenom fönstret där du kan se en vakt bakom och du finner den tillsammans med en granatkastare.
- I första vägskälet ska du rakt fram och du finner den vid högra väggen runt hörnet.
- I första vägskälet ska du åt höger och du finner den vid högra väggen längst bort i hörnet.
- I andra vägskälet ska du åt vänster och du finner den vid högra väggen precis innan vägarna återansluts.
- I andra vägskälet ska du åt höger och du finner den vid vänstra väggen precis innan minfältet.

Depot

- Bakom containern närmast startpunkten.**
- Bakom containerna precis höger om startpunkten.**
- I lagerlokalen närmast den andra västen.*
- I lagerlokalen näst närmast startpunkten.*
- I den största lagerlokalen med flera dörrar.*

- Gå höger i vägskälet och fortsätt tills du når två lagerlokaler mittemot. Den vänstra av dessa.*
- I lagerlokalen närmast tåget.**
- I lagerlokalen allra längstifrån startpunkten.*
- I samma lagerlokal som tåget.**

Train

- Inga

Jungle

- Bakom några träd vid första kulsprutan.
- Bakom några träd vid andra kulsprutan.
- Bakom några träd vid tredje kulsprutan.*

Control

- På översta våningen i ett litet fack längst bort till vänster i rummet där Natalya mixtrar med Goldeneye. Det ser blockerat ut, men är lugnt.
- Endast efter att larret gott. I omklädningsrummet, rummet som ligger närmast hissen som leder till Caverns.

Caverns

- På en låda nära de första datorerna du ska spränga.**
- På en låda nära huvuddatorn i slutet av Caverns.*

Cradle

- Bakom startpunkten.
- I torn parallellt med startpunkten.
- I torn parallellt med startpunkten.
- I skjulet parallellt med skjulet som datorn ligger i. Bakom en maskin.

Aztec

- Längst bort i rymdskyttelns ventilationssystem.

Egyptian

- Till korridoren vänster om startpunkten. Finner den i ett litet fack.
- När du hämtat Golden Gun och ska ut från rummet.
- Där Baron Samedi är för tredje gången.

=====

11. Koder och hemligheter

=====

Så här ska koderna slås in. Till exempel Facility-koden nedan: håll L- och R-knapparna intryckta samtidigt och tryck på C-upp-knappen. Släpp knapparna och håll sedan R-knappen intryckt och tryck på C-vänster. Är det någon av koderna som inte funkar, kontakta mig. Jag har dock bekräftat alla. De kommer från GameFAQs och andra hemsidor.

=====

Koder till banor

=====

Dessa koder ska slås in på skärmen där du väljer banor. Du måste ha låst upp föregående bana. Det finns fusk till samtliga banor utom Dam (duh!), Aztec och Egyptian. Så vitt jag vet finns det inga koder för att låsa upp dessa.

Facility

LR + C-upp

R + C-vänster
L + vänster
R + C-upp
L + vänster
R + C-ner
L + C-höger
R + höger
LR + C-upp
L + höger

Runway

LR + vänster
R + vänster
L + C-upp
L + vänster
R + C-upp
R + C-ner
R + C-höger
R + höger
L + ner
R + C-vänster

Surface 1

R + C-vänster
LR + C-upp
L + vänster
R + upp
R + vänster
L + upp
R + C-ner
L + höger
L + C-höger
LR + ner

Bunker 1

L + C-ner
R + höger
L + C-höger
R + C-vänster
L + C-ner
LR + vänster
L + C-höger
LR + upp
R + C-höger
L + upp

Silo

L + upp
R + C-ner
L + vänster
R + ner
L + C-vänster
LR + C-höger
L + C-upp
R + höger
R + höger
R + C-höger

Frigate

R + C-upp

L + ner
R + C-höger
L + vänster
LR + upp
LR + C-ner
R + C-höger
R + upp
LR + C-ner
R + upp

Surface 2

L + C-ner
LR + C-höger
R + C-höger
R + C-upp
R + C-vänster
L + höger
LR + C-upp
L + C-upp
LR + ner
L + C-höger

Bunker 2

L + ner
R + ner
LR + C-upp
L + vänster
LR + höger
L + C-vänster
R + höger
L + C-upp
L + vänster
L + C-ner

Statue

LR + C-ner
LR + C-ner
L + höger
LR + vänster
R + vänster
R + C-höger
LR + vänster
R + C-upp
R + C-ner
R + höger

Archieves

R + vänster
LR + upp
LR + C-ner
R + vänster
LR + C-höger
L + vänster
LR + höger
LR + C-ner
L + upp
R + C-ner

Streets

LR + C-vänster

L + C-höger
L + upp
LR + C-ner
R + C-höger
R + C-ner
R + vänster
R + C-ner
R + C-upp
L + ner

Depot

L + ner
L + ner
R + C-ner
L + C-höger
LR + höger
R + C-vänster
L + ner
L + C-vänster
L + C-höger
L + upp

Train

R + vänster
R + C-ner
R + C-höger
LR + vänster
L + höger
R + C-ner
L + vänster
LR + C-vänster
L + upp
L + C-upp

Jungle

R + C-ner
R + vänster
LR + upp
R + höger
R + ner
R + ner
R + upp
R + C-vänster
R + C-upp
LR + vänster

Control

L + C-ner
R + ner
L + höger
R + C-höger
R + C-ner
R + vänster
R + vänster
R + C-upp
R + vänster
LR + C-upp

Caverns

L + ner

R + C-ner
LR + upp
L + höger
R + C-upp
R + C-vänster
R + upp
L + C-vänster
L + upp
R + C-vänster

Cradle

LR + C-upp
L + vänster
R + ner
L + ner
L + C-upp
L + ner
R + höger
R + C-upp
L + C-vänster
R + höger

=====
Koder till fusk
=====

Dessa fusk ska slås in på Cheat Options-skärmen. Gå sedan ur skärmen och tillbaka igen så finner du fusk. Ett ljud hör du också. Detta är alla fusk utom Magnum, Laser och Golden Gun. Dessa tre får du när du klarat alla banor på Agent, Secret Agent resp. 00 Agent. Så vitt jag vet finns det inga koder för att få fram dessa vapen. Du hör ett pip när du gjort rätt.

Invincibility

R + vänster
L + ner
vänster
upp
ner
R + C-vänster
L + C-vänster
LR + vänster
LR + höger
L + C-vänster

All Guns

ner
vänster
C-upp
höger
L + ner
L + vänster
L + upp
C-vänster
vänster
C-ner

Infinite Ammo

L + C-vänster
LR + höger
C-höger

C-vänster
R + vänster
L + C-ner
LR + vänster
LR + C-ner
L + upp
C-höger

Bond Invisible

LR + C-vänster
LR + C-ner
L + C-vänster
R + C-vänster
R + höger
LR + vänster
L + höger
vänster
LR + C-vänster
L + ner

DK Mode

LR + upp
C-höger
R + vänster
R + upp
upp
R + höger
upp
LR + C-ner
LR + ner
LR + C-vänster

Tiny Bond

LR + ner
R + ner
L + C-ner
vänster
R + C-vänster
LR + C-ner
höger
ner
R + C-ner
R + höger

Paintball Mode

L + upp
C-upp
R + höger
LR + C-vänster
L + upp
R + C-ner
L + C-ner
LR + C-ner
LR + upp
L + C-ner

Silver PP7

L + vänster
LR + upp
L + höger

LR + upp
LR + C-vänster
LR + vänster
LR + ner
C-ner
LR + höger
LR + vänster

Gold PP7

LR + höger
LR + ner
L + upp
LR + ner
C-upp
R + upp
LR + höger
L + vänster
ner
L + C-ner

No Radar (Multi)

R + upp
C-ner
C-vänster
C-upp
L + ner
R + upp
C-vänster
höger
R + vänster
R + höger

Turbo Mode

L + ner
L + C-ner
LR + upp
R + C-ner
vänster
R + ner
L + C-ner
upp
R + ner
L + höger

Fast Animation

L + C-ner
L + C-vänster
C-ner
C-höger
C-vänster
LR + höger
C-höger
LR + upp
R + C-vänster
L + vänster

Slow Animation

LR + vänster
LR + vänster
LR + ner

LR + vänster
C-höger
LR + ner
LR + ner
L + ner
C-vänster
C-upp

Enemy Rockets

LR + C-ner
C-vänster
R + C-ner
C-ner
C-ner
LR + C-ner
LR + upp
C-ner
R + upp
L + upp

2x Rocket Launcher

R + höger
L + upp
ner
ner
R + C-ner
L + vänster
L + C-vänster
R + upp
R + ner
R + C-vänster

2x Grenade Launcher

R + ner
R + upp
höger
LR + C-ner
L + höger
R + vänster
vänster
ner
upp
R + C-ner

2x RC-P90

upp
höger
L + vänster
R + ner
L + upp
L + C-vänster
L + vänster
C-höger
C-upp
LR + ner

2x Throwing Knife

R + C-vänster
L + vänster
upp

LR + höger
höger
LR + C-vänster
LR + C-vänster
R + ner
R + vänster
R + C-vänster

2x Hunting Knife

R + C-ner
L + höger
R + C-vänster
R + höger
LR + höger
LR + upp
L + ner
R + vänster
L + höger
L + C-vänster

2x Laser

L + höger
LR + C-vänster
L + ner
R + vänster
R + ner
L + höger
C-upp
höger
R + höger
LR + upp

=====
Övriga koder
=====

Alla dessa utom den sista ska slås in under spelets gång. Börja bara spela ett uppdrag och skriv in koden. De försvinner när du lämnar banan. Den sista koden slår du in där du väljer karaktärer i Multiplayer. Den näst sista skriver du

Streckgubbe Mode (prova detta!!)

R + C-ner
LR + ner
L + höger
R + C-upp
LR + C-höger
R + upp
L + ner
L + höger
R + C-vänster
R + C-upp

Alla vapen i Single Player

LR + ner
L + C-vänster
L + C-höger
LR + C-vänster
L + ner
L + C-ner

R + C-vänster
LR + C-höger
R + upp
L + C-vänster

Max Ammo i Single Player

LR + C-höger
R + upp
R + ner
R + ner
LR + C-höger
LR + vänster
R + ner
R + upp
LR + C-höger
R + vänster

Odödlig i Single Player

L + ner
R + C-höger
R + C-upp
L + höger
L + C-ner
R + C-upp
L + höger
R + ner
L + vänster
LR + C-höger

Osynlig i Single Player

R + C-vänster
LR + C-upp
LR + vänster
LR + upp
R + upp
L + C-vänster
R + C-upp
L + C-ner
LR + vänster
R + höger

(Nästan) osynlig i Multiplayer

L + C-upp
LR + C-vänster
R + upp
L + C-höger
R + C-vänster
L + höger
LR + C-vänster
L + C-höger
L + upp
LR + C-ner

64 karaktärer i Multiplayer

LR + C-vänster
L + C-upp
LR + vänster
L + höger
R + ner
LR + C-vänster

L + C-upp
LR + höger
LR + C-ner
L + ner

=====
Lagligen upplåsbara
=====

Så du känner för att vara lite cool och ta allting själv? Klart du ska göra det! Mycket tuffare. Det enda som är riktigt svårt är egentligen Invincibility fusket, men med Marshmallows strategi går det an också. Här har du alla grejer man kan låsa upp.

Banor och svårighetsgrader

För det mesta gäller det bara att klara en bana så dyker nästa upp. För Aztec krävs att du klarat alla tidigare banor på Secret Agent. För Egyptian krävs att du klarat alla tidigare banor på 00 Agent. För att låsa upp en svårare svårighetsgrad krävs att du klarat banan på den lättare svårighetsgraden alternativt banan innan på den svårare. Vill du t.ex låsa upp Secret Agent på Archieves ska du antingen klara Agent på Archieves eller Secret Agent på Statue Park.

Fler karaktärer i Multiplayer

Klara spelet på Agent och du får tillgång till fler karaktärer. Dels några bondbovar, men också varenda vakt, civilist och vetenskapsman i spelet. Med en kod (ovan) kan du låsa upp en massa programmera också.

007

En ny "svårighetsgrad" dyker upp när du klarat 00 Agent på alla 20 banor. 007 har samma uppgifter som 00 Agent men här kan du ställa in de fyra olika egenskaper på soldaterna. Det är dessa egenskaper som regleras mellan svårighetsgraderna. Notera att vakterna aldrig kan bli smartare. Notera också att du inte kan "klara" 007-uppdrag så att det syns. De finns bara här för att du ska ha kul.

- Enemy health 0-1000%

Hur mycket stryk en vakt kan ta innan den dör. 1000% gör att Baron Samedi skrattar åt Golden Gun. 0% dödar honom med ett klobbskott på lillfingret.

- Enemy damage 0-1000%

Hur mycket skada fienden gör. 0% tar du ingen skada, men du flyger ändå bakåt. Explosioner räknas dock inte. 1000% gör att du dör om någon fiser på din stortå.

- Enemy accuracy 0-100%

Hur bra fienden träffar. 0% kan Jaws stå och skjuta dig från två meter och ändå ALDRIG träffa. 100% gör att de träffar (nästan) hela tiden.

- Enemy reaction speed 0-100%

Hur snabbt vakterna reagerar när du närmar dig.

Cheat Options

Alltså hur du låser upp alla 23 Cheats i Cheat Options-menyn. INTE 24, märk väl! Läs om fuskstrategierna längre upp guiden.

Fusk	Tid	Bana	Svårighetsgrad
Invincible*	02:05	Facility	00 Agent
All Guns	05:00	Egyptain	00 Agent
Infinite Ammo*	10:00	Control	Secret Agent
Bond Invisible	01:20	Archieves	00 Agent
DK Mode*	05:00	Runway	Agent
Tiny Bond	04:15	Surface	00 Agent

Paintball Mode*	02:40	Dam	Secret Agent
Silver PP7	05:45	Train	00 Agent
Gold PP7	02:15	Cradle	Agent
Magnum	Bara klara	Dam-Cradle	Agent
Laser	Bara klara	Dam-Aztec	Secret Agent
Golden Gun	Bara klara	Dam-Egyptian	00 Agent
No Radar [Multi]*	04:30	Frigate	Secret Agent
Turbo Mode*	03:00	Silo	Agent
Fast Animation	03:15	Statue	Secret Agent
Slow Animation	01:40	Depot	Secret Agent
Enemy Rockets	01:45	Streets	Agent
2x Rocket L.	04:00	Bunker	00 Agent
2x Grenade L.	03:30	Surface	Secret Agent
2x RCP-90	09:30	Caverns	00 Agent
2x Throwing Knife	01:30	Bunker	Agent
2x Hunting Knife	03:45	Jungle	Agent
2x Laser	09:00	Aztec	Secret Agent

* Funkar även i Multiplayer

=====
 Andra hemligheter
 =====

Skjut mössa av folk

Ingen riktig hemlighet. Sikta bara på mössan och den flyger av utan att vakten skadas alls. Har du spelat länge kan det vara rätt frustrerande.

RC-P90 i Train (Agent)

Bästa vapnet i spelet finns faktiskt redan i Train, men bara på Agent. I första vagnen ska du skjuta sönder lådan längst bort och du finner det.

Ourumovs Portfölj

Det går att döda Ourumov i Silo, men då får du inte gå fram till honom utan måste skjuta från håll. Han lämnar en portfölj och en nyckel och med den kan du öppna taket till en av raketsilosarna. Kommer inte ihåg vilken, men det grejar du.

Arga vetenskapsmän

Funkar bara på Secret och 00. Ifall du skjuter en vetenskapman två gånger så att han inte dör, så kan han plocka fram en DD44 eller granat. Tro mig, de har fått vapenträning.

=====
 12. Film/spel-storyanalys
 =====

Många av oss kan säkert minnas tillbaka en hel drös riktigt dåliga filmlicensspel. Så är det oftast med filmlicensspel. Varför är det så? Jo, eftersom att spelet faktiskt inte måste vara bra för att sälja. Eftersom att filmen redan blivit populär räcker det med att samma titel står på spelasken och folk kommer köpa det oavsett om det är bra eller ej. Är det spelbart är det bara en liten bonus. Så hur går tillverkarna till väga? Jo, de följer oftast filmens handling tämligen slaviskt oavsett om det passar in som spelform eller ej. Detta gör att många genres ofta blandas och det blir därför många halvkassa spel med dåliga spelkontroller i ett och samma. Många gånger så lägger man även in full motion video (filmsekvenser direkt från filmen), vilket enligt min åsikt också förstör för spelets helhet. Många gånger är det också halvt

inkompetenta spelutvecklare som får ta tag i det, något mindre spelhus tillhörande någon av de större utgivarna som EA eller Microsoft.

Så är däremot inte fallet med Goldeneye. Spelet utvecklades ju av Rare som har många succéer bakom sig och är kända för sin otroliga ambition. Dessutom la förmodligen Nintendo in massor med pengar i produktionen för att få ett "vuxet" spel till sin N64. Här har vi den främsta anledningen till att Goldeneye blev så pass lyckat. En annan mycket viktig del är att Goldeneye håller sig till en och samma genre. Spelet är ett FPS och ingenting annat. Visst får man köra stridsvagn precis som i filmen, men i grund och botten är det samma kontroll. Hade det här varit ett vanlig filmlicensspel hade de troligt lagt in något dumt minispel då man ska hoppa efter planet i anslaget eller varför inte någon kass flygsimulator på Cuba. Tro mig, spel blir som mest lyckade när man håller sig till samma grundkoncept igenom hela spelet. Jag gillar också hur man helt hållit sig borta från filmsekvenser. Ett uppdrag avbryts aldrig för en kass sekvens (som Perfect Dark till exempel). Allt rullar på och man kan skjuta vem man vill. Istället för mellansekvenser är det ju väldigt informativa och charmiga briefings med Bond-karaktärer. Genial lösning!

En annan anledning till att allt verkligen känns som ett tevespel är att Rare inte har följt filmen slaviskt. Grundstoryn är där, karaktärerna (nästan) desamma och miljöerna otroligt lika dem i filmen. På uppdragen har man däremot ändrat en hel del. Detta för att göra det hela mer spelbaserat. Nästan hela tiden har de lagt till grejer som passar in med helheten och det är jättebra. Rare har verkligen förstått hur man skapar ett bra filmlicensspel genom att göra på detta vis. Nedanstående text är egentligen bara en massa flum där jag predikar om skillnader mellan spelet och filmen handlingsmässigt. Jag kommer också prata om sådant jag tycker är bra och dåligt. Lagg märke till att det bara är mina åsikter... om någon nu skulle läsa det här. Sådana saker som att filmen inte går ut på att meja ner folk med automatvapen tänker jag dock inte nämna. Lite för uppenbart kanske.

=====
Uppdrag 1: Arkangelsk
=====

Tid i filmen: 0-10

Jag gillar verkligen anslaget till filmen (sprängningen av fabriken). Snyggt, spännande och dessutom binder det ju ihop filmen. I många bondfilmer har anslaget oftast ingenting med resten av filmen att göra utan är där bara för att visa upp hur "cool" Bond är och hur lätt han får brudar. Att presentera Trevelyan redan här är jättebra. När det gäller spelet så tycker jag att Rare tolkat anslaget bra och att det var en utmärkt idé att ta med det i spelet som tre olika delar. Förresten, det här uppdraget utspelar sig nio år innan resten av händelserna.

Dam-delen höll ju bara på ett par sekunder i filmen medan det i spelet har utvecklats till ett helt deluppdrag, där man inte bara ska ta sig fram till dammen, man ska dessutom inhämta information om agenter och sådant i en bunker. Dammen är dessutom mycket realistisk. Facility-uppdraget tycker jag är bland de bästa i spelet. Det innehåller helt enkelt mycket av allt och man kan spela igenom det på många olika sätt. Inte är själva fabriken speciellt lik den i filmen, varken utseendemässigt eller hur 006 och 007 möts, men en del designelement är ju kvar, särskilt då rummet med behållarna.

Hur det går till i rummet med behållarna är överhuvudtaget oklanderligt. En alledels utmärkt adaptation. Bara en sån sak att man kan ta sig ut igenom rullandet och att Bond och Trevelyan kastar lika klichéfyllda kommentarer mellan varandra som i filmen. Bra också att Alec har dörröppnaren med sig. Ty, 006

kunde ju faktiskt varit och träffat Dr Doak trots att det inte syntes i filmen. Lägg märke till hur det endast är Alec som dödar folk i början av filmen och märk väl hur kallblodigt han gör det. Filmskaparna måste velat skänka oss någon typ av ovilja mot honom redan nu.

En sak har jag att klaga på vad gäller adaptationen av det första uppdraget. Man ska ju spränga alla behållare i spelet, medan de sätter ut en fetingbomb som spränger hela fabriken i filmen. I filmen förklaras ju Trevelyans demolerade ansikte på detta vis, men hur förklaras det i spelet? Man kunde ju lika gärna ha uppdraget att sätta ut en bomb och så kunde Runway ha en tidsgräns. Apropå Runway tycker jag det är ett jättebra uppdrag och hemskt bra att de separerade det från Facility. En annan spelutvecklare hade troligen lagt in en motorcykeltur mot planet och det hade nog blivit tämligen dåligt. Att få ett tevespel lika spektakulär som en film är inte så svårt, men att samtidigt få det spelbart... det är svårare. Bara logiskt att man måste skjuta sönder miniguns och luftvärnskanoner på de högre svårighetsgraderna. Mycket bra som det är tycker jag.

=====
Uppdrag 2: Severnaya
=====

Tid i filmen: Ej inkluderad

Detta utspelar sig fem år efter Arkangelsk och fyra år innan själva filmen. Visserligen är det ingen som säger att Bond INTE var i Severnaya för fyra år sedan, men det verkar ju inte så troligt heller. Det är ändå en strålande idé att inkludera det som ett utfyllnadsuppdrag eftersom att miljöerna ändå används i filmen. Att man har två banor med två gånger kan man ju ifrågasätta. Man kan se det hela från ett annat håll också. I filmen säger Tanner att man länge misstänkt att Goldeneye utvecklas från Severnaya och på nåt sätt så införskaffade de informationen. Uppdraget i Bunker går ju faktiskt ut på att dels identifiera Goldeneye-nyckeln och dels skaffa en massa information samt även hämta utbyggnadsplanerna till bunkern i Surface-delen. Jag gillar särskilt hur likt allting är med miljöerna i filmen. Dessutom är ju Boris där. Fast är han verkligen den enda teknikern på en forskningsstation?

=====
Uppdrag 3: Kirghizstan
=====

Tid i filmen: Ej inkluderad

Ett mycket trevligt uppdrag som även om det inte lånar några milöer från filmen ändå har med filmen att göra. Det handlar helt enkelt om uppskjutningar av satelliter för att dölja vad MI6 tror är tester av Goldeneyesatelliter. Detta går ju direkt tillbaka till informationen Bond införskaffade i Severnaya. Dessutom handlar det här om operationer som inte har något med Sovjet att göra utan kan ligga utanför deras kontroll. Uppdraget handlar alltså om att undersöka vad som händer, införskaffa bevismaterial och spränga skiten. Resultatet från uppdraget förtäljs aldrig helt, men troligen är detta en anledning till att MI6 vet så mycket om Goldeneye som de gör.

=====
Uppdrag 4: Monte Carlo
=====

Tid i filmen: 13-27

Frigate-uppdraget är ett av mina favoriter. Fartfyllt, varierande och väldigt

underhållande. Dessutom ska man rädda gisslan som en annan macho-agent. Dessvärre är båten och helikoptern det enda spelet och filmen har gemensamt. Visst tycker jag att Austin Martian DB5 och Ferrari 355 är underbara bilar och att Monte Carlo-vägar är underbara, men inte skulle jag velat ha ett race mellan dem i ett sånt här typ av spel. DB5:an är en underbart vacker klassiker, men ska den verkligen ställas i en hårig tävling mot en 355:a...

Hur som helst. Den största skillnaden rent handlingsmässigt är nog att i filmen så försöker Bond stoppa stölden av helikoptern under en uppvisning medan i spelet så ska han istället sätta en sändare på den under en gisslan-situation från Janus sida. Det var dock aldrig någon gisslan-situation eftersom Janus skötte det mycket snyggare med enbart två agenter. Rares tolkning var istället att Janus-soldater stormade båten, tog folk gisslan, hotade spränga den och stal helikoptern. Detta skapade ju då ett trevligt uppdrag.

=====
Uppdrag 5: Severnaya
=====

Tid i filmen: 28-47

Det här uppdraget skiljer sig markant mellan filmen och spelet. Bond var aldrig i Severnaya och särskilt inte nu. Lite komiskt att det enda ställe där man får återvända till i spelet är man inte överhuvudtaget i filmen. Men allt är bra ändå, eftersom att det görs snyggt. I spelet spårade man Pirate-helikoptern ifrån Monte Carlo medan man i filmen fångade upp ett nödmeddelande. I spelet så anlände en sovjetisk trupphelikopter innan MI6 ens fick nys om eländet och innan Goldeneye ens blivit avfyrad. I filmen så avfyras Goldeneye bara ett par minuter efter att att masakern ägt rum, i spelet handlar det om timmar, kanske till och med dagar.

Bond blir alltså avlämnad i Severnaya innan Goldeneye blivit avfyrad men efter att Ourumov och Xenia lämnat stället. Natalya lyckades inte fly från stället som i filmen utan istället blev hon tillfångatagen och anklagad för att ha stulit Goldeneye. En ganska smart lösning för att sätta in Bond i Severnaya. I Surface måste man då förstöra ryssarnas helikopter eftersom att ingenting får lämna platsen. Själv tycker jag att det är otroligt dumt sättet Bond bara springer ner i Bunkern. Det kan väl inte vara meningen att han ska bli tagen av ryssarna heller. Något mer diskret kunde det ha skett.

Själva Bunker-delen är väldigt smart dock. Att fly med Natalya samtidigt som man införskaffar bevismaterial förvem som stal Goldeneye och för att Bond inte varit där. Övervakningskassetten måste ju inhämtas redan på Agent-svårighetsgraden. Skulle ryssarna identifiera en brittisk agent skulle det kunnat uppfattas som en krigsförklaring. Låter man Natalya gå fram till en dator i Bunker så kommer hon, som du kanske vet, konstantera att att Goldeneye strax kommer att avfyras. Filmen/spelet skiljer sig mycket från varandra, men jag tycker ändå att det här var smart. De kunde förstås ha gjort Natalya spelbar och satt igång nåt slags flyktscenario, men de höll sig till Bond och FPS och det lär vi ändå vara tacksamma för.

En sak till. I filmen, när Xenia mejar ner alla människor och får en lite orgasmliknande upplevelse, är det bara jag som tycker Ourumovs besvärade min är lite underhållande. Till och med han tycker att Xenia är störd. Så lustigt hur Famke Janson som brukar spela så flickiga och försiktiga roller kan göra Xenia så bra. =)

=====
Uppdrag 6: St. Petersburg
=====

Tid i filmen: 48-1:34

Det är mest miljöerna och grundstoryn som är detsamma under St. Petersburg-uppdragen. Filmen och spelet skiljer sig tämligen markant. Ändå är det imponerande hur mycket de fått in. Till att börja med är utgångspunkten annorlunda. I spelet träffades Natalya och Bond redan i Severnaya och sedan for Natalya till St. Petersburg och blev tillfångatagen. I filmen flydde hon direkt till St. Petersburg och blev där tillfångatagen av Janus då hon försökte kontakta Boris, vilken jobbar för dem.

Om vi börjar med Statue Park är jag imponerad hur väl de fångat atmosfären i området samt mötet med Trevelyan. Valentin träffade ju Bond i en restaurang och han gjorde det på eget bevåg, det var inte M som anordnade det vilket spelet antyder och det var inte i Statue Park det ägde rum. Ändå... visst har de fångat den gamle KGB:arens personlighet rätt väl. Av någon anledning så såg filmskaparna till att Xenia skulle leda Bond till Janus från det där badhuset och tack lov slapp vi en dåligt genomtänkt bosstrid här. När det gäller sprängningen av helikoptern tycker jag Rare tänkte rätt. I filmen så hamnar ju även Bond i helikoptern för att sprängas i bitar, medan han i spelet lyckas övermana vakterna och rädda Natalya från helikoptern. Däremot blir ju båda fångade i både filmen och spelet och hamnar i Archieves.

Är det förresten bara jag som tycker att Alec Trevelyan är världens bästa bondbov. Lyssna bara på hans deprimerande tal och hur han fullkomligt äger Bond i allt vad kvickhet och fräcka kommentarer heter. Lyssna bara! Bond och Natalya förs till Archieves där de blir delade på i spelet men förblir tillsammans i filmen. Archieves är snyggt gjort. Banans miljö är väldigt lik den i filmen. Till och med en del av strukturen stämmer. Fast det hela går ju till på lite olika sätt. Man får ju aldrig se att Mishkin blir skjuten av Ourumov i spelet, man får inte se Ourumov alls trots att han spelar en stor roll. Ändå är Archieves-banan väldigt imponerande tycker jag.

Streets är också väldigt lyckad story-messigt. Man följer efter med stridsvagn precis som i filmen. Dessvärre får man ju inte se Ourumov och lite underligt är det hur ryssarna lyckades ta tillbaka Natalya trots att de flydde båda två tillsammans. Kul hur de blandar in Valentin igen. Han gör ju inte det i filmen men i spelet så slöar han ner Ourumov bara för att vilja förstöra för sina konkurrenter. Janus är ju huvudsakligen vapentillverkare, precis som Valentin. Streets-konceptet i filmen är verkligen urkorkat... vilken otroligt kostsam bedömning Bond gjorde. Och dessutom korkad. Ourumov borde lätt ha kunnat smita in i annan trafik och lämna den klumpiga stridsvagnen bakom sig. Dessutom är det Ourumov som dödar folk med sin bil inte Bond med sin stridsvagn. Tufft är det ialla fall!

Därefter når sällskapet tåget och här blir det lite annorlunda mellan filmen och spelet. I filmen når Ourumov och Natalya tåget omedelbart medan Bond tar en annan väg med stridsvagnen och sedan låter tåget ramma den. I spelet är det istället så att man först ska ta sig igenom utfyllnadsuppdraget Depot där MI6:s intresse är att få reda på mer om Janus-syndikatet samt förstöra för dem. Rätt smart faktiskt och passar in rätt bra. Tåget är ju också rätt annorlunda eftersom att spelet går ut på att slakta sönder sex vagnar med folk.

Under uppgörelsen i slutet på Train är det däremot imponerande likt. Visst de står lite annorlunda, men kontentan är densamma och efter att Ourumovs dött så finner ju Natalya basen och Bond skär upp dörren. Riktigt snyggt hur Rare lyckades fixa med det här. Lite underligt att Natalya i filmen släpper till på en gång. Något jag tycker är tråkigt i St. Petersburg och Cuba är att alla covert-uppdrag bara försvinner. Det spelar ingen roll att vara tyst längre utan det är bara slakta på. Inte särskilt mycket agentspel längre utan mer

ett riktigt FPS. Därefter far de ju till Cuba för att desarmera Goldeneye.

=====

Uppdrag 7: Cuba

=====

Tid i filmen: 1:35-2:09

Jungle sätter ju igång allt ihop och det är en bana jag verkligen gillar. Först tänkte jag prata lite om Natalya. I filmen är Natalya en ganska stark och självsäker kvinna, men väldigt anti-våld. Hon är bland de första som verkligen ifrågasätter Bonds dödande och vi-mot-dem-mentalitet, men ändå får han ständigt till det med henne. Hur gör han? Det som är så komiskt är hur otroligt annorlunda hon är i spelet. I Archieves och Train är hon bara ett dumt vapn som ska räddas, medan hon förvandlas till en krigaramazon med vapenfetishism i Jungle och Control. Där fick jag till det va? :D Plöstsligt så skjuter hon vakter som en annan smäller flugor och drar till mer osmakliga mördarkommentarer än Bond själv. I Control säger hon "James, you were wonderful!" när han skjutit ner en massa människor. Låter det som Natalya kanske?

När det gäller själv Jungle så är den helt okej. Planet störtade och visst besegrar Bond Xenia även om det inte sker på riktigt samma sätt. I filmen är det en halvt medvetlös som har rejält med tur och i spelet så blir det ett par magasin automateld i ansiktet istället. Natalya och Bond tar sig ner till Control genom parabolantennen i filmen och genom hissen bakom en armé vakter i spelet, men det var ändå bra tycker jag. Jungle är en kul bana.

Därefter nåt vi Control som troligen skulle varit omöjlig att göra mer lik. Bond blir ju faktiskt tillfångatagen igen i filmen för att Natalya ska kunna hacka sig in i systemen. I spelet är det ju en något mer kontrollerad form där Bond försvarar Natalya från hundratals vakter. Det går förstås väldigt annorlunda till. Även om Control är likt utseendemässigt bebos stället av lika många tekniker som militärer. Det är kul att de fick med minorerna i spelet eftersom att Bond faktiskt sätter ut en i syfte att avfärda uppmärksamhet i filmen. I spelet ska de dock användas till att spränga datorer.

När granatpennan exploderat och Trevelyan och Bond sprungit upp mot Cradle i filmen så fortsätter de båda ner till Caverns i spelet. Det här utfyllnadsuppdraget omnämns inte på något sätt i filmen, men det är ganska smart. Dels jagar Bond Alec genom hela området så det förstör inte handlingen och dels förstör han samtidigt vattenpumparna så att antennen inte kan sjunka under vatten igen (viktigt bevismaterial). Dessutom kontaktar han Jack Wade via radio så att CIA kan skicka in soldater. Därefter fortsätter färden upp till Cradle.

Denna bosstrid tycker jag är riktigt snyggt gjord. Man skulle jag aldrig kunnat göra något bra obeväpnat slagsmål i FPS (vilket var fallet i filmen) så istället satte man in en fartfylld jakt där man dessutom stoppar antennen. Lite kul att rollerna är nästan ombytta på Cradle. I filmen jagar Trevelyan Bond eftersom att Bond vill störa antennen. I spelet är det tvärtom eftersom att Trevelyan vill sätta igång den. Kul hur Trevelyan hela tiden kastar taskiga kommentarer efter Bond under jakten i spelet. Den sätter igång lite samma stämning som finns i filmen vid detta tillfälle. Kul också hur både filmen och spelet görs upp vid den lägsta punkten på Cradle även om det blev lite flashigare i filmen. Det var väl allt om Cuba också. =)

=====

Uppdrag 8: Teotihuaca'n

=====

Film: Moonraker (1979, Roger Moore)

Kommer jag ihåg Moonraker rätt så dog boven Drax på slutet och hans rymdstation exploderade. Det här uppdraget verkar handla om händelser efter filmen och hur Drax Corporation fortlever med Jaws som hög officer. Det här uppdraget handlar om hur de försöker skicka upp en rymdfärja med militär utrustning. Målet är att byta kurs på färjan, men ändå avfyra den. Mycket mer finns det inte att säga förutom att det här uppdraget är väldigt intressant både designmässigt och handlingsmässigt. Lite underligt att Jaws deltar eftersom att han verkade bli kär och sund efter Moonraker. Varför skulle han fortsätta jobba för Drax Corporation då han föråddit Drax? Låter ju väldigt konstigt.

=====
Uppdrag 9: el-Saghira
=====

Film: Live and Let Die (1973, Roger Moore)
The Man with the Golden Gun (1974, Roger Moore)

Det var länge sedan jag såg Live and Let Die, så jag lät wikipedia.org friska upp mitt minne. Så kom jag ihåg lite bättre. Baron Samedi var en underhuggare till bondboven i filmen och var kanske den mest övernaturliga karaktär någonsin i en bondfilm, även om Jaws nog också hamnar någonstans där. Han är faktiskt baserad på Voodoo-guden Baron Samedi och vissa tror att manuskrivarna menar att det är samma nisse. I slutet av filmen ser man att Baron Samedi överlevde trots att Bond slängde ner honom i en kista med ormar. Nu är han alltså tillbaka och hävdar att han fått tag i Golden Gun

Denna användes som du kanske vet av Fransisco Scaramanga i The Man with the Golden Gun. Den försvann under mystiska omständigheter. Nu har Baron Samedi, påstått att han minsann fått tag på den och att han vill träffa Bond i ett gammalt egyptiskt tempel. Det mest överkliga uppdraget i spelet och klart det mest mystiska. Men så är det ju sist också. Synd att det är så pass lätt jämfört med till exempel Cradle och Aztec. Inte nog med att man måste skjuta Samedi tre gånger med Golden Gun han överlever ändå... och är allmänt läskig. Jag gillar ändå idén att blanda element från två filmer och sätta upp det på en helt ny typ av bana. Ambitiöst, som alltid med Rare.

=====
13. Om dokumentet
=====

Detta är sista avdelningen av guiden och här finner du sådant som är strikt associerat med min guide eller med mig.

=====
Versionshistoria
=====

Version 1.0 - 13/12 2005

Initiella versionen. Även om guiden är färdig kommer jag förmodligen erhålla korrigeringar och således uppdatera.

=====
Källor och Tack
=====

GameFAQs - Accepterat alla min guider och dessutom tog jag koderna.

Marshmallow - Använde hans fuskstrategier för Archieves och Facility. Dessutom har jag använt hans guide som yngre så mina strategier är troligen indirekt inspirerade av hans.

Lotta - Bara för att du finns älskling!

=====
Om författaren
=====

Jag är en 20-årig ung man som är bosatt utanför Stockholm. Jag bor just nu i en liten studentlägenhet och pluggar juridik. Fast detta visade sig vara heelt fel val för mig. Varken motivation eller begåvning. Hahaha! Så jag är i full färd med att hoppa av och sätta igång med en annan utbildning. På min fritid älskar jag att lyssna på musik och förstås skriva spelguider. Mitt riktigt stora intresse är bilar, men har ingen nu...

=====
Kontakta mig
=====

Har du någonting på hjärtat är det bara att skicka ett e-mail. Korrigeringar, beröm, konstruktiv kritik. Vad du vill, men jag tar inte emot några alternativa strategier. Likaså kommer jag inte svara på frågor om spelet som redan finns besvarade i denna guide, såvida inte mina svar är överdrivet luddiga. Du får lägga till mig till din MSN Messengerlista om du vill. Adressen finner du nedan. Jag använder tyvärr inte programmet just nu på grund av föga fungerande dator. Av samma anledning kan det för tillfället ta lång tid innan du får svar på ditt e-mail.

Vill du ha min uppmärksamhet eller till och med ett svar då du kontaktar mig, ber jag dig vänligen att använda någorlunda korrekt svenska, engelska eller spanska. Annars blir ditt e-mail ignorerat och genast raderat. Jag kanske låter som en pretentiös förlorare, men detta beror endast på kvantiteten av denna typ av e-mails som jag tidigare erhållit.

cwall_85(at)hotmail.com

=====
Juridisk Information
=====

Detta dokument är skyddat genom den internationella upphovsrättslagen. Du får ladda ner detta dokument för privat bruk, skriva ut det och/eller ladda upp det på din hemsida. Dokumentet får dock inte delas upp, ändras och inga delar får tas bort. Det får inte publiceras i någon tidning och får inte säljas för vinst. Du får inte konvertera detta dokument till HTML, ej heller något annat format. Det får endast visas i ASCII text (.txt). All ära skall ges åt mig, sålunda får du inte byta ut mitt namn. Följer du dessa krav, får du publicera detta dokument på din hemsida och du behöver inte skicka mig e-mail om det. Jag kommer dock inte att skicka uppdateringar till några andra sidor än dem nedanför. Vill du ha den senaste versionen, besök dessa sidor.

<http://home.swipnet.se/cpg>
<http://www.gamefaqs.com>

=====
Slutord
=====

Äntligen färdig! Den här guiden har gått för långsamt... haft rätt många MSN-

konversationer på samtidigt och det brukar vara ett rätt säkert sätt att sabba effektiviteten. Det hade kanske varit bra om jag samtidigt kunde skaffa lite "riktiga" vänner i den "riktiga" verkligheten... men äh... några har jag väl. Ni som vet någonting om mig har kanske förstått att jag siktade på att läsa juridik. Det gick mycket illa... så jag ska försöka läsa något annat nästa termin. Det är därför jag hade tid och motivation att äntligen klara Goldeneye och skriva denna guide. Vi får väl se när nästa guide kommer ut. Beror på hur bra mina stuides går i framtiden skulle jag tro. ^_^

Copyright © 2005 Christian Wall

- Slut på dokumentet -

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