

GoldenEye 007 FAQ/Walkthrough (Italian)

by Infrid

Updated to v1.1 on Sep 1, 2006

007 GOLDENEYE GAME GUIDE

Versione 1.1

(C) 2003 Infrid (infrid@inwind.it)
(C) 2003 MADrigal - Supervisione e layout HTML
(C) 2003 Evrain - Conversione TXT

SOMMARIO

- Parte I: L'autore
- Parte II: Introduzione al gioco
- Parte III: Schermata iniziale
- Parte IV: Iniziare una partita
- Parte V: Bonus ed oggetti
- Parte VI: Le missioni
- Parte VII: Il multiplayer
- Parte VIII: Tips & Tricks
- Parte IX: Consigli utili
- Parte X: Ringraziamenti e notizie legali

Parte I: L'AUTORE

Salve a tutti,
Circa un mese dopo aver conosciuto il sito Nintendo Zone (www.Nzone.it),
ho avuto l'idea di propormi come solutore del gioco e realizzare questa guida.
Il fatto è che non ci sono molte soluzioni riguardo a questo gioco, per cui
spero che la apprezzerete e la leggerete numerosi. Potrete trovare la
versione HTML della guida, completa di screenshots, all'indirizzo
<http://www.nzone.emuita.it/art.php?html=007ge>

Mi potete sempre contattare attraverso il mio sito internet:
<http://infrid.altervista.org/>

Infrid (infrid@inwind.it)

Parte II: INTRODUZIONE AL GIOCO

Lo scopo di questo videogame è molto semplice: ad ogni schema vi vengono
assegnati una serie di obiettivi, tutti da svolgere senza mancarne neanche uno.
Questi possono essere di natura assai differente: a volte è sufficiente
esplorare alcune locazioni particolari; altre volte bisogna cercare oggetti di
una certa importanza, oppure far saltare in aria obiettivi strategici,
eliminare personaggi chiave... Tutto sommato ce n'è per tutti i gusti. Anche
gli ambienti sono molto vari: si va da grotte a bunker, nevai, aeroporti,

dighe, foreste, covi segreti... e chi più ne ha più ne metta!

Programmato da RARE e prodotto da Nintendo, GoldenEye 007 è una fedele ricostruzione dell'omonimo film: un gioco realizzato in maniera impeccabile e contro il quale si può dire ben poco. Uscito nel 1997, si è rivelato subito un campione di incassi, venendo acclamato immediatamente come nuova Killer-Application. Per chi non conoscesse il termine, che di fatto in inglese non significa nulla, si riferisce ad un videogame che vale da solo l'acquisto della console per cui è stato realizzato.

Per quanto riguarda i nemici da combattere, c'è da dire che sono molto vari sia in quantità che qualità. Inizialmente sono pochi, armati di fucile e poco protetti; col proseguire del gioco incontreremo interi gruppi di soldati armati di mitragliette e protetti da giubbetti anti-proiettile. Gli avversari sono sempre in allerta, ma alcune volte è possibile avvicinarsi alle loro spalle e quindi evitare ogni reazione. Ogni colpo andato a segno lascia comunque una traccia di sangue.

Non esistono solo nemici "umani": anche le macchine fanno la loro parte. Le telecamere computerizzate vi osservano in silenzio, pronte a far scattare l'allarme; potenti mitragliatori appesi al soffitto e in punti strategici sono sempre pronti a far fuoco contro di voi!

Non ci sono però solo avversari: capita di imbattersi in civili che passano lì per caso o scienziati al lavoro, che assolutamente non devono essere uccisi.

La modalità MULTIPLAYER merita sicuramente di essere menzionata. Si ha la possibilità di battersi con 1, 2 o 3 amici, in 11 ambienti differenti ed usando armi a scelta (da trovare sul posto cercando di uccidere gli avversari). Ci sono ben 7 modalità di gioco in alternativa a quella predefinita.

Massimo rispetto per un gioco in cui è richiesta una discreta dose di strategia, seppur avendo anche il dito veloce. Il realismo è abbastanza forzato: ogni pallottola lascia il segno sul muro e sui nemici; si spengono le luci ed esplodono gli oggetti. Il tutto accompagnato da musiche incalzanti che aiutano a mantenere la sfida ai massimi livelli. Per gli amanti del genere shooter 3D un vero divertimento che non deve mancare tra le loro cartucce.

Tutto questo non è solo un giudizio personale...

Buona lettura

Parte III: SCHERMATA INIZIALE

Avviando il gioco compaiono gli immancabili i titoli di testa. Subito dopo inizia la presentazione del gioco. La scena della canna della pistola che inquadra Bond che cammina e improvvisamente spara - il tutto accompagnato dalla celeberrima colonna sonora è un vero "must" del genere. Il tutto seguito dalla presentazione dei personaggi del film (realizzati in 3D) presenti nel gioco, ciascuno in posa plastica ed armato fino ai denti.

Per saltare il tutto premete il tasto A oppure START fino a quando apparirà il menu di selezione dei file.

La semplicità di questa parte è estrema: i quattro libretti sullo schermo rappresentano altrettanti slot di salvataggio che avete a disposizione, ciascuno dei quali può registrare una partita. Se non hanno titolo significa che sono vuoti, altrimenti mostreranno il punto del salvataggio per quello slot. Le due icone in basso hanno una funzione ben specifica:

COPY

Selezionando questa opzione, potrete copiare il salvataggio da uno slot ad un altro. Per farlo premete su questo bottone con il mirino, in seguito sullo slot da copiare ed infine su quello di destinazione.

ERASE

Con questa opzione potrete cancellare la partita salvata in uno slot, per poterne iniziare un'altra. Per fare ciò premete su questo bottone, e successivamente sullo slot da liberare.

Parte IV: INIZIARE UNA PARTITA

LO STATO DI SALUTE

Conoscere il livello dell'energia del vostro agente è facile ed esistono due modi per visualizzarlo: vedendolo sull'orologio nello schermo della pausa oppure quando viene colpito (viene mostrato automaticamente). Lo stato di salute viene rappresentato da due strisce spezzettate e graduate di colore: quella rossa rappresenta la salute del corpo di Bond e quella celeste lo stato del giubbotto antiproiettile (se presente). Queste diminuiranno man mano che il protagonista sarà colpito.

I MENU DI PAUSA

Premendo START vedrete la mano di Bond mostrare il suo orologio che dà accesso alle opzioni di gioco. I menu sono in tutto cinque, ed accedervi è semplice: muovete lo stick analogico a destra e sinistra mentre dopo aver evidenziato le tacche verdi nella parte bassa del menu.

Nell'ordine da sinistra sono:

- Status generale (Q Watch)

Il menu contiene alcune informazioni sullo stato attuale. Si nota subito un'arma al centro dello schermo: è quella che state attualmente utilizzando. In basso a sinistra ne è indicato il modello ed a destra il numero di munizioni disponibili.

Sotto il nome del menu (Q Watch) è indicato lo status della missione.

Premendo A dopo aver selezionato confirm potrete abbandonare la missione; se invece avrete selezionato cancel (o premendo B) tornerete al gioco.

- Inventario armi ed oggetti

In questo menu vi viene presentata la lista delle armi ed oggetti in vostro possesso. Muovendo il controller digitale vi verrà mostrata anche un'anteprima di cosa avete selezionato. Per confermare premete A se volete restare in pausa o START per uscire e selezionare insieme. Le armi sono ordinate da quelle più leggere alle più pesanti. Gli oggetti vengono mostrati in fondo alla lista.

- Sistema di controlli

Da questo menu è possibile selezionare i diversi stili di controllo. Per poterli attivare evidenziate e selezionate control style, poi premete su o giù per scorrere la lista e optare per il metodo più adatto a voi. E' anche possibile giocare in due e controllare Bond insieme, grazie agli ultimi 4 stili. L'opzione controller serve a provare che i tasti del vostro joypad funzionino correttamente.

- Impostazioni di gioco

Per modificare le opzioni, selezionatele e muovete lo stick analogico a destra o sinistra.

Le prime due opzioni rappresentano il volume della musica (music) e degli effetti sonori (FX). La terza voce riguarda la scelta per lo stile della mira del protagonista: inversa (reverse) o no (upright). Attivate la quarta opzione se preferite il metodo di puntamento agevolato (mira automatica). La quinta opzione riguarda il mirino: se preferite che rimanga sullo schermo dopo averlo fatto apparire scegliete hold; altrimenti selezionate toggle per tenerlo sullo schermo solo quando il pulsante associato resta premuto. La sesta voce serve per decidere se volete vedere il mirino quando mirate con la vostra arma. La settima riga imposta la vista del vostro agente, in particolare riporta lo sguardo alla posizione orizzontale mentre cammina. L'opzione successiva crea un box su schermo, che mostra le informazioni dell'arma attualmente in uso, consultabile durante l'azione. Con la nona opzione potete impostare lo schermo come pieno (full), largo (wide) oppure cinematografico (cinema). L'ultima rappresenta il rapporto dello schermo (utile per certi tipi di televisori) che si presenta in due varianti: normale (normal) e 16:9.

- Obiettivi della missione

L'ultimo menu vi ricorda gli obiettivi da svolgere nella missione attiva. Per ciascun obiettivo è indicato lo status attuale: compiuto (complete) o da svolgere (incomplete).

----- Parte V: BONUS ED OGGETTI -----

Durante le vostre missioni incontrerete non solo nemici ed ostacoli vari, ma anche bonus e oggetti più o meno utili e pericolosi. Eccone alcuni:

BIDONI

Questi grandi contenitori cilindrici non servono per buttarci dentro la pattumiera ma a contenere materiale chimico che può esplodere se riceve colpi da qualsiasi tipo di arma da fuoco. Sono più o meno alti, di colore grigio scuro, con due anelli in rilievo ed un teschio come quello sulle bandiere dei pirati. Buona idea farli esplodere quando ci sono molti nemici in loro prossimità - possono far molto male!

CASSE DI LEGNO

Queste sono molto meno distruttive dei bidoni ma possono sempre vaporizzare tutto quello che c'è in loro prossimità. Sono formate da delle piccole assi di colore giallastro, non sono molto alte (all'incirca la metà di Bond). Il danno aumenta se ci sono altre casse in prossimità.

SCATOLONI DI CARTONE

In GoldenEye 007 perfino gli scatoloni sono potenzialmente esplosivi! Hanno bassa resistenza, sono meno distruttive e più piccole delle casse di legno. Il colore è giallo sabbia con dettagli tipici degli scatoloni, come ad esempio scritte e figure.

CASSE DI METALLO

Si riconoscono subito dal loro colore grigio chiaro con delle strisce più scure, un poco più grandi delle casse di legno. A differenza di quelle precedenti, queste sono indistruttibili ed a volte resistono alle esplosioni. Ma se disgraziatamente esplodessero, creerebbero una carneficina!

ALLARMI

In alcuni livelli possono essercene tanti o pochi... Se ne scatta anche uno solo, i nemici spunteranno come funghi. Sono facilmente riconoscibili dal colore bianco con una campanella di colore rosso acceso: non esitate a

distruggerli.

GIUBBETTO ANTIPROIETTILE

Questi sono i vostri migliori amici. Vi proteggono dai colpi dei vostri nemici ma non durano a lungo... Hanno l'aspetto di piccoli gilet di color blu e grigio.

PULSANTI E TERMINALI

Troverete questi all'interno degli stage. Solitamente hanno una qualche funzione fondamentale per la missione che state affrontando (spesso servono ad aprire le porte).

SCHEDE CHIAVI

Le posseggono solo alcuni scienziati e soldati. Servono ad aprire le porte sprovviste di pulsante o terminale. Per usarle aprite la porta chiusa come niente fosse. Per ottenerle dagli scienziati, spaventateli sparando dei colpi ai loro piedi. Sono di color grigio scuro con un rettangolo verde al centro.

MUNIZIONI

Troverete questi all'interno degli stage. Si trovano dentro piccole casse di legno verdi o castano e si distinguono bene le assi di legno che le compongono. A volte contengono armi come bombe a mano o mine.

Parte VI: LE MISSIONI

A seconda della difficoltà con cui affronterete le missioni, avrete un certo numero di obiettivi da compiere. In questa guida verranno affrontati tutti gli obiettivi. Se la vostra missione prevede meno obiettivi di quelli qui mostrati, non preoccupatevi: si compiono tutti allo stesso modo, qualsiasi sia il livello di difficoltà scelto. Questa guida è stata realizzata al livello di difficoltà 00 Agent. Scegliendone uno differente, il numero e la tipologia di nemici e di oggetti potrebbero variare.

Scegliete uno slot e l'opzione SELECT MISSION per andare al menu delle missioni. Sono attive quelle già superate più la prima di quelle non ancora completate.

Di seguito troverete la soluzione per le venti missioni del gioco. Evidenziate la missione scelta (usando il mirino) e premete A. Adesso vedrete gli obiettivi a voi assegnati e dei documenti riguardanti la missione: nel primo foglio sono elencati gli obiettivi da compiere, e così via... Il tutto chiaramente nello stile 007!

MISSIONE 1: DAM

- Obiettivo A: Neutralize all alarm
- Obiettivo B: Install "Convert Modem"
- Obiettivo C: Intercept data backup
- Obiettivo D: Bungee jump from platform

ATTENZIONE: Questo livello non presenta grandi difficoltà: semplicemente fatevi strada attraverso l'unico percorso possibile.

Dietro la roccia con strisce nere e arancioni alla base si cela un soldato. Avvicinatevi lentamente stando vicini alla roccia e fatelo fuori. A questo punto è meglio che recuperiate la sua arma (il suo fucile è più potente e preciso della vostra pistola) quindi vi consiglio di utilizzare la nuova arma

al posto di quella vecchia. Osservate la torretta di avvistamento: un nemico non tarderà a farsi vedere sul lato sinistro oppure in cima. Ucciderlo a distanza è molto semplice con il fucile.

Avvicinatevi furtivamente sul lato sinistro della costruzione e sporgendovi poco dovrete vedere un altro soldato appoggiato alla roccia della montagna, eliminatelo dopodiché salite attraverso le scale in cima alla struttura.

Frantumate i vetri se avete difficoltà a passare e impossessatevi del fucile di precisione: la vostra posizione attuale è perfetta per usare la nuova arma!

Adesso qui giochiamo al tiro al bersaglio. Dalla torretta colpite i soldati che si trovano dentro la galleria (usate i tasti C-alto e C-basso per regolare meglio la mira). Uccidendo un soldato provocherete necessariamente la reazione dell'altro. Tenete presente che alcune volte reagiscono camminando e sparando in continuazione, rendendo così ancor più difficile prendere la mira nel caso siano di fronte a voi.

Scendete le scale e attraversate la galleria. In lontananza ci saranno cinque soldati ad aspettarvi, posizionati di fronte a voi: due dentro il rifugio (la piccola costruzione in cemento), uno dietro le casse di legno a sinistra del rifugio, un altro dietro sulla torretta (e non tarderà a farsi vedere!) e l'ultimo dietro le casse metalliche situate a sinistra (dovrete uscire dalla galleria per poterle vedere). A questo punto sembra impossibile ma loro hanno lo svantaggio di essere lontani a voi e se siete più che prudenti non vi vedranno. Sparate alle casse e queste salteranno in aria con i soldati - ma c'è sempre una possibilità che resistano ai vostri colpi.

Al termine della battaglia recatevi sulla torretta dove troverete (a seconda della difficoltà scelta per la missione) un giubbotto antiproiettile. Andate a destra del camion e premete l'interruttore (con il tasto B) ed aspettate che il camion sia entrato. Poi premete l'altro pulsante (sempre a destra del camion) che vi aprirà l'accesso all'uscita.

A questo punto (a seconda della difficoltà selezionata in precedenza) il secondo cancello si aprirà parzialmente o del tutto. Adesso dovrete essere il più rapidi possibile! Uccidete il soldato che comparirà dai paraggi della torretta e poi avanzando inseguite il soldato a sinistra intenzionato ad attivare l'allarme (ATTENZIONE: non sparate per nessuna ragione alle casse ed all'antenna parabolica sul tetto: rischierete così di fallire ben 2 obiettivi). Un buon modo per ucciderlo è sparare e correre sperando che lo colpiate (magari in un punto vitale) per rallentare la sua corsa. Ucciso il soldato, aprite il cancello (con il tasto B), fate irruzione nell'edificio ed eliminate i due soldati al loro interno (non si sa mai!). Nel caso l'allarme sia stato attivato i due soldati dentro l'edificio usciranno allo scoperto. Tenete presente che il soldato vestito con abiti gialli possiede una pistola più potente della vostra, per cui recuperatela. Ad ogni modo distruggete comunque e sempre gli allarmi. Andate dietro alle casse, dove troverete un piccolo monitor. Selezionate il Convert Modem nel vostro inventario delle armi, mirate contro il monitor e premete il tasto Z per posizionarlo. Obiettivo B completato.

A questo punto proseguite lungo il percorso, finché raggiungerete un cancello chiuso con un lucchetto. Sparate a questo per sbarazzarvi dell'ostacolo in poco tempo. A seguire arriverete ad una diga difesa da tre torrette di avvistamento, in ciascuna delle quali si trova un soldato. Sparategli col fucile di precisione (meglio se alla testa). Entrate in ciascuna torretta dalla porte in basso: apritele, e distruggete gli allarmi ma attenti ai soldati! Obiettivo A completato.

Andate adesso all'ultima torretta in fondo, entrate nella porta e scendete le scale. Ora avrete davanti a degli enormi bidoni: non sparategli se ci tenete a completare la missione. Se non avete il pollice veloce, questa sarà la parte più dura della missione. Armatevi di fucile a fuoco rapido e fatevi strada attraverso il tunnel. I soldati sono disposti a due a due negli slarghi presenti nel tunnel, dietro le casse di legno e vicino le porte. Allo sbocco del tunnel vi troverete davanti ad una enorme, pesante porta d'acciaio.

Apritela e state attenti a non distruggere i computer. Dopo aver eliminato i soldati, esaminate il computer più grande (ha l'aspetto di un grosso armadio) e vi apparirà un timer che segna il conto alla rovescia (questo non sarà possibile nel caso non aveste completato l'obiettivo B). ATTENZIONE: non scappate finché non sarà terminato, e difendete il computer nel caso arrivassero altri soldati. Obiettivo C completato.

Uscite e prendete le scalette (si trovano di fronte alla torretta centrale) che sporgono di sotto e gettatevi. Obiettivo D completato.

MISSIONE 2: FACILITY

- Obiettivo A: Gain entry to laboratory area
- Obiettivo B: Contact double agent
- Obiettivo C: Rendezvous with 006
- Obiettivo D: Destroy all tanks in boottling room
- Obiettivo E: Minimize scientist casualties

ATTENZIONE: In questa missione dovrete stare attenti a non uccidere gli scienziati (le persone vestite col camice bianco). Avvicinatevi a tutti gli scienziati che incontrerete, onde completare l'obiettivo B.

Inizialmente vi ritroverete in un condotto di ventilazione dell'aria. Proseguite prendendo la via a sinistra, avvicinatevi lentamente al buco per vedere la testa di un soldato da eliminare. Calatevi giù ed aprite la porta per uscire. A destra della stanza si nasconde un soldato, aprite il fuoco contro di lui. Adesso aprite tutte le porte dentro la stanza per scovare ed eliminare altre guardie. Uscite dai bagni ma siate molto prudenti. Andate a destra (dovrete richiudere la porta), giratevi verso il corridoio e da lì uccidete i soldati. A questo punto scendete dalle scale davanti la porta del bagno ma state attenti ai nemici! Oltrepassate la porta davanti a voi appena finite le scale ed eliminate tutti i soldati in quell'area - fate attenzione a non colpire il terminale.

Uscite dalla stanza, guardate a sinistra delle scale per vedere una porta. Entrateci ed uccidete come sempre i nemici, dopodiché uscite. Sotto le scale c'è una porta: superatela, uccidete il soldato e raccogliete la scheda che cadrà dal suo corpo. Entrate adesso nella porta dove era situato il terminale e azionatelo. Uscite di corsa dalla stanza, svoltate a sinistra e dirigetevi in fondo al corridoio. Girate ancora a sinistra, entrate nella porta ed in quella successiva. Nella prossima stanza aprite il fuoco ai due soldati. Proseguite e superate la porta e sbarazzatevi dei tre soldati posti nel corridoio. Andate diritto e attraversate le due porte poste una davanti l'altra. Uccidete tutti i soldati che si trovano nei paraggi, tornate sui vostri passi fino a dove avete appena oltrepassato le due porte. Entrate nella porta di fronte a voi ed aprite il fuoco contro tutti i soldati che vi ostacolano - anche qui state attenti a non danneggiare i terminali! Azionate il terminale posto a sinistra della stanza e uscite. Subito fuori, proseguite a destra e poi diritto per oltrepassare la porta appena aperta. Obiettivo A compiuto.

Dietro le casse di fronte a voi si nascondono due soldati, uccideteli e salite scale stando attenti ai soldati. Proseguite nel corridoio e uccidete tutti i soldati che vi si parano davanti. Nel corridoio, avvicinatevi allo scienziato posto nello slargo a destra per parlarci. Obiettivo B compiuto.

Proseguendo noterete che la porta con strisce gialle e nere è bloccata. Per poterla oltrepassare selezionate il door decoder dal vostro inventario, e usatelo sulla porta. Scendendo le scale dovrete vedere un uomo, andategli accanto per parlarci. Obiettivo C compiuto.

Sul lato est della stanza ci devono essere delle enormi cisterne. Selezionate nel vostro inventario le bombe ad orologeria (remote mine) e sistematele ad ogni coppia di cisterne. Fate presto perché a fine dialogo scatterà l'allarme e arriveranno moltissimi nemici! Allontanatevi dalle cisterne (ma date il tempo al vostro compagno di mettersi a distanza di sicurezza); cambiate arma e premete fuoco (dovreste vedere le mani di Bond sull'orologio) per far esplodere le cisterne. Obiettivo D compiuto.

Adesso in aria si dovrebbe diffondere un gas verdaastro. Scappate attraverso un'altra porta con un uscio con strisce gialle e nere (questa volta a due battenti) per fuggire e mettersi in salvo. Nel caso non abbiate ucciso alcuno scienziato: Obiettivo E completato.

MISSIONE 3: RUNAWAY

- Obiettivo A: Find plane ignition key
- Obiettivo B: Destroy heavy gun emplacements
- Obiettivo C: Destroy missile battery
- Obiettivo D: Escape in plane

ATTENZIONE: In questa missione non distruggete l'aeroplano, difendetelo se necessario.

Appena iniziate, girate a destra e passate l'arcata nel muro per entrare in una stanza. Uccidete il soldato all'interno e raccogliete la piccola cassa di legno a terra, che contiene le mine a tempo (timed mine). Uscite aprendo una delle due saracinesche lì vicino. Appena usciti vi ritroverete in un aeroporto. Andate ad ovest verso la piccola costruzione, raccogliete le bombe a mano (hand grenades) vicino alla porta ed entrate nella struttura. Uccidete i soldati all'interno della stanza. Avvicinatevi al tavolo per prendere la chiave. Uscite fuori. Obiettivo A compiuto.

Appena fuori, andate sempre dritto e svoltate a destra per andare sul lato est dello hangar. Per salire sul carro armato ponetevi in cima ad esso e premete il tasto A. Controllare il carro armato è molto semplice: per spostarvi muovete lo stick analogico, per muovere la torretta ed il cannone i tasti C, per sparare il tasto di cambio arma, e per scendere premete il tasto A. Naturalmente se doveste investire i soldati li ucciderete! Nel caso in cui il carro armato non ci sia, potete sempre utilizzare le bombe e le mine che avete trovato! I soldati sono soliti trovarsi vicino a bidoni o cisterne. Dirigetevi verso la pista e non esitate ad eliminare chiunque vi ostacoli. Sulle pareti delle montagne ci sono dei potenti mitragliatori da distruggere. Potete usare il carro armato o le bombe a mano e le mine. Obiettivo B ultimato.

Distruggete le apparecchiature poste in cima alla torretta di avvistamento - quella vicino all'aeroplano. Obiettivo C compiuto.

Adesso andate verso l'aeroplano ed aprite lo sportello per andatevene via. Obiettivo D completato.

MISSIONE 4: SURFACE (1)

- Obiettivo A: Power down communication dish
- Obiettivo B: Obtain safe key
- Obiettivo C: Steal building plans
- Obiettivo D: Enter base via ventilation tower

ATTENZIONE: In questo livello essendo in un luogo all'aperto, se doveste vedere soldati in lontananza vi consiglio di usare il fucile di precisione. I nemici si trovano sui sentieri, dunque cercate di evitateli per risparmiare munizioni. Se dovessero scoprirvi, ne arriverebbero in gran quantità. Per tutta la durata della missione state sempre in guardia!

Cominciate proseguendo per il sentiero di fronte a voi. Arrivati ad un certo punto, la strada si divide in tre sentieri: destra, sinistra, dritto. Prendete la strada di destra, uccidete i soldati ed entrate nella struttura. Appena dentro andate dietro le casse di legno per raccogliere le munizioni delle granate (grenade rounds) ed uscite. L'altra costruzione simile a questa è chiusa ma tenetene bene in mente la locazione. Appena fuori, proseguite prendendo il sentiero a destra. Arrivati ad un bivio prendete ancora la strada di destra e poi sempre dritto fino alla costruzione in fondo (è in parte nascosta dalla neve). Oltre ad eliminare i soliti soldati, fate attenzione a quello in divisa gialla: uccidendolo rilascerà una chiave. Raccogliete il lanciagranate, le munizioni e la chiave, infine uscite. Tornate indietro dalla costruzione che vi avevo detto di annotare: entrateci e raccogliete la chiave posta sopra il tavolo. Obiettivo B compiuto.

Adesso dirigetevi verso la struttura con una enorme antenna parabolica sul tetto. Raggiunta la costruzione, entrateci dentro e salite le scale. Alla fine della rampa, entrate nella porta di fronte a voi ed azionate il terminale. Obiettivo A completato.

Uscite dalla struttura, ed appena fuori seguite il sentiero di sinistra. Entrate nel recinto. Entrate nella porta della costruzione di sinistra, aprite la cassaforte e prendetene il contenuto. Obiettivo C eseguito.

Ritornate sui vostri passi fino al bivio davanti la porta. Proseguite sempre dritto e voltatevi a sinistra per scorgere una rientranza sulla parete della montagna. Dirigetevi verso la struttura circolare posta al centro. Saliteci attraverso le scale, sparate ai lucchetti e calatevi all'interno. Obiettivo D compiuto.

MISSIONE 5: BUNKER

- Obiettivo A: Disrupt all surveillance equipment
- Obiettivo B: Copy GoldenEye key and leave the original
- Obiettivo C: Get personal to activate computer
- Obiettivo D: Download data from computer
- Obiettivo E: Photograph main video screen

ATTENZIONE: Prendete tutte le schede-chiave che troverete. I soldati camminano nei corridoi uno alla volta: sfruttate questo vantaggio per coglierli alle spalle. Prima di aprire una porta guardate attraverso il vetro onde cercare eventuali pericoli.

Entrate nella porta dietro di voi. All'interno della stanza fate fuori la videocamera di sorveglianza e tornate all'inizio. Prendete tutte le schede chiavi che troverete da adesso in poi. Oltrepassate la porta di fronte a voi. Uccidete rapidamente i due soldati e non permettete loro di attivare l'allarme - piuttosto distruggetelo. Raccogliete le munizioni a destra della porta ed uscite stando attenti ai soldati. Appena fuori, eliminate il soldato alla destra e la videocamera. Scendete le scale ed aprite il fuoco contro tutti. Ritornate dalle scale e proseguite lungo il corridoio, poi svoltate a sinistra e uccidete tutti i nemici. Proseguite e svoltate ancora a sinistra, fate fuori soldati e videocamera. Andate dietro la parete in legno e fate piazza pulita degli avversari. Tornate indietro e lungo il percorso aprite la porta a

sinistra, dopodichè oltrepassate la successiva. Eliminate tutti ma state attenti a non distruggere il terminale, poi uscite. Appena fuori andate a sinistra e scendete le scale. Aprite il fuoco contro tutti i soldati tranne quelli ai computer e l'uomo vestito in pantaloncini e maglietta - tenetelo d'occhio. Avvicinatevi allo schermo che mostra il planisfero. Selezionate dal vostro inventario la macchina fotografica (camera) e scattate una foto. Obiettivo E compiuto.

Voltatevi alle spalle. Avvicinatevi al computer e prendete dal tavolo la chiave "GoldenEye" (GoldenEye key). Selezionate tra i vostri oggetti l'analizzatore di chiavi (key analyzer) e premete il tasto Z per usarlo. Al termine del processo premete nuovamente il tasto Z per buttare via la copia. Obiettivo B ultimato.

Giratevi verso sinistra e dirigetevi verso la sopraelevazione. Salite le scale e distruggete l'ultima videocamera. Obiettivo A compiuto.

Andate dall'uomo in pantaloncini e maglietta di cui vi ho detto di prendere nota: avvicinatevi per parlargli e seguitelo. Noterete che andrà in una stanza che avete già visitato. Difendete lui ed il computer dai nemici aspettando che lui scappi. Obiettivo C compiuto.

Aspettate che i soldati si fermino. Prendete dal vostro inventario il datathief, usatelo sul computer ed aspettate che finisca il download, poi uscite. Obiettivo D ultimato.

Appena fuori girate a sinistra, proseguite e scendete le scale. Andate ancora verso sinistra e poi sempre dritto verso la porta formata da più pannelli di vetro. Oltrepassatela, salite le scale, uccidete i soldati ed infine entrate nella porta per andare via.

MISSIONE 6: SILO

- Obiettivo A: Plant bombs in fuel rooms
- Obiettivo B: Photograph satellite
- Obiettivo C: Obtain telematic data
- Obiettivo D: Retrieve satellite circuitry
- Obiettivo E: Minimize scientist casualties

ATTENZIONE: In questa missione dovrete stare attenti a non uccidere gli scienziati (le persone vestite col camice bianco). Per ottenere gli oggetti da loro, spaventateli sparandogli vicino. Ci sono moltissimi nemici, quindi non ve li indicherò, dando per scontato che dovrete comunque eliminarli. Sappiate comunque che sono disposti in punti che li rendono un non facile bersaglio (dietro le casse, bidoni e porte), per cui fate saltare in aria tutto se necessario.

Proseguite lungo l'unico percorso possibile. Arrivati ad una stanza con i terminali, cercate una scheda chiave per terra e prendete quelle da sopra il tavolino. Memorizzate il loro aspetto (le chiameremo schede "tipo B" per facilitarvi le cose, mentre le altre saranno di "tipo A"). Prendete dal vostro inventario l'esplosivo al plastico (plastique) e piazzatene due cariche. Salite le scale ed uscite. Arrivati ad un bivio, prendete la strada di destra e proseguite. Ad un certo punto vi ritroverete in una stanza simile a quella di prima. Piazzate anche qui l'esplosivo e cercate le schede come prima. Salite le scale e proseguite. Arrivati ad un bivio prendete la strada a destra. Proseguendo entrerete in una stanza simile alle altre ma qui dovete fare più attenzione. Non dimenticatevi di piazzare l'esplosivo. State attenti a non distruggere i bidoni e quella specie di razzo all'interno della stanza! Trovate qui l'ultima scheda di tipo B. Obiettivo D compiuto.

Sondate la stanza alla ricerca di una piccola cassetta a nastro. Se non la trovate, potrebbe essere a terra nascosta da qualche parte o in possesso di qualche scienziato. Obiettivo C ultimato.

Salite le scale e proseguite. Arrivati ad un bivio prendete la strada di destra. Arriverete nella solita stanza con i terminali. Piazzate le ultime cariche esplosive, prendete dai vostri oggetti la macchina fotografica e scattate delle foto al satellite. Obiettivo B compiuto.

Salite le scale e proseguite. Andate nella stessa direzione dell'uomo con la valigetta in mano, meglio se riuscite a seguire lui. Proseguite lungo il percorso per poi entrare in un ascensore. Se non avete ucciso alcuno scienziato: obiettivo E completato.

Se avete piazzato tutte le cariche esplosive: obiettivo A ultimato.

MISSIONE 7: FRIGATE

- Obiettivo A: Rescue hostages
- Obiettivo B: Disarm bridge bombs
- Obiettivo C: Disarm engine room bomb
- Obiettivo D: Plant tracking bug on helicopter

ATTENZIONE: La nave è molto grande ed è piena di porte e strade alternative, eseguite attentamente le mie istruzioni per non perdervi. Un ostaggio ha sempre puntata un'arma alle spalle!

Proseguite lungo l'unico percorso possibile. Girate a sinistra ed andate ancora avanti. Salite le scale poste alla vostra sinistra ed entrate nella porta. Uccidete il soldato in fondo, poi proseguite dritto. Entrate nella porta di fronte e scendete le scale. Andate sempre dritto, svoltate a destra ed avvicinatevi all'elicottero. Selezionate dal vostro inventario la cimice (tracker bug) e piazzatela sull'elicottero. Obiettivo D Compiuto.

Tornate sui vostri passi ma questa volta oltrepassate la porta a destra. Liberare il primo ostaggio e, se necessario, copritelo. Proseguite e fate lo stesso nella stanza successiva, poi uscite. Svoltate a destra, eliminate il soldato e proseguite. Entrate nella porta di fronte e proseguite sempre dritto. Oltrepassate la porta successiva e state attenti a non danneggiare i terminali. Liberare l'ostaggio, sbarazzatevi dei soldati ed applicate il bomb defuser sull'esplosivo posto sopra il terminale. Obiettivo B Compiuto.

Tornate sui vostri passi. Invece di entrare nella porta, svoltate a destra e scendete le scale, poi uccidete un'altro soldato. Proseguite, uccidete i nemici che vi ostacolano e scendete ancora le scale. Continuando, entrate nella porta a destra. Uccidete i soldati stando attenti a non colpire il terminale. Altre scale e proseguite girandovi verso destra. Camminando contro il muro, avvicinatevi lentamente verso l'ostaggio e liberatelo. Fate il giro della costruzione al centro della stanza e salite le scale. Voltatevi alle spalle e raggiungete il terminale. Selezionate dal vostro inventario il bomb defuser sull'esplosivo posto sopra il terminale. Obiettivo C ultimato.

Entrate nella porta dietro di voi e uccidete i nemici (prendete nota della posizione). Entrate nella porta di fronte, eliminate rapidamente il soldato per rilasciare l'ostaggio. Proseguite e sparate contro i due soldati e liberate l'ostaggio. Obiettivo A Ultimato.

Tornate nel posto di cui vi ho detto di prendere nota. Salite le scale,

uccidete i nemici ed entrate nella porta. Anche qui stessa cosa: eliminate il soldato ed oltrepassate la porta. Aprite la saracinesca e vi ritroverete davanti all'elicottero. Di qui ripercorrete la strada a ritroso, fino ad arrivare al punto d'inizio della missione. Azionate il motore della barca ed abbandonate la nave.

MISSIONE 8: SURFACE (2)

- Obiettivo A: Disrupt all surveillance equipment
- Obiettivo B: Break communications link to bunker
- Obiettivo C: Disable Spetznaz support aircraft
- Obiettivo D: Gain entry to bunker

ATTENZIONE: Vi ritroverete in un posto già visitato, le strade sono sempre le stesse. In questa missione i nemici sono innumerevoli e si trovano sui sentieri, dunque cercate di evitarli onde risparmiare munizioni. Se vi dovessero scoprire ne arriverebbero in grande quantità. State sempre in guardia!

Cominciate proseguendo per il sentiero dinanzi a voi. Dopo poco, la strada si divide in tre sentieri. Procedete per quello di fronte fino ad arrivare ad un bivio. Prendete la strada di destra, e poi sempre dritto fino alla costruzione in fondo (è in parte nascosta dalla neve). Distruggete la videocamera prima di entrare nell'edificio. Oltre ad eliminare i soliti soldati, fate attenzione a quello in divisa azzurra: uccidendolo rilascerà una chiave che dovrete raccogliere prima di uscire. Ora dirigetevi verso la struttura con una enorme antenna parabolica sul tetto, ed entrateci. Salendo lungo le scale distruggete la videocamera. Alla fine della rampa, entrate nella porta di fronte a voi ed distruggete il terminale. Obiettivo B completato.

Uscite dalla struttura, ed appena fuori seguite il sentiero di sinistra. Proseguite fino a raggiungere due edifici opposti tra di loro, distruggete l'ultima videocamera. Obiettivo A eseguito.

Ritornate sui vostri passi fino al bivio davanti la porta. Proseguite sempre dritto fino a raggiungere un elicottero. Nel vostro inventario, selezionate la mina (mine) e piazzatela sull'elicottero; allontanatevi ed aspettate che esploda. Obiettivo C compiuto.

Nei paraggi dell'elicottero distrutto c'è una porta: entrateci per completare il livello. Obiettivo D ultimato.

MISSIONE 9: BUNKER (2)

- Obiettivo A: Compare staff/casualty list
- Obiettivo B: Recover CCT tape
- Obiettivo C: Disable all security cameras
- Obiettivo D: Recover Goldeneye operation manual
- Obiettivo E: Escape with Natalya

ATTENZIONE: Per completare l'obiettivo E, proteggete Natalya per tutta la durata della missione. Raccogliete sempre tutte le schede-chiave che troverete. In questa missione i nemici sono innumerevoli, state sempre in guardia! I soldati camminano nei corridoi uno alla volta: sfruttate questo vantaggio per coglierli alle spalle. Prima di aprire una porta guardate attraverso il vetro onde cercare eventuali pericoli.

Selezionate dal vostro inventario il watch magnetic attract e usatelo insieme alle chiavi appese al muro davanti alla vostra cella. Recuperate la chiave ed

uscite. Uccidete la guardia a mani nude, e quando l'avrete sconfitta troverete la chiave per la cella di Natalya: liberatela ed uscite dalla stanza. Ignorate il corridoio alla vostra sinistra. Entrate nella porta alla vostra sinistra: in questa stanza un soldato ha la chiave per aprire la cassaforte presente nella stanza - prendete nota della posizione della stanza. Cercate di recuperare la chiave ed uscite. Proseguite oltrepassando la porta a destra e distruggete la prima videocamera in fondo al corridoio situato alla vostra destra. Proseguite oltrepassando la porta di fronte a voi (non proseguite lungo il corridoio ma notatene la posizione, ed ignoratelo). In questa grande stanza c'è un soldato che possiede un blocco note di colore rosso, cercate di recuperarlo. Ritornate nel corridoio che avete ignorato poco prima. Proseguite e salite le scale, girate a destra ed entrate nella porta accanto a quella di fronte a voi. Recuperate i documenti sul tavolo ed uscite. Obiettivo A compiuto.

Appena usciti, entrate nella porta a destra. Proseguite, girate ancora a destra e mettete fuori uso la videocamera in fondo al corridoio. Entrate nella porta sulla sinistra ed accedete alla stanza. Troverete qui un soldato che possiede la seconda chiave della cassaforte: cercate di recuperarla ed uscite senza dimenticando di distruggere la videocamera. Ritornate nella stanza con la cassaforte (dovreste averne annotata la posizione), apritela e recuperatene il contenuto. Obiettivo D compiuto.

Tornate sui vostri passi ed entrate nella porta sulla destra. Distruggete la videocamera e oltrepassate la stanza, distruggete un'altra videocamera ed uscite. Recuperate dal tavolo la videocassetta e uscite fuori della stanza. Obiettivo B compiuto.

Voltate a destra e scendete le scale. Giratevi a sinistra, mettete fuori uso la videocamera e ritornate indietro. Proseguite sempre dritto, scendete le scale ed andate sulla sopraelevazione posta nella parte ovest della stanza (NOTA: si prenda come punto nord l'occhio cromato posto nella posizione opposta al precedente monitor che raffigurava il planisfero). Distruggete l'ultima videocamera. Obiettivo C ultimato.

Uscite dalla porta scorrevole presente a ovest della stanza, proseguite e oltrepassate la porta definitiva per compiere la missione. Se Natalya è fuggita sana e salva insieme a voi: Obiettivo E compiuto.

MISSIONE 10: STATUE

- Obiettivo A: Contact Valentin
- Obiettivo B: Confront and unmask Janus
- Obiettivo C: Locate helicopter
- Obiettivo D: Rescue Natalya
- Obiettivo E: Find flight recorder

ATTENZIONE: I soldati sono sempre dietro l'angolo: fate giri larghi in modo da poter avere un buon campo visivo per poter sparare. Può darsi che vi siano soldati che corrono e non vi vedano - meglio non fare fuoco contro di loro e risparmiare munizioni.

Appena la missione incomincia, cercate di memorizzare il percorso che farete, dato che è previsto che vi ritorniate. Scendete giù dal pendio e proseguite passando a destra della statua-monumento al comunismo, poi seguite il sentiero. Attraversate l'arcata formata da due "C" ed una "A". Fate un paio di passi e voltatevi a destra, salite lungo la pendenza passando per il container grigio fino alle colonne in stile greco antico. Voltatevi a sinistra ed entrate nel container rossastro. Parlate con Valentin ma non andate via prima che lo faccia lui. Obiettivo A compiuto.

Uscite dal container e raggiungete la statua-monumento dorata. Da quelle parti c'è la via che dovete seguire. Procedete a destra e raggiungete la statua con sembianze umane. Adesso disarmatevi e aspettate l'arrivo del sedicente Janus. Obiettivo B Ultimato.

Scoprirete ben presto che scatterà un conto alla rovescia ed avrete fucili pronti a fare fuoco. Se il conteggio scade fallirete gli obiettivi C, D ed E. Per poter sfuggire al meglio ho escogitato una tecnica: i soldati sono disposti come a formare un quadrato, per cui impugnate l'arma (meglio se il kf7 soviet) e premete C-destro e la croce digitale in modo da essere sempre in movimento e poter sparare. Ritornate dunque al punto d'inizio missione. I soldati saranno molti ma non badate alle vostre spalle ma sparate a vista a chi si pone sulla vostra strada. Raggiungete l'elicottero. Obiettivo C compiuto.

Svegliate Natalya dopodiché allontanatevi. Obiettivo D ultimato.

Seguite Natalya: vedrete che si fermerà accanto ad un cancello. Prendete nota di questa locazione. Ritornate indietro e scendete giù dal pendio: dovrete trovare la scatola nera dell'elicottero. Non allontanatevi troppo, o apparirà un messaggio di avviso sullo schermo. Obiettivo E completato.

Tornate nella locazione di cui dovrete aver preso nota ed oltrepassate il cancello senza fare storie: se oserete toccare anche un solo soldato uccideranno Natalya e vi converrà ricominciare la missione.

MISSIONE 11: ARCHIVES

- Obiettivo A: Escape from interrogation room
- Obiettivo B: Find Natalya
- Obiettivo C: Recover helicopter black box
- Obiettivo D: Escape with Natalya

ATTENZIONE: Con l'esperienza acquisita dovrete aver capito più o meno come sono stati disposti i soldati. In questa missione sono difficilmente individuabili, per cui procedete con calma ed assicuratevi di aver fatto piazza pulita prima di proseguire.

Prendete la pistola sul tavolo ed eliminate le guardie, oppure uccidete una guardia a pugni e prendete la sua arma. Una di esse rilascerà una chiave: recuperatela ed uscite. Obiettivo A compiuto.

Usciti dalla prigione, proseguite a destra e salite le scale. Proseguite nel corridoio alle vostre spalle, girate a destra ed oltrepassate la porta in fondo. Andate sempre dritto ed entrate nella porta di fronte alle scale. Andate contro il muro, voltatevi a sinistra ed entrate nella porta più piccola. Uccidete le due guardie e traete Natalya in salvo. Obiettivo B compiuto.

Recuperate Natalya nel caso fuggisse per qualche strano motivo. Ritornate indietro e scendete le scale da poco passate. Oltrepassate la porta vicina allo scatolone di cartone, voltatevi a destra ed entrate nella porta posta nella parete alla vostra sinistra. Entrate nella porta a sinistra e parlate con il ministro della Difesa. Quando avrà finito di parlare vi consegnerà la chiave della cassaforte. Usate la chiave e prendete il contenuto del forziere. Obiettivo C ultimato.

Davanti la cassaforte c'è una porta, oltrepassatela. Proseguite e alla fine sparate alle finestre per fuggire. Obiettivo D compiuto.

MISSIONE 12: STREETS

- Obiettivo A: Contact Valentin
- Obiettivo B: Pursue Ourumov and Natalya
- Obiettivo C: Minimize civilian casualties

ATTENZIONE: Iniziato il gioco scatterà un conto alla rovescia: dovrete compiere la missione in quel lasso di tempo.

Camminate diritto, voltatevi a sinistra ed uccidete i soldati. Prendete nota della posizione del carro armato. I soldati sono posizionati in ogni angolo delle strade. Uscite fuori e voltatevi sinistra, continuate ed entrate nella prima porta a sinistra. Cercate Valentin e parlate con lui. Obiettivo A compiuto.

Se siete fortunati il tempo a disposizione aumenterà. Andate verso il carro armato (per salirvi ponetevi in cima ad esso e premete il tasto A). Guidare il mezzo è molto semplice: per spostarvi muovete lo stick analogico; per muovere la torretta ed il cannone i tasti C; per sparare il tasto di cambio arma; per scendere premete il tasto A. Naturalmente se doveste investire i soldati li ucciderete in un colpo solo!

Uscite fuori e ricordate che i nemici sono ad ogni angolo: quelli con i lanciarazzi hanno la precedenza nell'essere uccisi, mentre le mine vanno distrutte con un colpo di cannone. Appena fuori prendete la strada di destra. Dopo un bel pezzo di strada arriverete ad un bivio: prendete la strada di destra ma attenzione ai soldati armati di lanciarazzi. Dopo un lungo tragitto vi ritroverete ad un'altro bivio: prendete ancora la strada di destra ed imboccate la via della salvezza! Se avete fatto tutto entro il limite di tempo: obiettivo B compiuto.

Avete reso minimo il numero delle vittime civili? Se sì: obiettivo C ultimato.

MISSIONE 13: DEPOT

- Obiettivo A: Destroy illegal arms cache
- Obiettivo B: Destroy computer network
- Obiettivo C: Obtain safe key
- Obiettivo D: Recover helicopter blueprints
- Obiettivo E: Locate Traveledyan's train

Camminate diritto e poi girate a destra, poi proseguite e voltatevi a sinistra. Raggiungete il cancello piccolo, oltrepassatelo ed andate sempre diritto. Superata l'apertura voltatevi verso sinistra e proseguite ancora. Arrivati ad una saracinesca entrateci, ma state bene attenti alle guardie. Oltre le casse troverete, sulla sinistra, un mitragliatore da soffitto: distruggetelo con il lanciarazzi. Ora prendete la chiave dal terminale davanti al maxischermo. Obiettivo C compiuto.

Distruggete i computer. Obiettivo B ultimato.

Uscite e girate a sinistra, proseguite ed entrate nella seconda saracinesca sul lato destro. Uccidete tutti i soldati, prendete le armi e fate saltare in aria tutte le casse. Obiettivo A compiuto.

Uscite ed andate sempre diritto. Proseguite in direzione NORD-OVEST. Salite le scale ed entrate nella porta. Camminate all'interno delle strutture e salite le scale. Avvicinatevi alla cassaforte e recuperatene il contenuto. Obiettivo D compiuto.

Voltatevi alle vostre spalle ed oltrepassate la porta. Scendete giù per le scale, oltrepassate le saracinesche ed entrate nel treno. Uccidere o meno i soldati non fa differenza ai fini della missione. Obiettivo E compiuto.

MISSIONE 14: TRAIN

- Obiettivo A: Destroy brake units
- Obiettivo B: Rescue Natalya
- Obiettivo C: Locate Janus secret base
- Obiettivo D: Crack Bori's password
- Obiettivo E: Escape to safety

ATTENZIONE: Trovandovi su di un treno, per la quasi completa durata della missione incontrerete i soldati sono in fila. Non è difficile sconfiggerli: è sufficiente controllare tutte le porte, dato che spuntano perfino fuori dei bagni! Assicuratevi di aver fatto piazza pulita prima di procedere con le parti successive della missione.

Fatevi semplicemente strada attraverso lo stage. Ricordatevi che vicino alle porte (non tutte) vi è un piccolo apparecchio. Arrivati alla fine distruggete l'ultimo apparecchio (se avrete seguito le mie istruzioni, distrutto l'ultimo sentirete il treno frenare). Obiettivo A compiuto.

Nei paraggi dovrebbe esserci un soldato vestito in abiti neri: questi ha una chiave che dovrete recuperare. Nel caso non la avesse lui, cercatela per tutta la lunghezza del treno. Proseguite finché non avrete davanti un'altra porta. Dietro questa c'è Natalya con un soldato alle spalle! Fate irruzione ed eliminate rapidamente il soldato che la tiene in ostaggio. Sempre in questo breve periodo di tempo, prima che si chiuda la saracinesca cercate di uccidere Alec Trevelyan. Se non ci riuscite fallirete la missione per mancanza di tempo. Obiettivo B compiuto.

Proteggete Natalya. Adesso lei si metterà al lavoro sul terminale (sempre che voi non l'abbiate distrutto). Obiettivo C ultimato.

Nel frattempo mettetevi vicino la botola (un quadrato grigio) che si trova alla sinistra dell'ingresso. Sparate alle tacche per aprire la botola - prima che il tempo scada. L'obiettivo E è casuale, ovvero è il gioco a decidere se Natalya riuscirà a trovare la password del terminale. In caso contrario è probabile che dovrete ricominciare tutto daccapo. Obiettivo D compiuto.

Prima che il tempo scada fuggite attraverso la botola e scappate verso destra. Obiettivo E ultimato.

MISSIONE 15: JUNGLE

- Obiettivo A: Destroy drone guns
- Obiettivo B: Eliminate Xeina
- Obiettivo C: Blow up ammo dump
- Obiettivo D: Escort Natalya to Janus base

ATTENZIONE: In questa missione Natalya sarà armata, tuttavia tenetela lontana dagli oggetti potenzialmente esplosivi. Per distruggere i mitragliatori automatici lanciategli una bomba contro, mettetevi al riparo e fatela saltare in aria. I soldati sono posti in maggior misura dietro gli alberi o vicino ai mitragliatori automatici.

Nella giungla non incontrerete animali ma solo soldati, soldati ed ancora soldati. Fatevi strada nella giungla ed, arrivati ad un ponte, dovrete aver già distrutto in tutto tre mitragliatori. Proseguite lungo il ponte ed eliminate Xeina. Obiettivo B compiuto.

Nei paraggi è presente un altro mitragliatore: distruggetelo. Entrate nella grotta ed distruggete il quinto mitragliatore. Proseguite. Salite lungo la scala e distruggete gli ultimi due mitragliatori (e con questi sono sette). Obiettivo A compiuto.

Vedete quelle piccole casse lì a terra? Distruggetele. Obiettivo C ultimato.

Proseguite e fate in modo che Natalya non venga uccisa, sfruttate al meglio gli esplosivi per portarvi nell'ascensore e trarvi in salvo. Se Natalya è rimasta indenne: Obiettivo D compiuto.

MISSIONE 16: CONTROL

- Obiettivo A: Protect Natalya
- Obiettivo B: Disable Goldneye satellite
- Obiettivo C: Destroy armored mainframes

ATTENZIONE: In questa missione non distruggete i terminali di piccole dimensioni: la maggior parte di questi serve per compiere la missione.

Uscite dall'ascensore ed uccidete tutti i nemici lì intorno (state attenti a non distruggere terminali). Ritornate da Natalya e seguitela. Dopo le discussioni vi aprirà una porta: entrate e proseguite finché non noterete Boris in lontananza. Evitatelo e proseguite tenendo le spalle contro il muro a sinistra (se Boris vi desse confidenza fallireste un obiettivo della missione). Salite le scale, dopodiché proseguite dirigendovi nell'ala est della stanza per entrare nella porta. Proseguite ed aspettate che Natalya esca, dopodiché seguitela. Mentre fa il suo dovere cercate di proteggerla - più facile a dirsi che a farsi! Obiettivo B compiuto.

Adesso Natalya andrà per conto suo: sarà meglio scortarla. Obiettivo A ultimato.

Ritornate dalle vicinanze di Boris ed entrate nella sala dati. Distruggete il Server posto dietro i separé neri ed uscite. Obiettivo C compiuto.

Oltrepassate la porta simile a quella di un ascensore ed entrate in quella subito davanti a voi. Dirigetevi nell'ala ovest della stanza ed entrate nell'ascensore.

MISSIONE 17: CAVERNS

- Obiettivo A: Destroy intel pump controls
- Obiettivo B: Destroy outel pump controls
- Obiettivo C: Destroy master control console
- Obiettivo D: Use radio to contact Jack Wade
- Obiettivo E: Minimize scientist casualties

ATTENZIONE: I soldati sono posizionati lungo ponti e passaggi e vicino ad apparecchiature.

Fatevi strada attraverso lo stage fino ad oltrepassare la porta ad iride. Ignorate la scala a sinistra e proseguite finché non troverete altre scale. Raggiunte queste, scendetele, spaventate gli scienziati e distruggete tutti i

terminali presenti sul posto. Obiettivo A compiuto.

Risalite le scale ed entrate nella porta ad iride poco distante di lì. Proseguite lungo la cavità, attraversate le porte che vi separano dalla cavità e proseguite lungo la pedana ignorando le scale a destra. Arrivati ad uno slargo, oltrepassate la porta a palpebra e proseguite: i nemici pullulano. Aprite la porta ad iride ma non oltrepassatela. Limitatevi ad uccidere i nemici dalla vostra posizione, dopodiché mettetevi subito al coperto dietro gli armadietti alla vostra destra, al riparo dai colpi del mitragliatore e distruggetelo. Un soldato dovrebbe avere una scheda chiave addosso: recuperatela, scendete nello "scivolo" e distruggete tutti i terminali. Obiettivo B compiuto.

Uscite dalla stanza e proseguite lungo la pedana. Una delle guardie che sorvegliano il passaggio vi rilascerà una scheda. Recuperatela ed attraversate le porte. Andate a sinistra, dove troverete un altro soldato con indosso una scheda chiave: uccidetelo e recuperate la chiave. Vedete quella rientranza sul muro dove stanno scienziati e soldati? Bene, uccidete i soldati uno per uno senza colpire niente altro (i bidoni possono danneggiare le apparecchiature). Usate i terminali. Obiettivo D ultimato.

Ora allontanatevi e sparate ai bidoni per distruggere tutti i terminali. Obiettivo C compiuto.

Entrate nella grande porta di fronte alle apparecchiature appena distrutte, proseguite ed entrate in quella porta a sinistra. Camminate lungo il corridoio ed oltrepassate le due porte. Raggiungete l'ascensore ed entrateci. Se non avete ucciso alcuno scienziato: Obiettivo E compiuto.

MISSIONE 18: CRADLE

- Obiettivo A: Destroy control console
- Obiettivo B: Settle the score with Traveyan

ATTENZIONE: In questa missione scatterà improvvisamente un conto alla rovescia. Sbrigatevi prima che scada.

Proseguite lungo il ponte e raggiungete il centro dell'antenna. Arrivati ai capannoni, entrate in quello con la porta ancora aperta. Lasciate perdere Traveyan, sbarazzatevi dei mitragliatori e distruggete il terminale all'interno della stanza: il conto alla rovescia si arresterà. Obiettivo A compiuto.

Adesso la cosa migliore sarebbe seguire ed eliminare Traveyan ma se l'avete perso di vista non preoccupatevi e seguite le indicazioni che seguono. Proseguite e scendete le scale. Correte giù le prime scale che incontrate e aprite la porta. Calatevi nel buco ed eliminate Traveyan per compiere la missione. Obiettivo B ultimato.

MISSIONE 19: AZTEC

- Obiettivo A: Reprogram Shuttle guidance
- Obiettivo B: Launch Shuttle

ATTENZIONE: In questa missione non vedrete mai molti soldati assieme, dato che sono sparpagliati dovunque, anche in mezzo ai corridoi! Non distruggete i terminali tranne che quando specificato.

Eliminate i soldati all'interno della stanza, attraversate la porta segreta (è posta in direzione opposta a quella che avrete da principio), fate fuori altri soldati e poi proseguite lungo la via. Nella prossima stanza sono presenti un fossato ed un ponte: dopo aver sterminato i nemici attraversateli ed oltrepassate la porta nascosta. Vi ritroverete in una stanza nera con di fronte un terminale protetto da una lastra di vetro chiameremo questa posizione "A"). Nella stanza è presente un piccolo terminale, che una volta attivato vi darà accesso alla strada posta dietro i computers. Nel corridoio i soldati non possono vedervi facilmente quindi mirate alla testa e sbarazzatevi! La prossima stanza contiene un tavolo e due terminali: fate poco conto ai soldati perché fra poco salterà tutto per aria: distruggete il terminale di sinistra, attraversatelo e vi ritroverete in un piccolo, facile labirinto. Proseguite dritto e distruggete i mitragliatori automatici (uno a destra e l'altro a sinistra). Proseguite ancora e vi ritroverete vicino alla rampa di lancio dello Shuttle: vi accorgerete che il posto è sorvegliato da molti nemici e mitragliatori automatici. Nonostante siano tantissimi, dovrete farli fuori tutti. Notate la scaletta lì vicino e prendete nota della posizione (chiameremo posizione "B" il punto a destra dove risiede la scritta "BAY-4"). Subito oltre il labirinto proseguite dritto ed attraversate un'altra condotta di ventilazione: vi troverete in una sorta di tempio azteco. Scendete le scalinate, proseguite e scendete ancora. Andate oltre lo spiraglio ed uccidete il boss (un ragazzo grande e grosso che indossa delle bretelle). Prendete la scheda-chiave, tornate alla scaletta di cui sopra, salitela e proseguite. Troverete un terminale che apre e chiude la stanza sopra lo Shuttle: se sarà chiusa, il passaggio sotto di lo Shuttle sarà libero - e viceversa. Ritornate al punto "A". Usate la scheda sul vetro e questo si aprirà. Recuperate la cassetta sul tavolo ed inserite il floppy-disk nel drive vicino a voi. Obiettivo A compiuto.

Ritornate e riaprite la camera sotto lo Shuttle. Andate davanti al server posto vicino al punto "B" ed utilizzate la cassetta. Obiettivo B compiuto.

MISSIONE 20: AEGYPTIAN

- Obiettivo A: Recover the Golden gun
- Obiettivo B: Defeat Baron Samedi

ATTENZIONE: Gli umili soldati sono posizionati negli angoli delle stanze e negli slarghi.

Cominciate camminando dritto, attraversate la stanza in cui vi trovate. In quella successiva girate a destra e cercate un passaggio. Salite le scale ed aprite la porta: questo è il posto dove prenderete la Golden Gun, una pistola che si rileverà molto utile. Dovrete camminare contando i mattoni del pavimento: fate anche un solo errore e sbucheranno delle mitragliatrici invincibili che vi uccideranno istantaneamente.

Per proseguire seguite alla lettera queste indicazioni:

>procedete fino alla fine del corridoio
>3 mattoni a sinistra
>2 mattoni avanti
>3 mattoni a destra
>2 mattoni avanti
>1 mattone a sinistra
>1 mattone avanti
>1 mattone a sinistra
>2 mattoni avanti

Mettetevi davanti al vetro ed esso si aprirà: state tranquilli non accadrà

nulla di pericoloso. Recuperate la Golden Gun. Obiettivo A compiuto.

Oltrepassate l'unica porta disponibile, a sinistra della scatola di vetro. Usate la Golden Gun solo per uccidere il barone (nota: questa pistola uccide chiunque con un solo colpo), sparando solo da distanza ravvicinata. Camminate sempre diritto ed eliminate il vostro nemico. Tornate al punto d'inizio della missione e colpitelo nuovamente: caleranno le tenebre. Dirigetevi ora nel luogo dove avete incontrato il barone per la prima volta. Entrate nella porta nascosta accanto la colonna. Proseguite lungo il corridoio ma attenzione: le rientranze a destra celano potenti mitragliatori! Proseguite a sinistra ed uccidete il barone per davvero. Obiettivo B compiuto.

Avete dunque completato GoldenEye 007... come vi sentite?

Parte VII: IL MULTIPLAYER

Modalità in cui potrete sfidare i vostri amici, impersonando i protagonisti del gioco. Alcune ambientazioni sono state studiate appositamente per questa modalità, mentre altre sono state prese da missioni giocabili anche nella modalità SELECT MISSION.

Ecco illustrato il menu MULTIPLAYER:

PLAYERS	il numero dei giocatori rilevati
SCENARIO	le modalità selezionabili. Divertentissime!
LEVEL	il posto dove volete che sia ambientata la sfida
GAME LENGTH	quanto vorrete che duri la sfida
WEAPONS	le armi che preferite ordinate anche per categoria
CHARACTERS	i personaggi che preferite
HEALTH	il livello di resistenza dei personaggi
CONTROL STYLE	lo stile di controllo
AIM	lo stile di puntamento

Iniziata la sfida, vedrete in un angolo dei quadrati gialli ed uno bianco: quello bianco siete voi e quelli gialli i vostri avversari. Questo è il vostro Radar, e può anche essere disabilitato con un cheat.

In questa modalità è nascosto un curioso Easter Egg: se riuscirete infatti ad uccidere tutti e tre i vostri avversari in un sol colpo, rimanendo voi stessi coinvolti nell'esplosione, nella schermata riassuntiva alla fine della partita apparirà la scritta "Quad Kill! D'oh!"
Che dire, una piacevole sorpresa per i fan di un certo omone giallo...

Parte VIII: TIPS & TRICKS

Potrete accedere al menu cheat attraverso una voce (CHEAT OPTIONS) che apparirà sotto quella del MULTIPLAYER. Una volta abilitata vi verranno elencate tutti i cheat che avrete sbloccato. Evidenziatevi e premete A per impostarli. Dopo averne attivato anche uno solamente, le voci SELECT MISSION e MULTIPLAYER muteranno in CHEAT SELECT MISSION e CHEAT MULTIPLAYER.

Nel caso in cui giocherete con i cheat attivati, vi verranno mostrati in basso a sinistra quelli selezionati.

I trucchi di GoldenEye possono essere abilitati solo soddisfacendo a determinate condizioni, come ad esempio completare un livello entro un certo limite di tempo. Quella che segue è la lista con tutti i livelli di difficoltà per tutti i 20 Stage con i relativo codice rilasciato in caso di successo (naturalmente il tempo è espresso in minuti!):

LIVELLO	BONUS	DIFFICOLTA'	TEMPO
Dam	modalità Paintball	Agente Segreto	2:40
Facility	invincibilità	Agente 00	2:05
Runway	modalità DK	Agente	5:00
Surface (1)	lanciagranate	Agente Segreto	3:30
Bunker (1)	lanciarazzi	Agente 00	4:00
Silo	gioco rapido	Agente	3:00
Frigate	no radar in multiplayer	Agente Segreto	4:30
Surface (2)	Bond in miniatura	Agente 00	3:00
Bunker (2)	coltelli da lancio	Agente	1:30
Statue	animazioni veloci	Agente Segreto	3:15
Archives	invisibilità	Agente 00	1:20
Streets	razzi nemici	Agente	1:45
Depot	animazioni lente	Agente Segreto	1:30
Train	PP7 argentata	Agente 00	5:25
Jungle	coltelli da caccia	Agente	3:45
Control	munizioni infinite	Agente Segreto	5:00
Caverns	RC-P90	Agente 00	9:30
Cradle	PP7 dorata	Agente	2:15
Atzec	laser	Agente Segreto	9:00
Aegyptian	tutte le pistole	Agente 00	6:00

Parte IX: CONSIGLI UTILI

- se i nemici non vi vedono uccideteli rapidamente con solo un colpo alla testa o al cuore;
- nel caso in cui vi vedano, uccideteli rapidamente (meglio con delle armi a fuoco rapido);
- i nemici sono effettivamente morti quando non hanno più armi nelle mani;
- prendete sempre le armi dei nemici;
- ricaricate sempre le armi quando siete in un posto riparato;
- non sprecate munizioni a meno che non siano infinite;
- se sparate vicino ai nemici, questi si accorgeranno della presenza del vostro agente;
- le armi dotate di silenziatore attirano pochi o nessun nemico;
- se Bond è molto vicino al nemico, il puntamento diventa automatico;
- state attenti quando maneggiate esplosivi, razzi e granate: adottate sempre una distanza di sicurezza;
- abbiate pazienza quando mirate a soggetti lontani;

- uccidete prima i nemici armati di bombe a mano: sono quelli più pericolosi!

Parte X: RINGRAZIAMENTI

Finalmente ho finito la guida a questo capolavoro! E' stata dura ma alla fine è venuta una bella guida! E' severamente vietato modificare questa guida o citarne frammenti senza il consenso dell'autore, da richiedere via e-mail. Un grosso ringraziamento va naturalmente a MADrigal, che mi ha aiutato in questa realizzazione, correggendone gli innumerevoli errori e realizzando il layout HTML della guida, ed a Evrain, che ha effettuato la conversione in TXT e 'Easter Egg relativo alla modalità multiplayer.

Infrid (infrid@inwind.it)

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