

Perfect Dark FAQ/Walkthrough (Swedish)

by CWall

Updated to v1.0 on Feb 8, 2006

=====

PERFECT DARK
För Nintendo 64

=====

Komplett guide av Christian Wall
Version 1.0 (8/2 2006)
cwall_85(at)hotmail.com
<http://home.swipnet.se/cpg>
Copyright © 2006 Christian Wall

=====

Innehåll

=====

1. Introduktion
2. Nyttiga tips
3. Snabbguide
4. Agent
5. Special Agent
6. Perfect Agent
7. Fuskguide
8. Challenges
9. Vapenguide
10. Vapengömmor
11. Föremål
12. Sköldar
13. Combat Simulator-info
14. 100%, Carrington Institute
15. Hemligheter och Ost
16. Storyanalys
17. 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

=====

Efter att äntligen ha klarat Goldeneye och till och med skrivit en guide till det bestämde jag mig för att även prova på Perfect Dark igen. Med bara några avklarade uppdrag på Perfect Agent sedan tidigare hade jag väl inte direkt några planer på att klara det här spelet till 100%, än mindre skriva en guide till det. Ha! Jag uppskattade inte ens eländet. Men ser man på, det blev både och. Hoppas man av

juridikstudier ska man väl få utmaning från något. Jag är mycket nöjd med denna guide. Alla strategier har kanske inte ursprungligen undertecknad som upphovsman, men allt är skrivet av mig och guiden täcker detta enormt omfattande spel tämligen väl. Visst hade man kunnat begära walkthrough för alla Co-Operative-uppdrag samt för 2-, 3- och 4-spelar-lägena i Challenge, men ingen är perfekt. Förutom detta lär du nog hitta allt du letar efter i denna guide. Även om Perfect Dark fortfarande inte ligger på min toptio så var det länge sedan jag fick så här mycket stimulans av ett tvspel. Klara Perfect Agent, fixa alla fusk och Challenges. Det är värt det!

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 Perfect Agent.

Ändra kontrolltyp

Ifall du inte gillar hur kontrollen fungerar ska du gå till Control i startmenyn. Där kan du skifta dem som du vill. 1.1 är standard, men vissa hävdar att 1.2 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. Dessa kan du också se från menyskärmen där du väljer uppdrag och i Combat Simulator.

Audio Ljudinställningar. Självklara grejer förutom Language Filter
Bockar du för denna ruta så censureras alla svordomar.

Video Skärminställningar. Screensize har med hur ihoptryck du vill ha bilden. Ratio beror på om du har widescreen-TV eller ej. 4:3 är vanlig TV, 16:9 är widescreen. Hi-Res kan du endast använda om du har extra RAM-minne till din N64. Detta gör upplösningen bättre (du ser saker lättare och det blir snyggare). 2 Player Screen Split beror på hur skärmen delas när ni är två mänskliga spelare. Är Alternative Title Screen inte ibockad får du se introsekvensen i början, är den det så får du istället se ett litet mysco bildspel.

Control Mest frågetecken kanske. Control Style kan du läsa om ovan. Är Reverse Pirch ikryssad trycker du upp så tittar du ner och tvärtom. Ej ikryssad är tvärtom och mysco, men inte om man spelat mycket Quake. Look Ahead har jag inte den blekaste vad det innebär. Roll Head innebär att det guppar upp och ner medan du går tror jag. I Goldeneye fanns inte detta inprogrammerat. Auto-Aim innebär att vapnet söker sig automatiskt. Det är bra för nybörjare, men det krånglar ofta. Riktigt avancerade får däremot mycket lättare att få headshots utan Auto-Aim eftersom att man då styr bössan med C-knapparna. Välj Hold på Aim Control ifall du vill hålla R-knappen intryckt när du siktar. Toggle innebär att du trycker en gång för att få fram det och sen en gång till för att ta bort.

Display Prylar som visas på skärmen helt enkelt.
Sight on Screen: Det gröna siktet framför dig. Svårare utan.
Always Show Target: Som det låter antar jag...
Show Zoom Range: I nedre delen av skärmen kan du se hur mycket ett vapen kan zooma.
Ammo on Screen: Återstående ammunition visas.

Show Gun Function: Visa primär och sekundär vapenfunktion.

Paintball: Färgfläckar istället för kulhål.

In-Game Subtitles: Undertexter medan du spelar.

Cutscene Subtitles: Undertexter i sekvenser.

Show Mission Time: Visar en klocka i ena hörnet så att du kan se hur mycket tid som passerat på uppdraget. Rek detta.

Cheats

Klara uppdrag och du får fusk som du kan slå på här. Dels får du ett fusk per avklarad uppdrag och dels har alla uppdrag en speciell tid du ska klara också. Med fusk på så räknas det inte om du klarat ett uppdrag.

Cinema

Titta på sekvenser.

Strejfa

En mycket enkel teknik som är helt nödvändig för att du ska klara dig på Perfect Agent. Med kontrolltypen 1.1 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.

Bättre träffsäkerhet

Att bara hålla Z-knappen intryckt och skjuta på allt som rör sig lönar sig icke. Genom att skjuta enstaka skott med automatvapen så hinner vapnet stabilisera sig själv efter varje skott. Dessutom sparar du ju ammunition på det här viset och slipper ladda om så ofta. Viktigt att tänka på när du använder CMP150 t.ex. Ett annat sätt att både stabilisera ditt sikte när du håller R-knappen intryckt och att öka träffsäkerheten vid automateld är att ducka. Håll R och tryck på C-ner för att ducka. Du kan ducka ännu längre ner genom att trycka två gånger på C-ner. Ducka gör dig mycket långsamare, men träffsäkerheten ökar markant.

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 det.

Vapens sekundära funktion

En brilliant introduktion till Perfect Dark är att alla vapen har en sekundär funktion. Detta kan till exempel vara en granatkastare på en automatkarbin eller en detektor som känner av närliggande minor. Om du fastnat, tänk på den sekundära funktionen. Ibland är sekundär eld mycket bättre än den primära. Håll B-knappen intryckt för att ändra mellan funktionerna.

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 vanligtvis 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 skjuta 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.

Intelligenshoppet från Goldeneye

Fiendeprogrammeringen är kraftigt revolutionerad från Perfect Darks föregångare. Om vakterna i Goldeneye var helt blåsta är de bara intellektuellt handikappade i Perfect Dark. Här ska vi prata om skillnaderna och hur du utnyttjar dem. Då och då krånglar fiendens vapen. Detta sker då och då även på Perfect Agent. Detta har räddat mig flera gånger, så sker detta har du flera sekunder på dig att skjuta dina fiender. Tänk på att du då har flera sekunder på dig att skjuta fienden. Till skillnad från Goldeneye kan vakterna i detta spel tappa sina vapen ifall du skjuter på dessa. Det tar sedan evigheter för dem att plocka upp det. Plockar du upp de istället försöker de istället dra en Falcon 2 och då är de sällan så svåra. Försök ialla fall utnyttja detta till din fördel genom att träffa vapen om du inte kan träffa någonting annat. I Goldeneye kunde vakterna inte heller ladda om, utan de hade obegränsat med ammunition. I Perfect Dark har de däremot lite mer konventionella vapen. Du kan alltid försöka använda detta knep för att vänta ut deras magasin. Vakterna är inte tillräckligt smarta för att ta skydd medan de laddar om.

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 Reaper... 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. Tänk på att magasinerna försvinner enormt mycket fortare i Perfect Dark än i Goldeneye.

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! Du kan förstås också hålla A-knappen intryckt för att välja vapen men detta är mycket mer oeffektivt. Ifall du befinner dig under tidspress kan du alltid ta fram Start-menyn och välja vapen därifrån. Alltid snabbast.

Var tyst

På de vissa banor är det A och O att vara tyst, ialla fall på de högre svårighetsgraderna. Använd vapen med ljuddämpare för att undvika uppmärksamhet. Du kan också skjuta "tyst" med vapen som Dragon om du håller R-knappen intryckt och skjuter enstaka skott. Ifall du får mer än två vakter mot dig på Perfect 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 alla vakter med ett enda skott. Det finns alltså inga vakter med stålhuvuden som i Goldeneye... förutom Skedars då. 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 en massa elaka vakter dyker upp. 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, men vakterna slåss nästan om att sätta igång alarmet först. Du bör förstås skjuta dessa soldater så fort som möjligt och aldrig någonsin trycka på B-knappen vid ett alarm. Utlöses ett alarm är det dock inte hälften så farligt som i Goldeneye. Inga machovakter med basker alltså.

Köp mer RAM-minne ifall du inte har

Nintendo gjorde felsteget att sälja en 8 MB RAM-uppgradering till Nintendo 64. Spel som Donkey Kong 64 och Majora's Mask fungerar inte utan extra RAM, men Perfect Dark fungerar ialla fall med två spelare i Combat Simulator. Har du inte RAM, köp! Annars är spelet absolut inte värt pengarna. Finns det något lättare sätt att skrämma bort konsolspelare än att dra in uppgraderingar i bilden? Nej!

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 Special Agent och Perfect Agent

** Endast Perfect Agent

Defection

1: Slå ut intern säkerhetshubb*

I rummet i direkt anslutning till taket kan du hitta en skärm. Kasta en ECM Mine på den.

2: Inhämta nyckelkortshalsband*

Tryck på knappen på bordet utanför de stora dubbeldörrarna på översta våningen och dörrarna låses upp. Gå in och knocka De Vries för halsbandet. Får ej dödas.

3: Ladda ner projektfiler**

På nedersta kontorsvåningen kan du höra röster utanför en dörr. Vänta tills teknikern kommer ut och följ sedan efter honom till en dator. Knocka honom när han satt igång en terminal och använd sedan Data Uplink för att ladda ner.

4: Slå ut extern säkerhetshubb*

I ett av rummen på bottenplan finns en skärm nära golvet. Placera en ECM Mine.

5: Få tillträde till laboratoriet

Ta dig till hissen på bottenvåningen.

Investigation

1: Filma radioaktiv isotop

Följ vägen tills du når två stora vita dörrar. Gå genom den högra och använd

CamSpy och fotografera gröna prylen.

2: Starta rörelseschema för underhållsrobotar*

Från startpunkten, följ roboten så öppnar den en dörr. Följ stigen och du når två skärmar. Aktivera den främre först och sedan den bortre.

3: Stäng ner experimenten*

I området med forskare finns tre forskare som du ska hota för att de ska stänga av sina experiment (inte den vid testskjutaren). Den längst bort är inte medgörlig. Knocka honom och aktivera rätt terminal.

4: Inhämta teknologisk prototypustrustning**

Det finns tre olika föremål som du måste hitta. I korridoren i sektion två ska du ta första dörren till vänster och plocka upp K7 Avenger från vakten i källaren under. I samma korridor ska du ta andra dörren till höger och spräcka glaset. Plocka upp Night Vision. I sista rummet ska du åt vänster och plugga upp skölden längst bort.

5: Lokalisera Dr. Caroll

Följ vägen tills du finner honom.

=====

Extraction

=====

1: Få tillgång till foajéhissen

Gå till hissarna...

2: Återaktivera kontorshissen**

På nedersta kontorsvåningen ska du springa runt tills du finner terminalen längst bort. Aktivera den.

3: Förstör dataDynes svävarkopter*

Plocka upp raketgeväret på Cassandras våning och skjut sönder svävarkoptern.

4: Besegra Cassandras livvakter

Döda alla Cassandras livvakter (kvinnor med hagelbrakare). På Agent så behöver du bara döda vakterna nära taket.

5: Träffa CI på helikopterplattan

Bege dig till helikopterplattan.

=====

Hostage One

=====

1: Rädda förhandlaren (ej Perfect Agent)

Skjut ihjäl vakterna som siktar på gisslan.

2: Eliminera takskyttar*

Det finns sju stycken. Gå ut på alla våningar du ser dem. Den svåraste är den på andra dammen, borta på muren vid horisonten.

3: Aktivera vindgeneratoren

Gå till källaren och följ kablarna till höger. Aktivera båda terminalerna och följ sedan kablarna åt andra hållet och aktivera terminalen på den stora burken.

4: Lokalisera och eliminera dataDyne-hackers**

Bege dig upp till datorerna på översta och näst översta våningen och döda hackers.

5: Tillfångata dataDyne-vakt**

Knocka vilken vakt som helst istället för att döda den. Förslagsvis en hacker.

6: Rädda Carrington

I nedre delen av källaren ska du döda alla maskerade vakter (även dem vid andra dörren) så får du ett nyckelkort till Carrington.

=====
Stealth
=====

1: Hämta utrustning

Följ vänstra väggen till kloakerna och ta sedan till höger tills du finner utrustningen.

2: Fäst sändare på limousin**

På gatan i mitten av området finns en limousin. Fäst en sändare på den innan den försvinner. Antingen måste agenten bredvid ha ryggen mot eller också måste du först knocka honom.

3: Förbered flyktväg*

Gå in på bakgatan och kasta en Remote Mine på någon av de igenmurade dörrarna vid brandstegen.

4: Skapa fordonsrelaterad skenmanöver

Gå till startpunkten och använd reprogrammer på taxin. Inom kort kommer nämna bil förstöra roboten och locka ut vakter.

5: Få åtkomst till G5-byggnaden

Efter föregående uppgift kan du lugnt bege dig till andra sidan banan och gå in.

=====
Reconnaissance
=====

1: Slå ut störningsgenerator**

I rummet med laserstrålarnas strömbrytare, ta en av dörrarna och du kommer till ett unket rum med datorer. Aktivera skärmen.

2: Avaktivera lasersystem*

I rummet innan mötesrummet finner du fyra strömbrytare. Avaktivera alla.

3: Filma konspirationsmöte

Spring upp på kablarna nära taket i nämnda rum och följ dessa in i nästa rum. Skicka ut CamSpy in i luckan till nästa rum.

4: Hämta Dr. Carroll-backup från kassaskåp

Gå till kassaskåpet och placera din Door Decoder på strömbrytaren bredvid.

5: Lämna byggnaden

Ta fram Remote Mine och detonera din mina. Följ sedan gången till den dörr som sprängdes. På Agent exploderar det automatiskt.

=====
Infiltration
=====

1: Stäng av luftvärnsradar

Gå via minfältet med helikopterplattan in i inhängnade området och ner i luckan

i marken. Placera Explosives på en skärm här nere.

2: Placera kommunikationsaparater på antennen*

Gå till området nedanför rampen och du finner en antenn. Sänk den med strömbrytaren på sidan och kasta sedan upp Comms Rider på den.

3: Slå ut alla robotar**

Förstör alla tre robotar med raket eller pistolseled. En finns i inhängnade området vid mekanikern och två vid antennen.

4: Få tillträde till hangarhissen

I inhängnade området ska du knocka mekanikern för ett hisskort och gå sedan fram till sidan av en av ståldörrarna och aktivera en av hissarna (vänster bäst).

5: Ta kontakt med CI-spion

Följ vägen genom hangaren för att träffa honom.

=====

Rescue

=====

1: Förstör datorfiler**

I själva labområdet. Hämta helst först förklädnaden och använd den. Gå sedan till korridoren med två ramper så långt bort från lagerlokalen som möjligt. I denna korridor finns två dörrar precis i mitten. Gå in i den högra (om du tittar nedför rampen) och hacka in på en av datorerna här med Data Uplink, så att alla dörrar börjar krångla. Gå till toppen av rampen och in i högra rummet. Förstör skärmen här inne.

2: Lokalisera konspirationsbevis*

Bör utföras innan ovanstående. När du kommer in i labområdet, gå direkt till vänster så långt du kan och ta sedan dörren till höger. Tryck på första strömbrytaren till höger och en kapsel höjs upp. Titta på den med X-Ray Scanner. Är den tom, prova en annan.

3: Införskaffa och använd teknikerförklädnad

Agent: I bråten när du kommer igenom hålet till labområdet.

Special Agent: När du kommer in i labområdet, följ korridoren till höger så långt du kan och du når två smådörrar. Gå in i en av dem och knocka teknikern.

Perfect Agent: Gå till samma ställe som på Special Agent, men då är dessa dörrar låsta. Gå istället igenom stora dörren bredvid och sping upp på övervåningen i det här hangaret. Det finns ledningar här uppe som du kan gå på. En av dessa leder in i ett ventilationsschack till samma duschrum som Special. Klå teknikern och leta sedan i skåpen bredvid.

4: Få tillträde till obduceringslab

Du måste använda förklädnaden. Gå sedan till närmaste dörren till hålet du sprängde. Döda en av vakterna när du kommit in i labbet.

5: Rädda Överlevanden från kraschen

Efter att du klarat föregående uppgift, gå ut i korridoren, gå till höger och ta första dörren till höger. Följ vägen och gå in i nästa lab.

=====

Escape

=====

1: Lokalisera alien-medicin**

Följ vägen tills du når ett rum med en glasruta och ett par gastunnor (ligger direkt efter utomhuspassagen). Spräng rutan med en granat från din SuperDragon

och aktivera grejen där inne. En dörr i närheten öppnas och där ligger medicinen

2: Träffa CI-spion

Agent: Följ bara vägen och du finner honom i rummet direkt efter utomhuspassagen

Övriga: Gå till samma ställe som på Agent men fortsätt följa vägen och du kommer igenom en massa dörrar. Gå åt höger så fort du finner honom bland datorer.

3: Lokalisera hemligt hangar

Jonathan kommer att spränga ett hål hit.

4: Återuppliva Maian-livakt*

När du kommit in i hemliga hangaret ska du leta upp dörren som leder till alien.

Använd Alien Med-Pac på honom och vänta på verkan.

5: Fly Area 51

Finns två sätt. Efter att du, Jonathan och Elvis ska du antingen stanna bakom Jonathan. Då kommer han att aktivera dörrarna och uppdraget avklaras. Eller också springer du före honom och då måste du upp till terminalerna längre bort i rummet och aktivera dem. Därefter går du till svävarcykeln i rummet och trycker två gånger på B. Följ sedan bara korridorerna tills du når ett hangar med tre utgången. Ta dörren längst bort på nedervåningen och följ sedan korridoren och ta till vänster så fort du kan, och du kommer strax ut.

=====
Espionage
=====

1: Införskaffa förklädnad och gå in i basen

De första vakterna får bara skjutas med Crossbow (Sedate), DrugSpy eller slag. Gå in i grottan och hämta förklädnaden från flygvärdinnan. Sätt på dig den och gå in i basen.

2: Checka in utrustning*

Innan du går in i basen ska du ta hissen upp och hämta en portfölj. Knocka gubbarna.

3: Lura säkerhetssystem

Agent: När du kommit in i basen ska du ta rulltrappan till höger och sedan fortsätta in i korridoren åt höger. Följ den och du når ett rum med en dator. Aktivera den.

Övriga: Ta rulltrappan rakt fram och lägg portföljen på bandet, spring sedan in i korridoren och sedan in i korridoren rakt fram i nästa rum. Gör likadant som Agent.

4: Skaffa flygplaner från kassaskåp**

Nära personalhissen mot Air Force One finns ett par rum med ett kassaskåp. På en av dörrarna står en mina. Skjut den och kryp sedan igenom luckan bredvid dörren.

5: Borda Air Force One

Undersidan: Gå till industrihissen och åk ner med den. Skjut sönder skärmen och gå sedan försiktigt igenom lasern tills du når en stege.

Ovansidan: Ta personalhissen och när den nått botten, ta den uppåt en våning. Gå sedan åt vänster för att nå planet.

=====
Antiterrorism
=====

1: Lokalisera och återta utrustning*

Gå till botten av planet och knocka vakten allra längst bort för att få ett

hisskort. Aktivera sedan röda strömbrytaren och din portfölj hissas upp. Använd mathissen för att dig upp igen.

2: Lokalisera Presidenten

I ett kontor i övre delen av planet.

3: Följ Presidenten till flytkapsel

Spring till botten av planet via köksdelen och gå in i andra rummet här nere.

4: Säkra Air Force Ones kurs**

När uppgift 5 är avklarad, spring till den översta våningen av planet och in till cockpiten. Aktivera den röda knappen mellan pilotsätena.

5: Koppla bort UFO från Air Force One

På Perfect Agent MÅSTE detta göras innan uppgift 4 och helst 3. Kasta in en Timed Mine i delen som ansluter UFOt (i mitten av mittenvåningen).

=====
Confrontation

=====
Confrontation

1: Inhämta Presidentens hälsoscanner*

Följ snöväggen åt höger tills du når det kraschade planet. Scannern ligger i snön inte långt från nosen.

2: Aktivera spårningsignal

Inte långt från startpunkten finner du flytkapseln. Aktivera den.

3: Stäng ner fiendens störningsaparater**

Inte helt lätt att hitta. I området där du står inför många vägskalet, ta vägen längst åt höger och följ sedan tunneln tills du når ett område med miniguns. Skjut ett par magasin på Skedar-skeppet här och kasta en Remote Mine.

4: Döda Presidentklon

Sätt på Presidential Scanner och följ prickarna. Den ena leder till presidenten och den andra till klonen. Klonen bär ingen jacka. I stora vägskalet, ska du ta vägen näst längst till höger för att se honom i ett hål i marken. Skjut honom ovanifrån.

5: Lokalisera och rädda President

Följ den andra prickken på radarn och du finner honom i en grotta. Skjut sönder robotarna och skjut sedan på Trent ett par gånger. Börja sedan springa upp ur grottan men håll nu till höger tills du når en illröd himmel. Spring över snöfältet tills du når Elvis.

=====
Exploration

=====
Exploration

1: Slå ut primär kraftkälla

I första vägskalet, ta till vänster. Sätt på dig X-Ray Scanner och du kan se en massa strömbrytare. Tryck på de fyra som är gröna och gå sedan till våningen nedanför och aktivera strömbrytaren här.

2: Säkra laboratorier och forskningsdata**

Från startpunkten, gå rakt fram i första vägskalet, höger i det andra och vänster i tredje. I rummen till höger och vänster finns tre forskare. Klå dem och ta deras data.

3: Avaktivera GPS och autopilot

Gå uppför så många trappor du kan och når bryggan. Hota piloterna tills de stänger av.

4: Aktivera poolhissen*

Från startpunkten, gå rakt fram i första vägskalet, rakt fram i andra, höger i tredje och du når snart en dörr med stål över fönstret. Aktivera skärmen här inne.

5: Träffa och fly med Elvis

Agent: När du kommer tillbaka ner från bryggan, ta dörren till vänster och följ korridorerna tills du träffar honom.

Övriga: Från uppgift 1, ta dörren på nedervåningen och följ dessa blå korridorer tills du träffar Elvis. Följ sedan efter honom och försvara honom tills slutet.

=====
Nullify Threat
=====

1: Återaktivera teleporters

Följ stigen tills du når en mörk trång gång. Skjut på de släckta gröna lyktorna för att öppna nya dörrar i labyrinten och du når till slut ett rum där Elvis kommer att aktivera teleporters. Obs, alla dörrar är redan öppna på Agent.

2: Slå ut Cetan-megavapen

Agent: Följ bara den enda vägen och du når snart ett rum där Elvis fixar skivan.

Special Agent: Följ bara den enda vägen och du når ett enormt rum. Försvara Elvis medan han avaktiverar.

Perfect Agent: Följ bara den enda vägen och du når en mängd korridorer med gröna lyktor. Skjut sönder dessa med FarSight och nya dörrar öppnas. Snart når du ett rum utan lyktor men med en kulspruta i taket. Använd Target Locater på FarSight på båda höger och vänster vägg av rummet och skjuter sönder dem mål som FarSight visar.

3: Säkra kontrollrum*

Du når detta automatiskt efter föregående uppgift.

4: Återställ Dr. Carolls personlighet**

Använd Data Backup på Dr. Carroll.

5: Fly Cetan-skeppet

Ja... vad tror du?

=====
Defense
=====

1: Återaktivera automatiska försvarssystem*

Gå ner till hangaren och helikopterplattan och leta upp tre små strömbrytare i källaren. Aktivera dem och vapnen i närheten fungerar.

2: Rädda gisslan

Gå upp till kontoren. Skjut vakterna i fyra av rummen.

3: Hämta experimentvapen

På skjutbanan ska du aktivera terminalen och du kan plocka ner RC-P120.

4: Förstör känslig information**

Gå upp till kontoret längst till vänster och förstör den konstiga väggen med lasern. Använd samma vapen för att förstöra informationen.

5: Avaktivera bomb

Gå ner till helikopterplattan och använd Data Uplink på skeppet för att avaktivera bomben. Använd gärna Cloaking på RC-P120 för att komma hit.

=====
Covert Assault
=====

1: Slå ut sköldsystem

Skjut sönder alla tre konsoler i första rummet med en Mauler.

2: Öppna hangardörrar**

Gå till motsatta rummet på andra sidan hangaret och aktivera en av konsolerna.

3: Få åtkomst till navigationssystem

Följ vägarna och du når strax ett rum där Elvis aktiverar en sak.

4: Sabotera motorsystem*

Följ de mörka korridorerna och du når snart ett enormt blått rum. Skjut sönder de orangea sakerna som håller ihop energistrålen.

5: Ta kontroll över bryggan

Fortsätt genom korridorerna och når snart bryggan. Skjut ihjäl alla Skedars du ser och du klarar uppdraget.

=====
Battle Shrine
=====

1: Identifiera tempelmål

Sätt igång R-Tracker på en gång och följ prickarna på radarn. Sätt endast ut Target Amplifier på pelare som markeras på radarn. Resten är fejk.

2: Aktivera bro

När du når ravinen måste du på Special Agent och Perfect Agent skjuta sönder en klippformation under balkongen på andra sidan. Då kan du klättra sedan. I nästa område ska du använda IR Scanner för att se en konstig vägg. Använd Devastator på denna vägg. Följ korridoren och ta första dörren åt höger. Knuffa den konstiga stenen till markeringen på golvet.

3: Få åtkomst till Inre Helgedom*

Fortsätt följa korridorerna till ett stort rum. Under bron finns ett altare. Titta på det och offra ett av dina vapen (Falcon 2) genom att trycka på B. Då låses dörren upp till Inre Helgedomen.

4: Förstör hemlig Skedar armé**

Döda alla Skedars i armén du hittar.

5: Döda Skedar-ledare

Döda honom genom att först skjuta sönder hans sköld och medan han helar upp sig själv så skjuter du sönder kristallerna ovanför honom. Den största sist.

=====
Mr. Blonde's Revenge
=====

Klara alla vanliga uppdrag på Agent för att låsa upp detta uppdrag.

1: Placera explosiv aparat i labhiss*

Gå till labhissen på bottenvåningen och sätt Skedar Bomb. Använd gärna Cloaking.

2: Eliminera dataDyne-kapten**
Du möter henne automatiskt.

3: Lokalisera och eskortera Cassandra till helikopterplattan
Du finner henne på den översta kontorsvåningen. Avvärpa henne och hota henne tills hon följer med till taket.

=====
Maian SOS
=====

Klara alla vanliga uppdrag på Special Agent för att låsa upp detta uppdrag.

- 1: Sabotera fiendens medicinska experiment*
Läs nedan om hur du kommer ut ur cellen. Gå ut i korridoren med ramper och ta första dörren åt vänster. Fortsätt in i nästa lab och skjut sönder baren här inne igenom glaset.
- 2: Förstör tillfångataget Maianskt skepp**
Se nedan hur du når hit. Du finner skeppet i sista hangaret. Töm ett par Dragonmagasin i det och det exploderar.
- 3: Aktivera spårningssignal
För att komma ut ur cellen, ska du knuffa baren mot fönstret och sedan skjuta sönder den. Följ korridoren med ramperna mot ett hangar med tre andra utgångar. Ta den övre till höger och följ sedan höger vägg till du når en lucka i väggen. Hoppa ner, ta hissen till övre delen och gå sedan till höger och du når ännu ett hangar. Ta hissen upp härifrån och når snart ett rum med datorer. Aktivera skärmen.

=====
WAR!
=====

Klara alla vanliga uppdrag på Perfect Agent för att låsa upp detta elände.

- 1: Döda Skedar King
Följ dina Maian-vänner och du når första kungen. Skjut honom i huvudet med ett fulladdat Mauler skott.
- 2: Döda Skedar King 2*
Fortsätt att följa dina Maian-vänner och du når även den andra. Döda likadant.
- 3: Döda Skedar King 3**
Döda den tredje på antingen samma sätt eller med Slayer.

=====
The Duel
=====

Lås upp detta uppdrag genom att ta en guldmedalj på samtliga uppdrag i Shooting Range. Titta i Vapenguide-delen om du låst upp alla vapen. Saknar du något är det Phoenix (skjut Elvis på Exploration) eller Guldmagnum (avvärpa Trent på Confrontation).

- 1: Besegra dataDyne-vakt
Skjut honom.
- 2: Besegra Jonathan Dark*

Gå runt barriären och skjut honom.

3: Besegra Trent Easton**

Skjut honom eller gå runt barriären och streja försiktigt fram för att skjuta honom.

4. Agent

Agent är den lättaste svårighetsgraden. Här är vakterna tama, du kan ta hur mycket stryk som helst, övervakningskamerorna är få, uppgifterna få och okomplicerade, många dörrar låsta och dessutom finns det massor av sköldar. Jag rekommenderar starkt att du börjar med denna svårighetsgrad så att du får koll på hur banorna är konstruerade och hur spelet fungerar. Troligen behöver du inte så mycket hjälp här utan kanske kan nöja dig med snabbguiden ovan. Agent-strategierna är i regel förkortade och omgjorda Special och Perfect Agent-strategier. Jag har försökt anpassa till Agent så gott jag kunnat, men det är troligen inte perfekt. Därför kan jag då och då komplicera det mer än nödvändigt trots att lättare metoder troligen skulle vara nödvändiga. Jag ber om ursäkt för detta. Finner du motsatsen, att strategin inte räcker till för att det är för svårt, kan du läsa i Special Agent-motsvarigheten för lite mer djupodlande metoder. Jag leder dig inte till alla rum, vapengömmor eller sköldar i den här guiden, bara dem du måste in i och som jag finner nödvändiga. Läs i andra sektioner för att hitta alla vapen och sköldar.

Uppdrag 1: dataDyne Central - Defection

1: Få tillträde till laboratoriet

På första uppdraget är det inte mycket att göra och tänka på. Hoppa av från helikopterplattan på dess vänstra sida och du kommer direkt ner till en dörr och en vakt någonstans i närheten. Gå genom dörrarna och du kommer att springa in i en annan vakt, vilken du lämpligast skjuter. Nerför rampen med dig och genom nästa dörr, spring nedför trapporna till nästa våning där du träffar ett gäng vakter. När du är färdig med dem ska du trycka på B-knappen vid den närmaste av dem två hissarna. Gå in i den och låt den ta dig raka vägen ner till bottenvåningen. Här nere kommer två vakter att se dig omedelbart. Antingen skjuter du dem därifrån du står eller också flyttar du dig mot motsatta hållet så att de inte kan se dig. Det finns en sköld precis bredvid hissen. Komihåg att plocka upp den innan annat. Ställ dig sedan vid toppen av trappan här och skjut alla vakter som kommer springandes mot dig. När alla är döda tar du den vänstra dörren här nere och du finner ännu ett gäng vakter. Ett tips är att locka ut dem och sedan skjuta dem vartefter de tycker upp framför dig. Gå in i rummet där du stod och undersök väggarna så finner du snart en hemlig dörr som öppnar sig. Denna leder till hissen som gör att du klarar uppdraget.

Uppdrag 1: dataDyne Research - Investigation

1: Filma radioaktiv isotop

2: Lokalisera Dr. Caroll

När du startar uppdraget ska du först bestämma dig om du vill samla lite ammunition från vakterna till höger. Jaså, det vill du? Gå då åt höger först och igenom dörren längst bort. Skjut vakten du ser och fortsätt sedan in i ett vilorum för att skjuta

två till. Använd Falcon 2-ammo så länge du har det. Gå tillbaka mot hissen, passera den och skjut vakten du troligen möter strax. Följ korridoren till nästa dörr och skjut alla fyra vakter som kommer in hit. Stå bara och skjuta dem på löpande band. Gå in i nästa rum och leta bland lådorna för att hitta en sköld. Som du ser finns det två stora vita dörrar i rummet. Gå igenom den högra och du finner ännu en stor dörr. Går du igenom den stöter du på två vakter så skjut. Ta fram CamSpy efteråt och skicka in den i nästa rum. Här är det radioaktivt så du kan inte gå in i själva rummet. Låt din CamSpy sväva fram till den gröna isotopen och fotografera den med Z-knappen. Uppgift 1 klar.

Gå tillbaka in i stora rummet du nyss var i och gå igenom stora dörren direkt till höger om dig. Skjut vakten mellan dörrarna först och du kommer sedan in i en korridor. Här är det klokt att ta fram CMP150. Skjut mot dem patrullerande vakterna längst bort och var beredd på ett par rejält aktiva vakter på vänster sida kan komma fram närsomhelst. När dessa fyra är döda fortsätter du längst med korridoren och du kommer att träffa på två vakter på höger sida och två på vänster, så strejfa fram mycket försiktigt med din CMP. Fortsätt genom stora dörren längst bort till höger i korridoren: de andra är låsta. Skjut vakten du ser på en gång och invänta dem andra tre. Missar du vakter och fler än en attackerar dig samtidigt, försök retrirera tillbaka ut i korridoren. Fortsätt åt samma håll de kom ifrån och du når ett ställe med en massa laserstrålar. Har du klarat uppgift 2 ska du bara invänta en robot som deaktiverar strålarna åt dig. Tar max en minut. Således når du section 3 av komplexet.

Du kommer troligen springa in i en vakt direkt efter strålarna. Skjut! Gå in i nästa rum och du kan se en vakt långt bort till höger. Försök träffa honom genom att sikta med R-knappen. Vänd dig sedan till vänster och skjut nästa. Plocka upp ammunition från bordet i mitten ifall du vill. I ena hörnet av rummet kan du se en glasvägg. Innanför den ligger en sköld ifall du skulle behöva. Fortsätt sedan in i nästa rum. I nästa rum står en terminal. Direkt till vänster och höger om dig här inne står Dragon-försedda vakter. Dragon är en stark automatkarbin och PD är inte som Goldeneye i den meningen att uzis skulle vara bättre än AK:or. Strjfa snabbt ut och försök skjuta en av dem, varpå du snabbt strejfar tillbaka och skjuter dem när de närmar sig. Gå fram till terminalen i rummet och ta fram din Data uplink. Tryck på B eller Z så börjar den hacka sig in i system så att dörren strax låses upp. När dörren är färdig kan du fortsätta in i section 4.

Följ korridoren in i nästa stora rum, där alla olyckligtvis är utrustade med Dragons. Ta fram din Dragon för att visa dig tuff. Börja med att skjuta ner vakten längst bort till höger innan han märker vad som hänt och sikta sedan på dem andra två, använd dörren som skydd om du måste. Nu ska du in i rummet framför dig och så fort du gör det kommer du att se två kulsprutor i taket. Ta ett steg bakåt så kan ingen av dem träffa dig. Ta fram din Dragon och använd R-knappen för att skjuta sönder dem båda två från där du står. Spring sedan igenom korridoren och öppna dörren längst bort för att klara uppdraget.

=====
Uppdrag 1: dataDyne Central - Extraction
=====

- 1: Få tillgång till foajéhissen
- 2: Besegra Cassandras livvakter
- 3: Träffa CI på helikopterplattan

ammolådor, sköld, bara livvakter uppe

När du sätter igång kommer det vara mörkt och under tiden måste du använda Night Vision för att se något. Inga vakter kan se dig om du håller dig en bit ifrån dem samtidigt som du är tyst. Så håll dig så långt bort från vakten som möjligt, men ändå så att du kan skjuta honom. Använd R-knappen för att hela tiden sikta på

huvuden. Öppna första dörren och backa lite. Därifrån skjuter du första vakten. Öppna nästa dörr och backa MYCKET för att inte andra vakter ska se dig. För att trean och fyran inte ska se dig ska du direkt trycka dig mot väggen mitt emot dem. Därefter följer du området runt och skjuter nästföljande fyra vakter på avstånd. Gå nu in i vänstra hissen och åk uppåt (ta av dig Night Vision). Således är uppgift 1 avklarad.

På våningen du når ska du först gå in i rummet närmast dig och du finner en sköld. Därefter ska du ta den bortre hissen upp till nästa våning. Följ korridoren här uppe och du möter strax två StormTroopers. Strejfa försiktigt fram så att du först bara ser den vänstra och skjut sedan också ihjäl den högra. Öppna dörrarna näst längst bort. På vägen runt möter du en butchig livvakt och när du når hissarna når du två till så strejfa snabbt undan och försök sedan strejfa fram försiktigt och pricka en i taget. Ta sedan trapporna upp till nästa våning och du kommer att se en ShockTrooper prata med några kontorsnissar. Skjut honom i ryggen och plocka upp raketgeväret framför honom om du vill.

Fortsätt uppför nästa trapphus. Här uppe kommer du träffa Cassandra och fem av hennes livvakter. Här måste vi förstas varalite billiga för att komma lindrigt undan. Direkt till vänster om rampen kan du se ett litet hörn du kan ta skydd. Ducka så långt ner du kan och göm dig precis bakom rampen här. Plocka på dig Night Vision eftersom att det blir mörkt. Ta fram din Falcon 2 eftersom att den är så pricksäker och dessutom har kikarsikte. Nu ska du strejfa fram otroligt långsamt och skjuta ner dem i exakt rätt ordning. För att göra strejfandet ännu långsamare kan du använda kontrollspaken för att "trycka" dig långsamt mot högra delen av rampen. Börja med vakten allra längst åt höger, den andra åt höger och sedan den tredje åt höger. Lite ovanför och till vänster om den föregående har du en ovanför rampen. För att döda den bör du mycket långsamt backa tills du har kornet på henne huvud. Den sista står under rampen och lätt att nå genom att bara strejfa framåt. När alla fem är döda så har du klarat uppgift 2 (på Agent-nivån är det bara dessa). Det är alltså bara att gå ut på taket och upp till helikopterplattan för att klara uppdraget. Det finns ett gäng ammolådor här uppe med raketer ifall du har lust att roa dig. Finns endast på Agent-nivån, enda gången du inte behöver raketgeväret.

=====
Uppdrag 2: Carrington Villa - Hostage One
=====

- 1: Rädda förhandlaren
- 2: Aktivera vindgeneratorn
- 3: Rädda Carrington

sköld, vakt i slutet

1: på vit mur 2: gå höger, ser en direkt 3-6: gå ut försiktigt, ser fyra, en bakom palmblad, en på högsta tak. 7: höger längst bort. vänster och upp. 8: innan går in. fyra översta våning, 2 ute, rensa korridor, ej sköld, vid utgång, ner

Redan från start är du utrustad med en Sniper Rifle så gå fram till murens kant. Ute på bryggan nedanför kan du se två vakter som siktar mot gisslan. Du måste pricka ner dem fort, annars blir hon skjuten. Tryck på R-knappen och använd C-upp för att zooma in. När både är döda så har du klarat uppgift 1. Gå nu åt motsatt håll och du stöter snart ihop med en vakt. Skjut honom på långt håll eller gå fram och avvärpa honom (roligare). Använd nu CMP150 istället för geväret. Hoppa ner till nedre delen i grottan och döda vakterna medan du springer. Strax når du ett vägskäl och där ska du ta det lugnt. Titta upp och till vänster så kan du se en sniper. Den första av åtta du som bevakar området. Gå nu till höger istället och du kan se en sniper på avstånd. Skjut honom också om du vill. Gå nu försiktigt fram och du kommer strax att se hela fyra snipers på vänster sida. En av dem står skydd bakom några palmblad, vilket är värt att veta. Använd grottan för skydd och skjut dem alla så är du skyddad.

Fortsätt nu åt vänster och gå du kan se en grotta längre fram och villan till höger om den. Du kan gå in i grottan och ta den vägen, men det är onödigt. Istället går till höger om grottan och du kan se en trappa som leder upp till villan. Från toppen av trappan kan du se den sista snipern framför dig (svår att se). Skjut honom och du vill känna dig säker. Gå nu in igenom dubbeldörrarna in i villan så kommer du genast att få tampas mot fyra vakter. Två av dem står till höger och två till rakt framför dig. Börja med dem åt höger och tänk på att de måste springa fram lite för att överhuvudtaget kunna träffa dig. När de är döda springer du nedför trappan och du når en korridor. Ett gäng vakter kommer att storma dig, alla från samma håll. Peppra bara in mot dem kommer och du bör klara dig fint. Ett rum till vänster har ett badrum med en sköld i duschen ifall du vill ha.

Fortsätt genom den här våningen från vilket håll du vill och du når strax två vakter i ett kök. Skjut dem och du borde kunna se en trappa precis bakom köksväggen. Spring nedför för att träffa en vakt framför en vägg och en bakom. Du ska nu igenom dem första dubbeldörrar du ser, men det finns ett gäng andra vakter på den här våningen som du kan skjuta om du vill. Hursomhelst leder dubbeldörrarna till en ännu en trappa. Gå ut på den lilla balkongen här och titta ner så ser du en vakt. Skjut honom och invänta ännu en. Gå nedför trappan och öppna inte dörren till höger om du inte verkligen vill. Här finns tre vakter som aldrig kommer att upptäcka dig annars. Istället går åt andra hållet och du når en typ av källare med ledningar i golvet. En vakt kan stå direkt till vänster.

Följ ledningarna rakt framför och du når ett lite mörkt, mystiskt rum med tre vakter. Strejfa försiktigt fram så upptäcker du dem lättare. Skjut den första och den andra kommer fram. Den tredje ser du genom att snabbt gå in i rummet och titta åt höger. De stod vid två maskiner med strömbrytare. Aktivera båda strömbrytarna och det står att prylar är aktiverade. Följ nu ledningarna åt andra hållet. I vägskälet står en vakt på höger sida. Vänd dig sedan åt andra hållet och skjut vakten allra längst bort. Detta lockar ut två andra vakter vilka du enkelt skjuter från detta avstånd. Gå fram till cylindern de vaktade och aktivera dess strömbrytare. Således har du klarat uppgift 2.

Från cylindern ska du ut i korridoren och sedan fortsätta rakt framåt så når du den andra dubbeldörren här nere och du kommer ännu längre ner i källaren. Nu får du träffa StormTroopers och ALLA måste dödas. Börja med att gå åt höger och du får genast attackera en. Fortsätt åt höger och du träffar två till. Strejfa fram försiktigt så kan du skjuta en i taget. Dessa dörrar är låsta så gå åt andra hållet och du når en vinkällare med StormTroopers bakom varje hylla. Skjut dem snabbt genom vinflaskorna. Den första står bakom första hyllan och den andra bakom andra. Därefter kommer du ut i en korridor av hyllor. Skjut vakten allra längst bort och två som gömmer sig bakom hyllor kommer fram. Gå sedan framåt och skjut den allra sista vid dubbeldörrarna. Har du dödat alla kommer han att tappa Door Key som leder till dubbeldörrarna. Öppna dem och du har klarat uppdraget. Gör han inte det har du missat en StormTrooper, men notera alla dessa finns endast i nedersta källaren.

=====
Uppdrag 3: Chicago - Stealth
=====

- 1: Hämta utrustning
- 2: Skapa fordonsrelaterad skenmanöver
- 3: Få åtkomst till G5-byggnaden

Hoppa inte över inledningssekvensen på en gång utan vänta tills Carrington avslutat sin första mening. Ta inte fram ditt vapen utan spring omedelbart framåt och slå den första vakten i ryggen. Spring snabbt igenom följande gränd och skjuter båda vakter du ser på följande gata. Det patrullerar en robot här omkring och den kan du inte skjuta sönder med vanliga vapen. Stöter du på den ska du bara springa därifrån

fort. Där den vänstra av vakterna stod kan du se en röd mur. Spring in bakom den här muren och du når ett kloaksystem. Det står en vakt i varje hörn här. Skjut båda. Där den bortre stod kan du hitta ett litet hål i ena vägen. Kryp in här för att hitta en sköld. Följ kloaken åt höger och du når ännu en vakt. Håll R-knappen och tryck C-ner två gånger för att huka. Således kan du komma igenom hålet nära marken. Längst bort finner du en väska och således klarar du uppgift 1.

Spring nu tillbaka mot startpunkten (i kloakerna spawnar två vakter upp så avancera mycket långsamt). Nära startpunkten kan du se en gul taxi i krokarna. Gå fram och ducka framför den. Då kan inte roboten träffa dig. Ta fram Reprogrammer och använd den. När det står att det är klart kommer taxin om några sekunder eller någon minut flyga upp i luften och sedan krascha rakt ner i roboten på huvudgatan. Inte nog med att det förstör roboten, detta lockar ut vakterna som står vid ingången till G5-byggnaden. Stå kvar här tills du hör explosionen och det står att uppgift två är avklarad. Först när detta sker följer du gatan och du finner fyra vakter vid vraket. Skjut dem alla och fortsätt sedan följa gatan till ingången av G5byggnaden. Därefter klarar du uppdraget.

=====
Uppdrag 3: G5 Building - Reconnaissance
=====

- 1: Filma konspirationsmöte
- 2: Hämta Dr. Carroll-backup från kassaskåp
- 3: Lämna byggnaden

Första delen av det här uppdraget har jag alltid tyckt är bland det drygaste som finns i tv-spelsväg, men det finns faktiskt sätt att besegra dem effektivt utan att ta skada. Alla soldater i de första rummen är utrustade med Cloaking Device som gör dem nästan osynliga. Tittar du riktigt noga kan du se en blurrig bild där de står, men tänk på auto-aim inte fungerar då. Vakterna dyker upp när de skjuter dock och då har du din chans. I första rummet finns det två cloakade vakter som försvinner omedelbart. Den ena kommer att springa till högra hörnet framför dig, nära dörren. Du kan se hans skuggbild där och skjuta honom direkt. Den andra blir klurigare eftersom att han redan hunnit röra sig en del. Antingen står du i hörnet och ser dig noga omkring efter honom tills han dyker upp eller också strejfar du längst med väggarna medan du tittar runt i rummet. När båda är döda får du ett nyckelkort och kan fortsätta in i nästa rum.

Nästa rum träffar du en vanlig vakt som har ryggen mot dig. Skjut honom och tryck sedan på knappen han stod vid. Gå in i nästa rum. Här inne finns det fyra cloakade vakter, men de dyker inte upp förrän du passerat glasväggarna. Gör nu detta och stanna här! Koncentrera dig noga mot rummet och särskilt mellan glasväggarna. Det är bara mellan glasväggarna som de kan avancera dig så du borde se blurr där ifall de vågar. Av denna anledning bör du helst hålla glasväggarna intakta, men måste du skjuta igenom dem för att träffa vakter är det inget du kan göra. Strejfa längst in i hörnet till höger och du får dessutom skydd. Har du skjutit tre av vakterna och den fjärde inte vill dyka upp bör du strejfa runt i rummet och leta upp honom.

Plocka upp nyckelkortet från den fjärde vakten och spring in i nästa rum. Ser du vakten genom dörren, skjut honom härifrån. Du måste skjuta honom så fort du ser honom eftersom att han annars springer och sätter igång ett larm. I det här rummet kan du faktiskt hitta en sköld. Titta nära trappan, i ett hörn. I nästa rum har du ett larm direkt till höger. Om någon vakt når det har du förlorat hela uppdraget så spring direkt till höger och skjut dem två vakter du ser här med din CMP. Gå sedan åt andra hållet och skjut den tredje vakten i rummet skydd bakom ett hörn. Gå nu uppför trapporna nära vakten. Ducka och kryp på ledningarna i taket. Följ dem in i nästa rum, men hoppa INTE ner. Titta mot hålet i väggen till vänster och skicka ut din CamSpy. Du ska nu skicka in din CamSpy i det lilla hålet och du får se en sekvens samt klara uppgift 1. Men vänta! Det finns en bugg du kan utnyttja

här som jag inte vet om jag borde tala om här, men tänker göra det ändå. Ifall du vill utnyttja den för att göra allt MYCKET lättare sätter du ut din CamSpy här uppe UTAN att skicka in den i hålet. Så får du veta mer strax.

Hur du än gjorde ska du titta ner från ledningen. Du borde kunna se en vakt vid ett alarm. Skjut vakten i huvudet och var beredd på att en till kan komma springandes. Gör han inte det hoppar du ner och skjuter honom också. Gå genom dörren vid alarmet och du kommer troligen möta en patrullerande vakt i trappan. När du träffat honom också ska du uppför trappan och sedan in i nästa område för att träffa två vakter borta vid en dörr. Försök döda båda två på en gång och troligen kommer det två till vakter från vänster. Använd trappnedgången som skydd för elden. När dessa är väck följer du korridoren till vänster och sedan trapporna upp till översta våningen. Du träffar den sista vakten och bör använda pelaren mitt i trappan som skydd. Här kan du förresten hitta en sköld.

Spring tillbaka till där du nyligen sköt fyra vakter och gå genom dörren här. Kassaskåpet är verkligen enormt. På höger vägg kan du se en liten pryl. Denna ska du kasta Door Decoder på och en nedräkning kommer att sätta igång och larmet börja ljuda. Om du inte tänker utnyttja buggen, skjut sönder dem starka lamporna vid dörren så att du inte blir vändad och var sedan beredd på att en massa vakter med Magnum kommer att attackera. Magnum är tämligen harmlöst i det här spelet så oroa dig inte så mycket. För att inte göra av med för mycket ammunition till din CMP, bör du endast skjuta enstaka salvor mot vakterna. Efter en minut så öppnas kassaskåpet men det tar lång tid på sig så var beredd på att fortsätta försvara dig. Plocka upp backuppen där inne och du har klarat uppgift 2.

Så du vill utnyttja buggen istället. Då kastar du Door Decodern på prylen på väggen och byter därefter direkt till CamSpy. Skicka genast in den i hålet och du kommer att klara uppgift 1. STÄNG INTE AV SEKVENSEN! Låt sekvensen rulla och tidsnedräkningen på kassaskåpet kommer att rulla samtidigt, men du blir inte attackerad av vakter. Avsluta inte sekvensen förrän cirka tio sekunder efter att tidsnedräkningen är färdig eftersom att kassaskåpet måste få tid att öppna sig också. Denna bugg är MYCKET praktisk. Precis efter att du plockat upp backuppen kommer CI att spränga ett hål i en vägg åt dig. Spring du snabbt ut i korridoren rakt fram. Förhoppningsvis ligger det sprängda hålet direkt till vänster om dig, men det kan också vara en trappa upp. Hursomhelst ska du snabbt ut ur byggnaden. Strunta i vakterna som troligen inte träffar dig.

=====
Uppdrag 4: Area 51 - Infiltration
=====

- 1: Stäng av luftvärnsradar
- 2: Få tillträde till hangarhissen
- 3: Ta kontakt med CI-spion

Här krävs det allt lite tur. Först och främst ska låta introsekvensen rulla på lite innan du avbryter den. Detta för att en vakt ska hinna passera dig och hamna utom hörhåll. Tryck bort sekvensen tidigast när vakterna vid tornet visas, helst när de visar vakterna nere vid antennen. Således kommer du bara behöva ta itu med två vakter när du börjar, båda visar ryggen mot dig. Skjut vem du vill först. Antingen kommer den andra springa och aktivera en minigun eller också börjar han skjuta på dig. Var noga med att plocka upp granater och ammunition. Slösa INTE på granaterna!

Fortsätt nu på vägen och du borde inom kort hitta två vakter till. Använd stål-balkarna för skydd. Var försiktig eftersom att du strax efter vakterna finner ännu en minigun, och den är aktiverad. Töm ett magasin i den och ta sedan skydd bakom en pelare. Vänta på att den går tillbaka i sin ursprungliga position och töm ännu ett magasin. Därefter når du ett stort område. Titta till vänster för ännu en minigun. Förhoppningsvis har du tre granater så använd en av dessa på minigunen. Alternativt

strejfar du försiktigt fram och försöker skjuta den utan den ser dig. När det gäller vilket vapen du härmed ska använda så är det mest en fråga om tycke och smak. MagSec är lite snabbare och har ett sikte samt ett skott mer i magasinet, men Falcon är ljusår mer pricksäker.

Till höger om dig kan du se ett torn med två vakter som kan dränera en helsikes massa energi ur dig om du inte är försiktig. Du kan springa mot dem samtidigt som du kastar en granat mot dem, men detta rekommenderar jag inte (våldigt riskabelt). Istället bör du ducka två gånger och ta fram MagSec. Denna pistol har helt usel träffsäkerhet, men duckar du kan du ändå utnyttja det ironiskt placerade siktet. Ingen av vakterna kan träffa dig förrän du börjar skjut dem eller springer fram några meter. Göm dig bakom bergsväggen så att du bara ser den vänstra vakten. Sikta länge och nog och avfyra sedan flera skott tills du ser att han är borta. Därefter håller du R-knappen intryckt och använder C-vänster för att titta ut mot den andra vakten. Tryck snabbt på C-vänster och skjut så borde du inte ta stryk alls.

Spring förbi tornet så kan du se en helikopterplatta i mitten av ett minfält. Strunta i det nu och titta istället nedför rampen i närheten. Antingen är 3-4 vakter på väg mot dig eller också är det en som springer nedåt för att hämta resten av dem. Ducka två gånger och använd MagSecs sikte för att pricka ner dem på långt håll. Därefter ska du ut mot helikopterplattan, men vänta! Detta är ett minfält. Det finns en väg att spring igenom fältet och samtidigt undvika alla minor, men det är riskabelt. Istället rekommenderar jag dig att kasta en av dina granater rakt fram genom hålet i staketet. Sikta väldigt långt ner mot marken så flyger inte granaten iväg så långt. Med lite tur har du sprängt bort 1-3 minor. Spring över fältet där de detonerade minorerna låg. Stanna på helikopterplattan och spring sedan raka vägen mot det lilla hålet i väggen på vänster sida. Vill du chanssa över fältet istället ska du från staketet springa raka vägen mot helikopterplattan, men ta ett steg åt höger efter halva vägen mot plattan. Kom ihåg att plocka upp raketgeväret!

Tänk på att du måste ducka för att komma genom hålet. På andra sidan kan du springa in i en vakt. Låt honom absolut INTE springa runt hörnet eftersom de då kommer att stå och campa som andra cs-svin. Smyg på honom och skjut honom i ryggen och spring sedan snabbt runt högra hörnet för att skjuta den andra vakten. Skulle vakterna antingen höra dig eller lyckas fly kommer de att stå och campa, så är det bara. Då skjuter de båda två så fort du visar dig. Då kan du antingen försöka snabbt strejfa fram och skjuta på chans eller också runda byggnaden och skjuta sönder alla tre kulsprutor på väggarna under färden. En grej jag inte provat är att kasta en handgranat som en Proximity Pinball... hehe.

När båda är borta ska du gå till andra änden av området och du finner en mekaniker bredvid en robot interceptor. Ifall du dödar honom får du inte ett gömt vapen på nästa bana, men det behövs du inte oroa dig för just nu. Vill du att han ska överleva så går du fram och slår ner honom. Du kommer då få hisskortet som du måste ha. Gå tillbaka till där du senast sköt ner två vakter och hoppa ner i luckan i marken. Gå in i nästa rum och du finner datorer och grejar. Du ska nu sätta ut dina Explosives på dataskärmen här inne och springer snabbt ut ur rummet innan skiten exploderar. Då klarar du uppgift 1. Två vakter kommer att spawna upp utrustade med Dragons så var beredd på dessa. Väl uppe igen ska du se två enorma ståldörrar. Du ska igenom den VÄNSTRA. Du kommer snart få veta varför. För att öppna den vänstra ska du gå till vänstra sidan av den vänstra och aktivera skärmen här. Har du inte hisskortet leta på marken vid mekanikern.

Du kommer strax in i en tom hiss. Låt den leda dig till botten och titta försiktigt ut. Du borde se två-tre vakter till höger och en till vänster. Har du sparat raketen, avfyra den mot ett par vakter. Annars skjuter du mot dem så mycket du orkar och retriter sedan in i hissen igen. Låt hissen ta dig upp och var beredd på vakter högst upp även om det troligen inte står en kotte där. När du kommer ner igen behöver du faktiskt inte oroa dig så mycket för vakter här. De står nämligen och väntar på andra hissen. Sålunda är de programmerade att alltid stå vid andra

hissen oavsett var du kommer ifrån. Så fort du kommer ner igen ska du strejfa ut till höger och skjuta så många skott du kan, alternativt kasta en handgranat. Därefter strejfar du in i hissen igen och upprepar processen tills alla är döda.

Plocka upp en Dragon och smyg nu försiktigt fram och skjut alla vakter på avstånd. Spring uppför rampen i andra änden av rummet och följ gången på ovanvåningen mot en hiss. Du kommer således upp till ett annat hangar. Du kommer se två vakter omedelbart så skjut dem båda och följ sedan gången. Strunta i nedervåningen, men var beredd på att träffa på en vakt runt ett hörn. Därefter hoppar du snabbt ner på nedervåningen och öppnar första bästa dörr. Här springer det troligen omkring ett helt gäng förvirrade hönor, men skjut inte utan gå bara in. Så fort du gjort det har du klarat uppdraget.

=====
Uppdrag 4: Area 51 - Rescue
=====

- 1: Införskaffa och använd teknikerförklädnad
- 2: Få tillträde till obduceringslab
- 3: Rädda Överlevanden från kraschen

När du nu sätter igång med Rescue ska du först och främst helt strunta i den explosiva lådan: den är helt onödigt. Det gäller bara att den inte går sönder. Spring uppför rampen och börja peppra mot vakterna du ser. Du kommer att locka fram ett helt kollektiv av dem så skjut dem på avstånd. En kille kan dyka upp direkt till höger så skjut honom också. När du för tillfället inte ser några fler så går du runt hörnet till höger för att skjuta en eller två till. Gå fram till där den bortre stod och du kan se en tunna i ett litet fack bredvid. Skjut sönder den och du får dubbla Falcon 2. Du kan behöva ammunitionen.

Var noga med att inte bli sedd från våningen ovanför. Spring tillbaka till rampen där du började och följ den vänstra vägen runt hörnet vid hissen. Fortsätt nu följa vänstra väggen och var beredd på att en vakt kan finnas på din högra vägg (här finns också en sköld). Vänd dig om här i hörnet och titta upp på våningen ovanför. Du borde se en vakt vilken ska skjutas i huvudet. Spring tillbaka till hissen och följ med den till toppen. Använd R-knappen och sikta på vakterna längst bort till vänster. Gå till där de stod men titta nedåt och åt höger medan du springer för att upptäcka en sista vakt på golvet nedanför.

Gå nu ut till nästa rum och sikta mot de fyra vakter som finns ovanför dig. Skjut dem om du kan. Det som kommer nu är buggigt och jobbigt. Några av dem som du inte lyckades träffa kommer ner med en hiss. Att åka hiss upp till dem är nästa självmord är nära nog självmord eftersom att de kan träffa dig utan att egentligen se dig. Ett tips är att kasta en Dragon som Proximity Mine på marken precis nedanför hissen (håll B-knappen och trycka på Z). Vänta sedan på att vakterna kommer ner med hissen och de sprängs i luften. Därefter åker du upp med hissen och försöker skjuta restreerande vakter från hissen. Detta kan dock vara knepigt.

När du nått toppen springer du runt till andra sidan av rummet och du borde se ett X intristad på väggen. Det är här du ska spränga. Sätt ut din Dragon här som Proximity och skjut sedan på den med din Falcon 2. Då exploderar den och väggen. Ett taskigt alternativ är att gå tillbaka startpunkten och hämta den explosiva lådan, men det är inge kul. Gå igenom hålet i väggen och titta åt både höger och vänster efter vakter. Det ska ligga en förklädnad någonstans bland bråten här. Plocka upp den och du har nu tre minuter på dig innan du förlorar uppdraget. Sätt på dig förklädnanden och ta bort alla vapen. Nu kommer alla vakter bete sig som folk mot dig så länge du inte börjar skjuta någon. Fortsätt nu igenom den närmaste dörren. Vakterna bör vara trevliga. Öppna dörren längst bort och en vakt kommer att välkomna dig in i rummet om inte din tidsgräns hunnit gå ut. Det första du gör när du kommer in är att avväpna vakten som var så trevlig och han kommer faktiskt att

svimma. Skjut forskaren inne i labbet och du kommer att få ett mycket viktigt nyckelkort av honom.

Detta kommer att ha utlöst en rejäl spawning av vakter utanför. Skjut ett par granater mot dörren längst bort och du borde döda en del av dem. Det här handlar alltså om riktigt ondskefulla läkare med farliga drogpistoler. Fortsätt in i nästa korridor, där fyra soldater väntar. De står bakom skynkena så skjut iväg granater mot dessa. Fortsätt sedan ut i korridoren, ta direkt till höger igenom dörren och sedan närmaste dörren till höger. De fyra vakterna står bakom pelare och skynkten längst bort i rummet så skjut granater hitåt. Gå igenom dörrarna längst bort och sedan in i labbet bakom. Två vakter till vänster och två till höger. Skjut dem så fort du bara kan och ta skydd i dörren. Nu är det bråttom. Du måste hitta ett nyckelkort vilket en av vakterna tappat. Den bortre till höger brukar hålla den, men det är inte garanterat. Du har en minut på dig att hitta det. Därefter går du igenom dörren längst bort och sedan in i själva obduceringskammaren. Således är det avklarat!

=====
Uppdrag 4: Area 51 - Escape
=====

- 1: Träffa CI-spion
- 2: Lokalisera hemligt hangar
- 3: Fly Area 51

Oroa dig inte för detta uppdrag. Du kommer att hålla i en bår från början. Med B-knappen släpper du honom så försök inte ladda om. Du bör lägga på ett kål så att du inte börjar må dåligt av nervgasen. Spring mot dörrarna och de kommer att öppnas bara du trycker mot mitten. När du kommit ut i korridoren tar du direkt till höger och två otäcka läkare kommer att attackera. Skjut fyra skott i den ena och fyra i den andra, men tänk på att INTE ladda om manuellt. Fortsätt sedan rakt mot den bruna dörren framför dig och nedför rampen. Dörren längst ner måste du igenom sidleds för att den ska öppnas. Gå in i rummet och båren kommer automatiskt stanna här.

Spring tillbaka till där du mötte läkare. Till höger kan du hitta en till läkare som håller en sköld. När du tagit den ska du öppna den motsatta dörren. Fortsätt in i nästa underliga rum och döda två doktorer till. Spring till andra sidan av rummet och följ den trånga gången nedåt. Strejfa ut till höger och sätt en massa kulor i vakten längst bort. Detta lockar fram andra vakter, vilka du förslagsvis skjuter uppifrån rampen. Du kommer nu att på allvar få använda den urgryma SuperDragon. För det mesta ska du endast använda den sekundära funktionen. Gör det ända tills jag säger någonting annat. Granater! Tänk dock på att du måste sikta lite annorlunda än med automateld. Gå igenom dörren den enda andra dörren här inne och du kommer tillfälligt ut ur komplexet. Slunga genast iväg en granat mot vakten som attackerar till vänster. Runt nästa hörn kan du se en till vakt, men tänk på att han kan (av någon outgrundlig anledning) se dig långt innan du kan se honom. Strejfa fort fram och slunga iväg en granat.

I nästa rum träffar du Jonathan och kan dessutom kan du få en till sköld. Gå fram och prata med pojken så klarar du uppgift 1. Gå fram till konsolen bakom honom och tryck på B-knappen. Detta öppnar en dörr. Fortsätt runt hörnet och döda vakten du ser. Öppna dörren bredvid honom som nyss låstes upp och plocka upp skölden. Gå tillbaka ut på bron utomhus igen och gå tillbaka. Här väntar fyra vakter så var beredd på att genast skicka iväg en granat. Alldeles strax kommer Jonathan ifatt och börjar mixtra med explosiva grejer. Stäng dörren bakom honom. Ställ dig nu inte alltför nära Jonathan och sikta mot dörren. Medan Jonathan fixar sprängdegen ska du försvara honom. Skjut iväg ett par granater så fort dörren öppnas och var beredd på fler. Antalet vakter som kan komma härifrån är helt oändligt så nu finns det ingen anledning att slöa.

Strax spränger Jonathan väggen och då kan du gå in i det hemliga hangaret (andra uppgiften avklarad, tack så mycket). Slunga bort en granat mot vakten vid motsatta väggen och spring förbi honom. Byt nu till primär eld och du kommer strax se en vakt till höger om dig. Skjut honom och du har dödat de enda vakter i det här rummet. Spring nu snabbt tillbaka till Jonathan och ner på golvet. Gå igenom dörren precis nedanför och du finner rymdvarelserna du nyss räddat. Sekvensen sätter igång så fort du står i närheten. När den är över så kan det komma ännu fler soldater ur hålet i väggen och du bör genast stå beredd på detta. När Jonathan och vår nye vän börjar spring mot UFOt ska du också följa efter, men innan dess måste du försvara dem. När ni alla nått UFOt kommer ni diskutera flyktvägen. Efter sekvensen börjar Jonathan springa mot kontrollerna som öppna hangaren, men här får du faktiskt chansen att klara uppdraget på två helt olika sätt.

Vi börjar med det enkla sättet vilket jag starkt rekommenderar att du gör på den här svårighetsgraden. Då gör du helt enkelt som Jonathan säger. Du får absolut INTE springa förbi honom utan håll dig bakom honom medan han går till två datorer i övre delen av hangaret. Om du vill kan du följa _efter_ honom och antingen skjuta vakter som är på väg in eller också aktivera den ena datorn åt honom så går det förare. Så fort båda är aktiverade och du befinner dig någorlunda i närheten av UFOt avslutas uppdraget genom att du och Elvis flyr.

Alternativet är BETYDLIGT svårare och rejält förvirrande om du inte kan navigera dig igenom Area 51. För att aktivera det här sättet ska du springa förbi Jonathan innan han springer uppför rampen. Då kommer Joanna säga åt honom att åka med Elvis och att hon istället fixar skivan. Jonathan säger inte ett ljud som protest. Hehe. Han kommer dock försvara dig lite grann. Spring nu raka vägen mot datorerna på den lilla övre våningen och aktivera dem så kommer dina vänner ut. Nu kommer det dessvärre ha samlats ett gäng vakter vid hålet i väggen och på golvet nedanför. Byt till granatkastare och slunga iväg granater bäst du kan mot dem. På golvet borde du kunna se en svävarcykel. Gå fram till den när det är någorlunda lugnt och dubbeltryck på B-knappen för att hoppa upp på den. Nu kan du fara väldigt fort och vakter bör nu inte hinna träffa dig. Byt till primär eld för att undvika att spränga ihjäl dig själv.

Nu måste du till andra sidan av Area 51 och jag ska försöka leda dig dit. Stanna aldrig! Skjut bara på vakterna som står direkt ivägen för dig. Förhoppningsvis borde du inte bli träffad. Alla dörrar öppnas automatiskt för dig så oroa dig inte för sånt heller. Först åker du in i rummet där Elvis bår ligger och fortsätter där efter uppför rampen. Följ korridoren rakt fram och fortsatt även när den fortsätter åt höger. Du kommer igenom en dörr på slutet som leder ut i ett enormt hangar. Du ska mot dörren längst bort till vänster på nedervåningen. Följ därefter korridoren ända tills du når ett vägskal. Far mot dörren längst bort till vänster och fortsatt sedan genom nästa dörr också och du är äntligen ute. Snabbhet är nyckeln till att klara det här. Enda meningen med att klara uppdrag på det här viset är att ett senare uppdrag blir lättare på Perfect Agent.

=====
Uppdrag 5: Air Base - Espionage
=====

- 1: Införskaffa förklädnad och gå in i basen
- 2: Lura säkerhetssystem
- 3: Borda Air Force One

Det finns ett gäng vitklädda vakter och dessa får inte dödas. Endast Crossbow, DrugSpy eller knutnävslag får användas. Gå nu ut mot snön och du borde se ryggen på den första vakten. Skjut honom i ryggen med ditt armborst och fortsatt sedan in i grottan. Skjut dem två vakter och flygvärdinnan du strax möter. Plocka upp all ammunition samt förklädnaden. Välj Disguise från menyn och du har numer flyg-

värdinnans kläder. Ta bort ditt vapen och gå sedan in i flybasen. Gå igenom dörren bakom vakterna och uppgift 1 är avklarad. När du når två rulltrappor ska du nedför den som ligger rakt åt höger. Följ den blåa randen på golvet in i korridoren åt höger. Du kommer in i en gång med pelare som du ska följa åt höger. Spring upp för trappan och du ser en mörkklädd vakt, en vitklädd och en terminal. Gå först och tryck på terminalen så klarar du uppgift 2 och plötsligt börjar den mörkklädda vakten skjuta på den vitklädda. Spring genast bakom den skjutglada och avvärj honom bakifrån. Han knockas och du får hans vapen. Nu kommer NSA-vakter att ta över hela basen. De står faktiskt redan utstationerade.

Spring nedför den lilla trappan och titta ut i korridoren för att se ett par mörkklädda vakter. Stå här och skjut dem alla. Spring sedan rakt fram igenom korridoren rakt framför dig. Längst bort finner du en hiss och en svartklädd vakt (håller en sköld). Kalla på hissen och vänd dig sedan om för att försvara mot attackerande vakter. Ta hissen ner när den kommer och du kommer att hitta två vakter som står bredvid en skärm. Skjut vakterna och dessutom skärmen. När du gör detta så kommer det att bli en överbelastning i lastersystemet. Gå in i nästa område och du når flygplanet och en massa laserstrålar. Härifrån har du ett val om hur du vill avsluta uppdraget. Vilket av dem som är svårast är en fråga om personlig smak. Vilken väg du tar avgör varifrån du startar i nästa uppdrag (mitten eller botten av planet). För Agent är den bästa utgångspunkten mitten av planet, men jag börjar nu med botten.

På ett ställe i laserfältet så slås en laserstråle av och på. Spring igenom den när den är avslagen och fortsätt igenom fältet på precis samma sätt. Ifall du är duktig kan du få ett konstant flyt igenom. När du når stegen upp i skeppet har du klarat det. För att ta den andra vägen ska du istället fortsätta längre bort i rummet och du ser en massa vakter samt en hiss. Skjut tomtarna häromkring och gå in i hissen. Och upp med den en våning och följ sedan korridoren åt vänster så kommer du in i planet här istället. Bästa sättet på Agent som sagt.

=====
Uppdrag 5: Air Force One - Antiterrorism
=====

- 1: Lokalisera Presidenten
- 2: Följ Presidenten till flyktkapsel
- 3: Koppla bort UFO från Air Force One

Ifall du gick in i planet underifrån så kommer du in i botten av planet (inte bra) och ifall du gick in i det från sidan så hamnar du i mitten av planet (mycket bra). Ifall du kom in i det underifrån ska du leta dig igenom planet till du kommer upp en våning och därefter bege dig till rummet med en trappa som leder upp en våning till. Ifall du är i mitten så ska du gå igenom dörren precis bakom dig och sedan upp för trappan (då är vi på samma ställe oavsett var vi komifrån). Gå till vänster efter trappan och sedan till vänster igen för att nå presidentens rum. Tala med honom en liten stund och det kommer snart en sekvens. När sekvensen är slut ska allting ske mycket FORT från och med nu. En massa svartklädda vakter med Avengers kommer att dyka upp både här och där så var hela tiden beredd.

Du har en Cyclone och Laptop Gun som använder samma ammunition. Laptop Gun är det självklara valet (starkare, träffsäkrare och med ett sikte). Avenger har AK-ammo, så vänta med att använda detta tills din SMG-ammo är slut. När du använder vapen här är det viktigare än någonsin att inte gripas av panik och bara skjuta. Skjut endast iväg enstaka salvor och träffa verkligen vakterna. När du skiftar vapen bör du göra det från Start-menyn för att spara tid. Okej, från presidentens rum ska du genast nedför trapporna och ut igenom dörren du kom in igenom. Troligen står det en vakt inne i röret här så skjut honom. Fortsätt in i nästa rum och var försiktig med följande två vakter. Fortsätt in i nästa lilla hall och ta nu fram en Combat Boost. Aktivera den och öppna försiktigt dörren till nästa rum.

Här står Trent med två Mr. Blonde-vakter. Trent kommer att fly, men vakterna försöker skjuta på dig. Se till så att du står så att en av Blone-vakterna är blockerade bakom en vägg. Den andra använder du R-knappen för att skjuta i huvudet med din Laptop Gun eller K7 Avengers utmärkta sikte. Det gäller att du verkligen agerar på en gång eller också kommer du ta enormt mycket skada. Strejfa fram mot den andra Mr. Blonde-vakten och skjut honom också. Lyckas du bara träffa huvudet borde du inte få några problem eftersom att du har Combat Boost igång. Det kommer ett gäng vakter från den högra dörren så var beredd på dem också.

Försök inte följa efter Trent på en gång utan låt honom försvinna. Ifall du följer efter honom kommer han inte att försvinna utan ideligen försöka döda dig... vilket han troligen lyckas med på grund av guldmagnumen. Så låt honom försvinna och plocka upp skölden i köket om du vill. Spring sedan fram till luckan i golvet. Om den inte redan är öppen betyder det troligen att det finns en vakt bakom trappan så var beredd på honom. Gå in i följande rum och öppna det lilla "skåpet" så kommer presidenten att lyckas fly och du klarar uppgift 2. Gå nu tillbaka till mittenvåningen igen och följ den tillbaka till röret där vakterna kommer ifrån. Använd en till Combat Boost ifall du har dåligt mer energi. Kasta in en Timed Mine i röret och du kommer att klara uppdraget.

=====
Uppdrag 5: Crash Site - Confrontation
=====

- 1: Aktivera spårningsignal
- 2: Döda Presidentklon
- 3: Lokalisera och rädda President

Följ den högra snöväggen (sett från startpunkten) tills du når två vakter med ryggarna mot dig. Skjut dem och du borde kunna se en vit stor burk i närheten av den vänstra av dem. Tryck på B-knappen vid det röda prickken och du har klarat uppgift 1. Klokt är att ta fram Residential Scanner nu. Den visar var presidenten och hans klon står. Fortsätt åt vänster och var hela tiden beredd på att det kan komma NSA-agenter med K7 Avengers eller Mr. Blondes med Sniper Rifles. Plocka på dig all sådan ammunition du kan. Fortsätt tills du går igenom en ravin och slutligen hamnar i ett området med många vägar därifrån.

I det här området finns cirka fyra vakter som alla står långt bort. Skjut dem. Gå sedan till gången näst längst bort åt höger. Ta till vänster här inne mot den röda himlen. Följ stigen och du kommer att se en vakt bakom ett stort hål. Runt hålet står sammanlagt fyra vakter så det är bara att skjuta den du ser så kommer resten fram. Peppra! Gå fram till hålet i mitten av dem och titta rakt ner i det (stå rakt framifrån). Här nere står presidentens klon och honom ska du lönnmörda av någon sadistisk anledning. Ta fram Snipern och skjut. Hans livvakter kommer då ställa sig runt honom så försök skjuta så många av dem som möjligt innan de flyr. Dessa kommer alla att leta upp dig för eller senare och de är definitivt inte att leka med. Resten av uppdraget ska vi därför försöka utföra så fort som möjligt.

Gå tillbaka igenom den trånga passagen som du nyligen sprängde och gå direkt upp till höger så borde du hitta en liten dold grotta här i snön. Gå in hit och följ gången nedåt längst med den högra "väggen". Du kommer då strax hitta två stycken robotar. Kasta en mina mot dem och detonera den i luften mellan dem. Strejfa fram lite mer åt höger och du borde se två till robotar. Dessa står ganska nära Trent och presidenten. Kan du undvika att bli sedd av Trent är det bra annars måste du skjuta mot honom först. Hursomhelst ska du tömma ett par magasin i robotorna. Det är bäst ifall de flyger in i varandra eller mot en vägg eftersom att de då exploderar på en gång. De kan knappt träffa något så oroa dig inte för det, men presidenten rör sig inte ur fläcken förrän alla är förstörda. När alla fyra är borta ska du strejfa mer åt höger för att se Trent och presidenten om du inte redan gjort det. Skjut mot

Trent och han kommer att snabbt springa härifrån.

Presidenten kommer nu att följa efter dig och det är snabba ryck som gäller. Vänd dig om och börja gå upp samma väg som du kom, men följ nu den högra vägen uppåt och du kommer ut mot en röd himmel till ett helt enormt (och laggigt) snöområdet. Spring ut mot de stora klipporna i mitten och du kommer att hitta Elivs UFO på andra sidan. Presidenten brukar inte bli skjuten här så det borde bara vara att springa raka vägen mot UFO. Däremot är det ofta folk som attackerar Elivs så var noga med att stå på rätt sida om elden. Elvis kan inte dö. När presidenten kommer klarar du uppdraget.

=====
Uppdrag 6: Pelagic II - Exploration
=====

- 1: Slå ut primär kraftkälla
- 2: Avaktivera GPS och autopilot
- 3: Träffa och fly med Elvis

Från start ska du gå fram till dörren men inte gå igen. Titta snett in mot höger genom fönstret och skjut vakten i huvudet. Använd Falcon 2 tills jag säger till. Fortsätt nedför rampen och du kan skymta en vakt runt hörnet. Han kommer att sätta igång larmet om han ser dig. Så duka en gång och du kan skjuta honom också i huvudet. Fortsätt mot nästa dörr och du kan se en nisse genom glaset. Det är bara att huvudskjuta igen. Då kommer en annan vakt fram och böjer sig över gossen som just föll. Gissa vad du ska göra med honom. Just det!

Gå nu in i rummet och lägg märke till att du har larmet på höger sida. Att larmet skulle gå är inte så jobbigt, men det spawnar upp en del vakter tills du avaktiverat det. Därför ska du försöka hålla det avstängt så länge det går. Ta fram din Laptop Gun och skjut ihjäl båda vakter runt hörnet. Kom nu ihåg att bara skjuta enstaka salvor. Laptop Gun äter enormt mycket ammo annars. Gå in i det blåa rummet till vänster och var beredd på att bli attackerad när som helst här inne. Börja med att ta bort kameran runt hörnet till vänster och har vakten inte dykt upp siktar du mot dörren på nedervåningen.

När ditt tillfälliga hot är oskadliggjort så ska du titta mot den stora cylinder-saken i mitten. Sätt på dig X-Ray Scanner och du kan se att det finns både röda och gröna knappar på den. Tryck på de fyra gröna knapparna och en grej öppnas nedanför trappan. Spring nedför trappan och aktivera den utstickande saken så har du klarat uppgift 1. Det finns en kamera bakom trappan, men den hinner inte upptäcka dig om du snabbt kilar uppför trappan igen. Gå ut igenom samma dörr du kom ifrån och ta till vänster.

Öppna nästa dörr och fortsätt uppför trapporna till vänster och uppför nästa trappa. Längst upp står en vakt så skjut honom, duckandes, redan från botten av trappan. Han har en god vän precis bredvid som kommer att attackera också. Fortsätt uppför trappan och du kommer ut på bryggan där det står tre piloter/navigatörer. Rikta ditt vapen på en av dem så blir han genast samarbetsvillig. Under tiden han gör detta så kommer en av de andra att ta fram en Magnum. Honom får du faktiskt skjuta eftersom att han utgör ett militärt hot. Därefter viftar du med vapnet hos någon av dem andra så komme han att stänga av maskineriet helt. Du kan lämna rummet så fort han sagt detta. Uppgift 2 klar. Ifall du vill ha en sköld ska du ta den andra dörren ut ur det här rummet och du kommer strax till en helikopterplatta utomhus med lite sköld. Fortsätt ialla fall nedför samma gröna trapp som du kom uppför.

Nu har vi snart klarat eländet. När du kommit nedför den gröna trappan (alltså endast trappan som leder upp till bryggan) ska du ta direkt åt vänster. Då kommer du in i ett antal korridorer som till slut leder till Elvis där du klarar uppdraget. Mina tips är att skjuta så många du kan igenom fönstren och vara så förs-

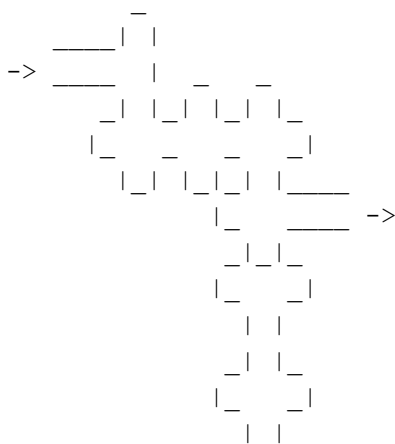
iktig som möjligt. Gå runt hörnen försiktigt och backa så fort du ser dem. Strax när du utomhuspoolen och du har klarat uppdraget.

=====
Uppdrag 6: Deep Sea - Nullify Threat
=====

- 1: Återaktivera teleporters
- 2: Slå ut Cetan-megavapen
- 3: Fly Cetan-skeppet

Från start ska du sätta på dig IR Scanner och ta fram hagelbrakaren om du är bra med den. Öppna de två följande dörrarna och du kommer in i en grottsal med cloakade vakter. Du kan se dem tack vare IR-ljuset. Ett tips är att använda dubbeldörrarna så mycket som möjligt. Skjut, stäng dörrarna, öppna, skjut, upprepa. Längst bort vid dörrarna står en till och dessutom en längst bort bakom en klippformation. Dessa är desto lättare. Ifall du ändå tar en massa stryk kan du prova på att omedelbart springa till andra sidan av grottsalen och stänga dörren efter dig. Då borde Elvis döda alla vakter själv och du borde högst ta ett skott under färden. Detta känns dock liiite osäkert.

Fortsätt sedan in i nästa rum för att slåss mot ytterligare fyra cloakade vakter. Var säker på att hagelbrakaren är ställd på sekundära funktionen och skjut sedan omedelbart mot vakterna som springer åt varsitt håll. Ifall du träffade rätt kommer båda att falla döda ner. Stäng sedan snabbt dörren och invänta de andra två vakterna. Nu kan du ta bort dina IR-glasögon. Följ korridoren tills du ser en vakt. Dessa vakter är enormt pricksäkra, så backa genast, ducka och vänta sedan tills de dyker upp. Du bör använda Falcon 2 och sikta med R-knappen. Strejfa försiktigt fram och skjut dem du ser. Till vänster kommer du strax se en trång gång.



Här nere finner du en labyrint och jag skulle ärligt talat slösa både din och min tid om jag guidade dig igenom den steg för steg. Lär dig istället strukturen på den och skjut vakterna så fort du ser dem. Alternativt kan du titta på kartan här till vänster om du begriper något av den. Ett tips är att knuffa Elvis framför dig där du vet att det står en massa vakter och sedan låta honom skjuta dem. Det gör han fort.

När du når det stora rummet på andra sidan kommer du att finna två vanliga vakter och en Mr. Blonde. Här är det också smart att knuffa Elvis framför dig. Har du bråttom kan du ju alltid vara lite duktig istället. Så fort Eliv kommit in i rummet gör du klokast i att genast springa tillbaka, ut ur labyrinten. Så fort det står att uppgift 1 är avklarad så kommer två cloakade vakter att dyka upp vid början av labyrinten så då ska du helst vara en bit därifrån. Dessa vakter är nämligen svåra att slå. Väl ute ur labyrinten ska du genom dörren till vänster och sedan följa gången åt vänster tills du når en sköld. Gå nu åt andra hållet istället tills du når en konstig vägg: en teleportör.

Du kommer att teleporteras till en serie gångar och dessutom får du Elvis FarSight. Men detta vapens sekundär funktion söker sig vapnet automatiskt till monster om du håller R-knappen intryckt. Den dödar allt med ett skott. I korridoren framför dig kan det nu dyka upp småskedars närsomhelst. Det är bara att skjuta dessa med vilket vapen du vill. Jag föredrar nog Falcon 2 här. Håll dig helst nära Elvis eftersom att du annars måste vänta en evighet på honom. Efter korridoren når ett vägskäl. Ta dörren åt höger och låt Elvis mixtra med konsolen här inne. Skjut Skedars under

tiden, ty de kan komma från hålen i väggen. När detta är klart går du ut och åt höger för att ta dig igenom ännu en lång korridor. Här ska du dock inte vänta på Elvis utan bara ta dig igenom teleportören på slutet; han följer efter ändå.

Gå in i nästa rum och utrusta dig förslagsvis med CMP innan du går in i nästa rum. Gå fram till Dr. Caroll och det blir sekvens. Därefter ska du bara fly och du har en minut på dig att göra detta. Gott om tid, men jag rekommenderar ändå att du strjfspringer samtidigt (håller en C-knapp intryckt samtidigt som du springer rakt fram). Du kommer automatiskt ut ur rummet. Ta direkt till höger och spring längst med korridoren tills du når en dörr. Gå till startmenyn och sätt på dig IR Scanner. I nästa rum finner du en mängd vanliga och cloakade vakter. Spring bara förbi dem fort. När du är förbi dem tar du första dörren till vänster och sen nästa så har du klarat uppdraget.

=====
Uppdrag 7: Carrington Institute - Defense
=====

- 1: Rädda gisslan
- 2: Hämta experimentvapen
- 3: Avaktivera bomb

Börja med att sticka huvudet runt hörnet och skjut det stora monstret på andra sidan. Gå sedan mot hissen till övervåningen och far upp. När du kommer upp ska du igenom första dörren till höger. Här inne möter du två dataDyne-vakter som håller CIPersonal som gisslan. Det spelar ingen roll var du skjuter dessa, de dör oavsett. Skjut den framför dig först och sedan den till vänster. Överlevde båda gisslan och inga andra gisslan dött kommer en av dem ge dig en Devastator. Denna är användbar så försök plocka upp den. Rädda gisslan är en övningssak. Bara att nöta in exakt var du ska sikta.

Fortsätt in i rummet väggivägg för att träffa två till gisslan som hotas av vakter. Gör precis likadant här, men jag kan lova dig att den till höger är mycket svår att träffa. Gå ut ur rummet och fortsätt in i hörnet av korridoren här uppe för att hitta en sköld. Ta nu den bortre hissen ner till nedervåningen och gå till dörren närmast till vänster. Innan du kliver in tar du fram Combat Boost och aktiverar den så att du får längre tid på dig att reagera och dessutom plockar du fram din Devastator. Byt till Combat Boost och sedan Devastator genom startmenyn så slösar du inte tid. Kliv sedan in i rummet och spring i slowmotion till vänster. Runda hörnet och du ser tre vakter som hotar gisslan. Skjut iväg en granat bakom vakterna så att den spränger allihop. Försök göra så att den hamnar så nära mitten som möjligt. Byt omedelbart till K7/AR34 efter och skjut dem vakter som inte dör. Skjut inte en granat direkt på en soldat eftersom att granaten bara studsar då. Försök istället "studsas" granaten på väggen bakom vakten närmast dig. Ifall du inte vill använda Devastator är det bara att skjuta vakterna från sidan.

Plocka upp lite ammunition efter vakterna och gå ut ur rummet. Ta fram AR34:an igen eller K7 Avenger om du är riktigt duktig. Följ väggen till höger och gå igenom nästa dörr. Här får du nästan räkna med att gisslan kommer att dö. De slåss för bövelen mot vakterna. Skjut vakterna så fort du kan ialla fall och du har klarat uppgift 1. Gå nu genast fram till datorn i rummet och aktivera den. Då spricker ett glas och du kan plocka upp den magiskt bra RC-P120. Således är även uppgift 2 avklarad. Nu kommer du ha ungefär 1:30 att hitta bomben. Skjut på vakten som kommer in i rummet och fortsätt sedan ut. Det är klokast att använda RC-P120 från och med nu. Spring nu ut till stora rummet och ta åt höger nedför ramperna. Skjut alla vakter som kommer i din väg, men stanna helst inte.

Spring nedför ramperna och ta åt höger så kommer du ut mot ett Skedar-skepp med en bomb planterad i. Byt genast bort din RCP-120 mot en Data Uplink i menyn och tryck på B-knappen för att koppla upp dig mot skeppet. Strejfa runt skeppet för att inte

ta så mycket skada medan Data Uplinken deaktiverar bomben. Annars borde du klara dig rätt bra med tanke på din sköld. Så fort du deaktiverat bomben ska du spring tillbaka från var du kom, men inte upp till institutet utan rakt fram mot hangaret istället. Så fort du öppnat dörren har du klarat uppdraget.

=====
Uppdrag 8: Attack Ship - Covert Assault
=====

- 1: Slå ut sköldsystem
- 2: Få åtkomst till navigationssystem
- 3: Ta kontroll över bryggan

Börja med att gå ut ur cellen och var noga med att Skedarn som springer iväg för att döda Cassandra inte ser dig. Du kommer då se hur den andra Skedarn går fram och tittar mot Cassandra med ryggen mot dig. Spring snabbt fram med kniven och hugg honom i ryggen med den primära funktionen. Han får INTE se dig eftersom det annars inte räcker med ett hugg och att du kommer få så mycket stryk. Plocka upp Maulern han lämnar efter sig. Byt till sekundära funktionen (uppladdade auto-skedar-dödar-skott) och skjut Skedarn bakom hörnet. Byt tillbaka till primära funktionen och till andra änden av rummet för att se tre mystiska konsoler. Skjut sönder alla tre med fyra skott var. Uppgift 1 klar.

När du är klar med första uppgiften ska du ta hissen uppåt och därefter följa stigen ut i hangaret. Elvis kommer att möta dig med en fräsch AR34. Toppen på Agent så försök använda den så mycket som möjligt. I hangaret kommer det ut Skedars slumpvis från fyra olika dörrar. De flesta dyker upp vid de borte dörrarna så vill du att det här ska gå fort ställer du dig där. Är du försiktigare ställer du dig närmare dem blå hissarna. När du och dina vänner skjutit tillräckligt många Skedars kommer Elvis leda vägen. Du går in i den öppna hissen så kommer han att ta den andra.

Håll dig till vänster medan du åker uppåt i hissen. Annars kommer en skedar se dig igenom en lucka när du kommer upp och det vill du inte. Börja med att öppna första dörren (helst innan Elvis kommer) och du kanske får syn på en Skedar till höger och en till vänster. Strejfa först till vänster och sätt en elaking i den högra och vänta sedan in den andra. Just det ja, var jättenoga med att ladda om så att dina uppladdade skott inte blir så svaga.

Nu har du tre dörrar framför dig. Den rakt fram ska du INTE ta eftersom att den leder till en armé av klonade skedars. Den vänstra och högra vägen leder till samma ställe. Ta den högra dörren så finner du en Skedar och en sköld på bordet. Fortsätt in i nästa rum och skjut omedelbart Skedarn längst bort till höger. I nästa rum ska du är vänster. Då kommer du in i ett kvadratisk rum med två skedars. Avancera försiktigt tills du får den första på kornet. Och strejfa sedan runt och skjut den andra. Elvis kommer nu joxa med en dator och du kommer att ha klarat andra uppgiften. Ta andra vägen ut ur rummet och fortsätt åt höger i korridoren. Var beredd på att skjuta en Skedar så fort du öppnar dörren. I följande korridorer kommer du möta två eller tre Skedars, så var hela tiden beredd på hur ditt auto aim reagerar. Fortsätt framåt tills du når en dörr. Hit in ska du inte, utan uppför en av dem smala korridorerna i närheten. Dessa leder till ännu en dörr som du ska in i.

Du kommer då ut i ett stort rum med två Skedars på ramper. Spring uppför den ena rampen och skjut snabbt Skedarn du får framför dig. Göm dig lite bakom pelaren här och strejfa ut för att skjuta den andra. Fortsätt sedan till nästa dörr och du når två hissar. Den andra kommer ta dig upp till bryggan där du blir beskjuten av tre skedars. Strejfa genast till vänster för att ta skydd. Smyg sedan försiktigt fram och skjut Skedars en åt gången. Gå fram upp till Skedarn i mitten och leta upp hans dubbla Maulers så får du också hålla sådana. Mycket viktigt. Gå mot dörrarna vid hissen och Elvis dyker snart upp.

Ställ dig mitt i dörren där Elvis kom så att den inte stängs och vänta tills en Skedar dyker upp. Skjut ihjäl och gå sedan till dörren bredvid. Skjut de Skedars som kommer här och du borde klara hela uppdraget. Detta ställe är dock väldigt buggigt och det händer att allting sabbas på ett eller annat vis. Se världsrekordet här: <http://www.gaming-elite.de/upload/Perfect%20Dark/the-elite/index.html> så förstår du precis vad du ska göra här. Följ inte hela filmen, utan bara precis på slutet.

=====
Uppdrag 9: Skedar Ruins - Battle Shrine
=====

- 1: Identifiera tempelmål
- 2: Aktivera bro
- 3: Döda Skedar-ledare

Du blir ju knappt beskuten ju! Här möter du en massa Skedars med cloaking och de allra flesta vill ge dig på nöten med bara klorna eller fjolliga sparkar. Dessvärre dör du nästan av en enda fjollig spark. Börja med att leta upp N-Tracker i menyn och aktivera den för att se de olika pelarna du ska spränga. Nu ska du välja om du vill använda Falcon 2 nu för att spara på Callisto, men jag rekommenderar dig att använda Callisto för att spara pistolammunitionen istället (du får Maulers senare). Använder du Callisto använder den sekundära funktionen och var noga med att aldrig skjuta fienderna mer än du måste. Med High Impact dör dem efter ett fåtal skott. Det finns INGEN anledning att använda primärfunktionen.

Okej. Den första skedarn står antingen och lurpasar på dig till höger eller vänster. Detta är lite random (som man säger). Så smyg fram och locka fram den för att sedan backa och skjuta ihjäl den då den dyker upp. Fortsätt framåt för att komma till första området med beväpnad Skedar. Skjut mot honom först och en cloakad Skedar kommer att springa mot dig. Skjut denna också. Lägg märke till pelaren i mitten av salen. Det finns fem sådana pelare, men det är endast tre du ska förstöra. Detta är helt slumpmässigt så kolla på din radar om denna är markerad. Är den det ska du ta fram Target Amplifier och kasta en sådan på pelaren.

Fortsätt nu på stigen framåt och plocka upp Reapern som Skedarn tappade. Använd den för guds skull inte. Spelets minst användbara vapen. Hehe. På följande stig kommer en Skedar att dyka upp bakom dig så titta åt samma väg du komifrån samtidigt som du försiktigt backar. Då kommer du skjuta rackaren så fort han dyker upp. Följ nu stigen och ännu en dyker upp en liten bit längre bort. Fortsätt in i nästa sektion och du kommer höra hur ännu en Skedar cloakar fram. Antingen står han bakom eller framför dig. Fortsätt framåt och du når ett vägskal. En Skedar kommer att dyka upp på vardera sida så gå fram, locka fram dem och backa sedan samtidigt som du skjuter mot dem.

Till höger har du ännu en pelare. Kolla på radarn om det är en äkta (akta dig för en Skedar som kan dyka upp varsomhelst). Du kommer se en ravin på i närheten. Hit ska du inte än, utan försätt på stigen som leder mot en Reaper-svingande Skedar. Ha respekt för honom! Han kan faktiskt träffa. Bakom honom står en potentiell pelare. I närheten av pelaren står två handikappade Reaper-Skedars till. Ta skydd så att du bara ser en av dem åt gången. Bakom dem till höger finner du en till pelare: en enorm! Precis mittemot denna pelare, finner du en sköld. Den femte pelaren finner du i ett rum bakom bråten här. Går du in i det rummet kommer två Skedars fram så kasta Target Amplifier från långt håll så slipper du träffa dem.

Nu kommer pelarna explodera och du har klarat första uppgiften. Gå nu till ravinen jag nyss pratade om. Skjut inte Skedarn du ser längst bort i ravinen utan ducka och sikta sedan nedåt och åt höger. Skjut denna först med lite Callisto i huvudet. Pricka även ner elakingen på andra sidan ravinen. Klättra ner i ravinen och följ

den till vänster och sedan upp till andra sidan. Det finns en stege som leder upp till avsatsen.

Fortsätter du ner i nästa område kommer du snabbt se en Skedar uncloaka på vänster sida. Lär dig var han står och skjut honom medan han dyker upp. Precis till höger om var du kom in i området kan du se en trång gång som leder ner till två Skedars och en sköld. Avgör själv om det är värt det (klart det är). Ta sedan fram din IR Scanner och se dig omkring på alla väggar. Du kommer att se hur en av väggarna ser annorlunda. Skjut denna med din Devastator och ett hål öppnar sig. I följande korridorer får du möta såna där drygskitar du fick möta i Nullify Threat. Skjut dem så fort du ser dem, men håll dig rörlig hela tiden efter som det ständigt spawnar nya. Öppna första dörren du ser och du finner en till pluttskedar. Du kan se en liten klippsak och en markering på golvet. Knuffa klippsaken till markören och du kommer se en bro uppenbara sig en bit härifrån (uppgift två klar).

Spring över bron och fortsätt att ständigt springa, men skjuta de skedars som kommer ivägen. Du når strax en dörr och en ramp. Gå inte ut igenom dörren vid botten av rampen utan fortsätt istället upp till dörren ovanför rampen. Öppna den och gå ut på bron. På vardera sida om dig har du två Skedars med Slayers (raketgevär). De kan inte se dig förrän du skjuter, men träffar de så dör du. Börja med att skjuta på den högra och backa sedan snabbt mot rampen igen. Backa snabbt in och ut tills du skjutit båda. Gå över bron och var beredd på en Skedar med Reaper. Fortsätt in bakom honom.

| | | |
|---|---|--|
| 6 | 4 | Nästa rum blir den fruktade Skedar-klon-armén, som inte är speciellt fruktad. Ifall alla hade attackerat på en gång så hade det varit nåt att bita i, men de dyker faktiskt upp en åt gången. Ordningen kan du utläsa av bilden här bredvid. Dessutom finns det lite knep för att snabba på. Med din Callistos sekundärfunktion kan du skjuta ihjäl Skedars genom sina dörrar. Dessutom kan du ta fram Devastatorn och fästa Wall huggers mellan cryokamrarna. Förslagsvis fäster du då två på höger sida. Var noga med att plocka upp en Mauler och gärna lite ammo. Forsätt sedan in i nästa rum för att möta den stora stygga. På Agent och Special Agent måste du faktiskt inte döda armén utan kan forstätta vidare på en gång. |
| 1 | | |
| 2 | 5 | |
| 7 | 3 | |

Nu är det dags att möta slutbossen som egentligen inte är några problem, inte ens på Perfect Agent. Trevelyan skulle skratta och sticka sin AR33 i näsan på honom. Fast det gäller förstås att inte bli träffad av raketer. Så fort han avfyrar ska du strejfa snabbt åt andra hållet och det blir inga problem alls. Kungen kan också framkalla stora Skedars och småskitar. Detta gör han när han höjer sina händer. Då måste du mycket snabbt skjuta dessa. Antingen dyker de upp till höger eller vänster. Kungen kan också cloaka sig. Då betyder det att han kommer att dyka upp bakom dig och slå dig i huvudet. Då döör du. Men det är tämligen lätt att undvika. Var bara noga med att strejfa runt i salen medan du tittar mot mitten. Han kommer då snabbt tillbaka mot sin tron.

Hur besestrar man honom då? Andra skulle nog säga Callisto, men jag tycker att Mauler är mycket bättre på detta. Falcon och Mauler använde samma ammo så jag hoppas att du inte använt Falcon någonting. Använd bara sekundärfunktionen på Mauler. Ett fullt uppladdat skott skjuter automatiskt bort hela kungens sköld så att han måste sätta sig och ladda upp den. När han gör det ska du vänta på att ett nytt skott laddas upp och sedan skjuta på kristallerna ovanför kungen. Du måste första skjuta sönder de fyra småkristallerna och när dessa är borta den stora. Denna kommer då pierca kungens huvud och du har klarat det. Varje fulladdat Mauler-skott skjuter sönder en kristall. Likaså skjuter de ju även ihjäl Skedars om kungens skulle få för sig att framkalla dem. Var bara noga med att ladda om ofta så att du inte skjuter kungen med skott som inte är fulladdade. Använder du den ägande Maulern så är kungen lätt som en plätt. Så du dödade kungen på första försöket? Var väl det jag trodde. Gratulerar!

=====
Specialuppdrag: Mr. Blonde's Revenge
=====

1: Lokalisera och eskortera Cassandra till helikopterplattan

Lås upp det här genom att klara samtliga vanliga uppdrag på svårighetsgraden Agent. Visst kan du på detta uppdrag satsa på att skjuta alla vakter och undersöka alla våningar, men det är inte den lättaste metoden. Jag erbjuder dig här ett snabbt och smärtfritt sätt att klara eländet. Direkt från start springer du till vänster och håller till den högra väggen. Precis innan du ser den första vakten (hon får inte se dig) trycker du på Start och aktiverar din mysiga Cloaking Device. Spring nu snabbt som en skållad iller till hissarna som leder uppåt. Den högra av dem står troligen där, men den ska vi inte ta. Istället kallar du på den vänstra och ställer dig snabbt i hörnet bredvid den (så får du även en sköld). Stäng av Cloaking Device när du ser att ingen vakt ser dig. Det är bra om du har 8-12 sekunder kvar på den. Tiden kvar ser du om du håller A-knappen intryckt. När hissen har kommit tar du snabbt på dig Cloaking igen, går in i hissen och stänger av Cloaking så fort du är på väg norrut.

Du kommer till mellankontorsvåningen. Stäng bara hissen här igen och du når toppen. Se dig omkring här inne så att du inte råkar på någon elak snubbe. Ta sedan dörren in till Cassandras kontor. Ta snabbt undan ditt vapen och använd Disarm. Denna karriärklättrare är inte dum inte. Hon aktiverar ett tämligen meningslöst larm och försöker skjuta dig. Disarma henne genast och hon blir lugn som en filbunke. Hohoho! "Child".

Du kommer vänligen be henne följa med till helikopterplattan. Var beredd på att ett par vakter kan ha förföljt dig hit så skjut dem fort med några uppladdade Maulerskott. Därefter fortsätter ni in i trappuppgången mot taket. Troligen är det bara två vakter här uppe. Spring helst i förväg för att skjuta en eller två av dem. Precis innan du går in i rummet närmast taket bör du aktivera det sista du har av din Cloaking Device. Detta ska du göra eftersom du står i ett otroligt utsatt läge när du kommer in i rummet. Höjdskillnaden är helt emot dig och att dessa vakter kastar N-Bombs mot dig, vilket är katastrof om du blir träffad. Skjut vakterna med fulladdade Maulerskott så fort du får chansen. Spring sedan snabbt tillbaka till Cassandra och var beredd på att en och annan vakt kan ha hunnit ikapp om du segade. Led sedan henne ända upp på taket och var beredd på att det kan finnas en sista vakt högst upp.

=====
Specialuppdrag: Maian SOS
=====

1: Aktivera spårningssignal

Lås upp det här genom att klara samtliga vanliga uppdrag på Special Agent. Ett av mina favorituppdrag, men inte är det lätt. Halvdöda Maians är liiite svagare än vältränade superagenter. När du sätter igång kan du se forkare med ryggen mot dig. Slå honom inte på en gång utan gör så att han kan se dig. Han plockar troligen fram en pistol. Disarma honom genast. Flytta sedan på dig. Antingen försöker han slå dig, ger upp eller plockar fram en ny pistol. Försök slå ner eller skjuta honom och titta sedan mot dörren. En till forskare med dragen pistol borde stå där. Jag brukar disarma honom också eftersom att jag är för lat för att beväpna mig. På ett bord borde du kunna hitta en OTROLIGT roligt vapen kallat Psychosis Gun. Skjuter du en vakt med denna kommer han byta sida. Slåss för dig och skjuta alla vakter han ser. Tyvärr kan du inte kontrollera honom utan han springer runt och dödar tills han själv dör.

Hur kommer du härifrån då. Båren du låg på är explosiv så knuffa den mot det skottsäkra glaset och skjuter söner båren med pistolerna du plockade upp. Pang! Boom! Klirr!... typ. Så kan du gå ut genom dörren längst bort. Du kommer genast träffa en vakt. Du gör klokast i att använda Psychosis Gun redan på honom. Då får du hjälp med tre vakter bakom nästa dörr. Stå bakom din nya kompis och skjut vakterna du ser med pistol. Plocka upp all ammunition och fortsätt sedan ut i korridoren.

I korridoren finner du troligen en patrullerande vakt. Du kan gå till höger, men bör INTE. Det är inte värt problemet. Till höger finner du ett gäng vakter däribland en med dubbla guldmagnum. Använda Psychosis Gun på honom har förstås sina fördelar, men enligt undertecknad är det icke värt besväret. Istället ska du alltså åt vänster och kom nu ihåg att inte föra oväsen. Så fort du träffar den patrullerande vakten trycker du på R-knappen och sätter EN kula i näsan på honom. Smattra inte! Följ korridoren och du når en ramp. Kanske möter du två vakter så var bredd. Oroa dig inte för att föra ljud nu. Fortsätt sedan nedför nästa ramp och du kommer snart två vakter vid två dörrar. Dessa är jag en smula rädd för eftersom att höjdskillnader och auto-aim inte kommer överens. Kasta din Dragon som en Proximity Mine mot en av vakterna. Strax exploderar den och tar även med den andra vakten i infernot. Plocka upp deras Dragons och fortsätt nedför rampen.

Öppna dörren in i nästa rum vilket råkar vara ett hangar med miljoner vakter. I alla fall fyra. Själv så föredrar jag att pricka ner dem medan de kommer. Två kommer springandes på plattformen ovanför och en åt vänster. Går du framåt kommer du se en långt bort åt vänster också. Ett alternativ är att du går ut i hangaret, för lite oväsen och sedan springer ut till rampen igen. Därifrån kan du antingen skjuta ner folk när de kommer eller slänga din Dragon så att alla sprängs i luften. Slänger du Dragon så måste du ha lite pistolskott kvar för säkerhetsskull. När alla är borta ska du ta dörren på övre våningen åt vänster. Larmet kommer att ljuda men det spelar ingen större roll. Fortsätt nu rakt fram och titta åt höger för att se små ventilluckor nära golvet. En av dessa är öppna och leder ut till en stor lagerlokal. Precis samma lokal som du börjar i på Rescue.

Ducka och titta ner till rummet nedanför. Du måste hoppa ner men var först noga med att inte bli attackerad av några elaka soldater. Vakterna verkar röra sig lite slumpmässigt här så jag ska göra mitt bästa för att hålla dig fri från attacker. Börja med att titta ner och försiktigt skjuta ihjäl de soldater du ser. En eller två. Hoppa snabbt ner och titta upp på plattformen ovanför för att se en vakt som just kommit hit. Spring snabbt runt hörnet nedanför den beskjutna vakten och nedför rampen. Härifrån ska du nu skjuta alla vakter som kommer springande mot dig. Får du problem är det bara att springa nedför hela rampen och ta skydd bakom hörnet.

När det inte kommer några fler har du troligen dödat alla vakter i området. Det finns som tur är inte så många som på Rescue. Nu ska du följa vänstra väggen till hissen och ta den till övre våningen. Därefter går du till höger och genom dörren längst bort. Här rekommenderar jag dig att ta fram Psychosis Gun. Skjut vakten du ser i ryggen. Smyg försiktigt runt i området och skjut resten av vakterna med buller och bång. När alla är borta ska du springa uppför rampen till övre delen av rummet och följa gången mot hissen. Hissen leder upp till ett par korridorer med några vakter som du lätt dödar. När du till sist når ett större rum ska du vara lite försiktig. Skjut ihjäl teknikerna fort. Därefter ska du skjuta ettav skynkena. Jag rekommenderar det näst längst till höger så får du se ännu en tekniker framför dig. Strejfa sedan in och skjut den sista teknikern till vänster. Därefter aktiverar du skärmen här inne och du kommer att ha klarat hela uppdraget.

=====
Specialuppdrag: WAR!
=====

Lås upp det här genom att klara samtliga vanliga uppdrag på Perfect Agent. Ett fruktansvärt uppdrag som ialla fall jag hade enorma problem med på Perfect Agent. Det är faktiskt inte superlätt på Agent heller. På grund av detta inkluderar jag samma basfakta som från Perfect Agent-strategin även här. Till att börja med kan jag avslöja att det finns absolut inget slut på Skedars. Du kan döda dem i drivor, men de tar aldrig någonsin slut. För det andra är det också oändligt antal av Maians. Det kan bara finnas tre stycken samt du och ledaren. Dör en soldat dyker det upp en ny vid startpunkten. Så skulle du vara odödlig kommer du förr eller senare att klara uppdraget... typ. Därför ska du hela tiden tänka på dig själv i första hand. Annat viktigt är att använda din Phoenix sekundärfunktion på alla Skedars på avstånd. Ett skott och de dör. Men använder du den nära Maians dör dessa som flugor. På nära håll ska du istället använda Maulers sekundärfunktion, men då måste du sikta mycket väl. Lyckas en skedar slå dig eller dina vänner dör ni på ett slag. Så är det bara. Dessutom är det enormt mycket tur inblandat i det här uppdraget. Ibland är det hur mycket skedars som helst och ibland inga. Ibland klantar sig Maians, ibland är de smarta.

Då ska vi väl börja med att ge oss på första kungen. Dina vänner är riktiga slagskämpar så låt dessa ta täten jämt så slipper du ta stryk. Följ bara stigen tills du når en bro. Fram hit kan du gärna springa iförväg och skjuta Skedars på håll med din Phoenix. Därefter ska du definitivt låta Maians ta täten och dessutom använda din Mauler så mycket som möjligt. Var noga med att hela tiden ha den uppladdad. Strax når du en ramp och ett par dubbeldörrar. Här finner du nästan alltid Skedars så var beredd med Maulern. Därefter kommer du ut i ett större område och då är det dags att dra fram Phoenix och spränga Skedars vid horisonten. När dina vänner börjar röra på sig gör du det också.

Längst bort i det här området finner du första kungen bredvid pelaren. Genom att skjuta honom med ett fulladdat Mauler-skott i huvudet kan du döda honom direkt. Tyvärr spawnar Skedars upp ovanför bron och bakom pelaren då och då. Oavsett hur det ser ut tycker jag att du bara ska gå fram till kungen och snabbt försöka skjuta honom med din Mauler. Kanske borde du försöka använda ett par skot med din Phoenix istället. Det är mest upp till dig. Huvudsaken är att du försöker träffa huvudet. När han är död klarar du uppdraget. HA! Huvud!

=====
Specialuppdrag: The Duel
=====

1: Besegra dataDyne-vakt

Hur låser man upp detta uppdrag då? Jo, få guldmedalj med alla vapen på skjutbanan i Carrington Institute. Klara spelet på Agent och du borde ha fått fram alla vapen utom möjligen Trent's guldmagnum och Phoenix. Lättaste sättet att få fram magnumen är att spela Confrontation och avvärpa Trent och Phoenixen får du lättast genom att döda Elvis på Exploration. Läs i vapenguiden nedan om tips om hur du får guld.

The Duel-konceptet är mycket enkelt. Ta ett par steg framåt, vänd dig om och skjut din motståndare. Det rör dig visserligen bara om hologram, men det är ändå en tävling. Du dör av bara ett enda skott. Din enda motståndare är en dataDyne-vakt och han gör alltid precis likadant: tar ett steg åt sidan och skjuter en gång. Han träffar alltid. Det finns ett par olika sätt att besegra honom. Vill du göra det så renhårigt som möjligt ska du bara trycka lite snabbt på C-upp för att sänka sikttet till brösthöjd istället för huvudhöjd. Ifall du tycker detta är svårt ska du istället springa till höger och gömma dig bakom barriären. Därefter ska du antingen snabbt stejfa ut på andra sidan av barriären innan vakten hunnit reagera eller det allra lättaste: strejfa försiktigt åt HÖGER tills du bara ser vaktens arm eller något. Sedan skjuter du honom tills han dör. Eftersom vakten håller sin pistol i handen du inte ser, kan han inte träffa dig. Spring fram mot vakten efter att han

dött för att plocka upp ammunition. Således klarar du uppdraget.

=====

5. Special Agent

=====

Special Agent är ganska precis ett mellanting mellan Agent och Perfect Agent. Visst är svårighetsgrads-hoppet rätt stort mellan Special och Perfect, men ändå. Uppdragen är rejält mycket mer komplicerade än i Agent framförallt, men sköldarna är färre och vakterna smartare dessutom. Special Agent-strategierna är i regel förkortade och omgjorda Perfect Agent-strategier. Jag har försökt anpassa till Special Agent så gott jag kunnat, men det är troligen inte perfekt. Därför kan jag då och då komplicera det mer än nödvändigt trots att lättare metoder troligen skulle vara nödvändiga. Jag ber om ursäkt för detta. Finner du motsatsen, att strategin inte räcker till för att det är för svårt, kan du läsa i Perfect Agent-motsvarigheten för lite mer djupodlande metoder. Jag leder dig inte till alla rum, vapengömmor eller sköldar i den här guiden, bara dem du måste in i och som jag finner nödvändiga. Läs i andra sektioner för att hitta alla vapen och sköldar.

=====

Uppdrag 1: dataDyne Central - Defection

=====

- 1: Slå ut intern säkerhetshubb
- 2: Inhämta nyckelkortshalsband
- 3: Slå ut extern säkerhetshubb
- 4: Få tillträde till laboratoriet

Första banan då. Titta direkt ner till vänster från helikopterplattan och du kan se en övervakningskamera riktad mot dörren. Skjut sönder den och vänta gärna in en vakt också. Gå sedan in igenom denna dörr och du kommer runt nästa hörn i rummet så du når stöta på en vakt. Sikta sedan på kameran i andra änden av rummet och skjut sönder den. Gå nedför den lilla rampen i rummet och titta åt vänster för att se en skärm. Kasta en ECM Mine på den och du har klarat uppgift 1.

Håll koll på dörren som leder vidare ty det kan dyka upp en elaksinnad vakt som patrullerar trapphuset. Gå ut i detta trapphus och sikta ständigt nedåt så att du ser anfallande vakter i tid. Använd Falcon 2 tills jag säger annat. När du kommit nedför trappan når du första kontorsvåningen. Gå fram till vakten som står vid ett bord och slå/skjut honom. Gå sedan igenom dubbeldörrarna här. Där står Cassandra DeVries och hennes sekreterare. Dessa får INTE dödas. Slå åtminstone den blonda och plocka upp hennes halsband så har du klarat uppgift 2.

Gå tillbaka ut i stora rummet och du kan se två hissar. Ta den som är närmast trapphuset du kom ifrån och följ den ner till bottenvåningen nu. Utrusta dig med CMP150 om du har tillräckligt med ammunition. Så fort du kommer ner kommer två vakter på våningen nedanför dig. Sikta helst genast ner på dem och dödad dem. Gå mot trappan och ställ dig här för att invänta resten av soldaterna. Döda dem på löpande band. När alla är borta går du till den högra dörren och öppnar den. Är den låst har du inte klarat uppgift 2. Här inne bor tre vakter. Skjut en av dem och flytta sedan ut igen och invänta dem andra två. Gå in i rummet och titta efter den underliga skärmen nära golvet. Kasta en ECM Mine på den och du har klarat uppgift 3. Gå nu till den andra dörren på samma bottenplan och titta in. Skjut någon vakt och ställ dig sedan en bit därifrån och skjut alla vakter som kommer ut till dig. Gå in där vakterna stod och undersök väggarna så finner du en hemlig gång i en av dem. Öppna hissen och det är avklarat.

=====

Uppdrag 1: dataDyne Research - Investigation

=====

- 1: Filma radioaktiv isotop
- 2: Starta rörelseschema för underhållsrobotar
- 3: Stäng ner experimenten
- 4: Lokalisera Dr. Caroll

När du startar uppdraget ska du först bestämma dig om du vill samla lite ammunition från vakterna till höger. Jaså, det vill du? Gå då åt höger först och igenom dörren längst bort. Skjut vakten du ser och fortsätt sedan in i ett vilorum för att skjuta två till. Använd Falcon 2-ammo så länge du har det. Gå tillbaka mot hissen, passera den och skjut vakten du troligen möter strax. Följ korridoren till nästa dörr, men gå inte in hit än. Istället ska du invänta en liten robot som kommer att öppna en dold dörr till vänster. Du måste troligen vänta högst en halv minut. Du kommer in i ett brunaktigt rum. Gå nedför den lilla rampen direkt till vänster och skjut sönder glaset så att du kommer ner på våningen under.

Två vakter finns här nere och de patrullerar så akta dig. Du kan också se två stora gröna skärmar här. Tryck på B-knappen vid den främre och sedan vid den bortre så klarar du uppgift 2. Det är mycket viktigt att du gör det i just denna ordning annars funkar det inte. Följ den enda vägen du kan följa och gå igenom dörren. Följ vänstra väggen och du kommer strax in i en korridor med en vakt längst bort. Han har även ett antal kamrater som står och gömmer sig bakom hörn i dessa kringelikrokar. Strejfa försiktigt fram för att skjuta var och en av dem, eller ruscha för skojs skull. Snart når du ialla fall en dörr som leder ut i ett stort rum.

Du kommer genast att se två vakter längst bort i detta rum. Skjut ner dem på håll och det kommer två stycken från lobbyn bredvid. Eftersom att de står så långt bort kan de knappast träffa även om de skulle få för sig att skjuta. Som du kan se finns det två stora vita dörrar i rummet. Gå igenom den högra och du finner ännu en stor dörr. Går du igenom den stöter du på två vakter så skjut. Ta fram CamSpy efteråt och skicka in den i nästa rum. Här är det radioaktivt så du kan inte gå in i själva rummet. Låt din CamSpy sväva fram till den gröna isotopen och fotografera den med Z-knappen. Uppgift 1 klar.

Gå tillbaka in i stora rummet du nyss var i och gå igenom stora dörren direkt till höger om dig. Skjut vakten mellan dörrarna först och du kommer sedan in i en korridor. Här är det klokt att ta fram CMP150, men tänk på att bara skjuta enstaka skott eller också brinner ammunitionen upp alldeles för fort. Skjut mot dem patrullerande vakterna längst bort och var beredd på ett par rejält aktiva vakter på vänster sida kan komma fram närsomhelst. När dessa fyra är döda går du in i gången till höger för att nå en dörr längst bort. Ställ dig lite till vänster när du öppnar dörren så borde du få en vakt på kornet på en gång. Det står ännu en till vänster. Längst bort i rummet står en forskare. Gå fram till honom så ber Joanna honom vänligen att stänga av experimenten. Du måste stänga av tre sådana och detta var det första.

Gå tillbaka ut i korridoren och fortsätt nu till höger tills du når den bortersta delen av korridoren. Du kommer att träffa på två vakter på höger sida och två på vänster, så strejfa fram mycket försiktigt med din CMP. Öppna dörren allra längst bort till vänster i korridoren och titta direkt åt vänster för att se en vakt. Skjut, vänd dig om till höger och skjut nästa offer också. Gå fram till forskaren här inne och hota honom. Han kommer då att stänga av experiment han också. Som du kan se finns det en annan dörr här inne och den leder in i ännu ett lab. Forskaren här är tyvärr inte särskilt samarbetsvillig. Han kommer omedelbart att springa och sätta igång ett larm. Om ett larm ljuder för länge kommer vakter att spawna ute i korridoren, plus att det känns rätt otryggt. Se efter vilken dator han är på väg mot och slå honom i bakhuvudet innan han hinner sätta igång det. Prova sedan att trycka på B-knappen vid de andra terminalerna. En av dessa stänger av tredje exper-

imentet, vilket gör att du klarar uppgift 3.

Gå tillbaka ut i korridoren och fortsätt genom stora dörren rakt framför dig. Skjut vakten du ser på en gång och invänta dem andra tre. Missar du vakter och fler än en attackerar dig samtidigt, försök retrirera tillbaka ut i korridoren. Fortsätt åt samma håll de kom ifrån och du når ett ställe med en massa laserstrålar. Har du klarat uppgift 2 ska du bara invänta en robot som deaktiverar strålarna åt dig. Tar max en minut. Således når du section 3 av komplexet.

Du kommer troligen springa in i en vakt direkt efter strålarna. Skjut! Gå in i nästa rum och du kan se en vakt långt bort till höger. Försök träffa honom genom att sikta med R-knappen. Vänd dig sedan till vänster och skjut nästa. Plocka upp ammunition från bordet i mitten ifall du vill. I ena hörnet av rummet kan du se en glasvägg. Innanför den ligger en sköld ifall du skulle behöva. Fortsätt sedan in i nästa rum. I nästa rum står en terminal. Direkt till vänster och höger om dig här inne står Dragon-försedda vakter. Dragon är en stark automatkarbin och PD är inte som Goldeneye i den meningen att uzis skulle vara bättre än AK:or. Strjfa snabbt ut och försök skjuta en av dem, varpå du snabbt strejfar tillbaka och skjuter dem när de närmar sig. Dragon har en sekundär funktion som låter dig använda den som en proximity-mina (den exploderar när någon närmar sig. Gå in i lilla hallen precis innan rummet med terminal och stirra rakt ner i golvet precis i centrum av hallen. Håll B-knappen och tryck på Z-knappen med din Dragon och du kommer att lägga den på golvet som mina. Spring snabbt till datorn innan minan exploderar. Ta fram din Data Uplink och börja hacka vid datorn. Under tiden kommer du höra hur din mina exploderar och dödar två vakter som spawnade upp bara för att få en chans att döda dig. När dörren låses upp kan du fortsätta in i section 4.

Följ korridoren in i nästa stora rum, där alla olyckligtvis är utrustade med Dragons. Ta fram din CMP och att du ändå har god chans. Börja med att skjuta ner vakten längst bort till höger innan han märker vad som hänt och sikta sedan på dem andra två, använd dörren som skydd om du måste. Nu ska du in i rummet framför dig och där bör du lyssna noga. Här finns två kulsprutor i taket, varav den första kommer att skjuta på dig så fort du öppnar dörren. Har du mycket hälsa kvar och är relativt snabb är det bara att snabbt skjuta sönder den med din Dragon. Är fallet inte sålunda måste du snabbt backa så att den inte kan träffa dig, ducka och sedan skjuta sönder den innan dörren stänger sig själv. Den andra kulsprutan är inga problem, så skjut den och fortsätt sedan till dörren längst bort. Således klarar du uppdraget. Du kan också välja att bara strejfspringa under kulsprutorna utan att skjuta sönder dem. Du tar troligen ett par skott på det här viset så gör det bara om du har mycket hälsa kvar.

=====
Uppdrag 1: dataDyne Central - Extraction
=====

- 1: Få tillgång till foajéhissen
- 2: Förstör dataDynes svävarcopter
- 3: Besegra Cassandras livvakter
- 4: Träffa CI på helikopterplattan

När du sätter igång kommer det vara mörkt i en och en halv minut och under tiden måste du använda Night Vision för att se något. Inga vakter kan se dig om du håller dig en bit ifrån dem samtidigt som du är tyst. Så håll dig så långt bort från vakten som möjligt, men ändå så att du kan skjuta honom. Använd R-knappen för att hela tiden sikta på huvuden. Öppna första dörren och backa lite. Därifrån skjuter du första vakten. Öppna nästa dörr och backa MYCKET för att inte andra vakter ska se dig. För att trean och fyran inte ska se dig ska du direkt trycka dig mot väggen mittemot dem. Därefter följer du området runt och skjuter nästföljande fyra vakter på avstånd.

Ifall ljuset tänds måste du redan då ta av dig Night Vision. Fastnar du med överbelastade mörkerglasögon i en eldstrid är du grillad. Håll koll på tidsgränsen i nedre delen av skärmen. När ljuset tänds måste du istället strejfa fram för att skjuta vakterna och detta är knappast någon fördel. Försök behålla mörkret tills du når trappan åtminstone. När du ska skjuta vakterna ovanför trappan (i ljuset) bör du ducka nedanför trappan och sedan strejfa fram så att du ser den högra vakten. Du kommer troligen se hans huvud och han inte se dig alls. Därefter fortsätter du strejfa fram för att se den sista vakten. Gå nu in i vänstra hissen och åk uppåt. Således är uppgift 1 avklarad.

På den här våningen måste du döda tre kvinnliga livvakter med hagelbrakare. Din fördel är att de nästan alltid missar sitt första skott. Byt till CMP eftersom att du kommer att behöva Falcon 2-ammo till senare. Följ korridoren, men var beredd på en ShockTrooper längst bort som är beredd på dig. Strejfa snabbt fram och sätt några kulor i honom. Gå sedan in igenom dörren bakom dig. Står du vid ett fönster finns det alltid en risk att det kommer en elaksinnad helikopter förbi. Spring snabbt längst med korridoren vid fönstren och göm dig i rummet direkt till vänster. Troligen har två livvakter sett dig och dessa ska du skjuta ihjäl så fort de kommer in i rummet.

Vänta nu också in helikoptern. Göm dig bakom dörren tills du inte hör den längre och spring sedan omedelbart åt vänster. Längst bort finns en dator och en livvakt bredvid. Skjut vakten och spring otroligt snabbt hela vägen tillbaka till hissarna innan helikoptern dyker upp. Troligen måste du springa ifrån dess eld, men den gör väldigt lite skada per skott ändå. Väl vid hissarna tar du vänstra av dem uppåt och här uppe ska du också döda tre livvakter till.

Följ korridoren och du möter strax två StormTroopers. Strejfa försiktigt fram så att du först bara ser den vänstra och skjut sedan också ihjäl den högra. Öppna dörrarna näst längst bort och var än en gång beredd på helikopter. Denna gång patruellerar den från höger istället så du kan undvika den genom att helt enkelt följa efter den på betryggande avstånd. På vägen runt möter du en butchig livvakt och när du når hissarna når du två till så strejfa snabbt undan och försök sedan strejfa fram försiktigt och pricka en i taget. Viktigt att du dödar dem annars missar du uppgift 3. Ta sedan trapporna upp till nästa våning och du kommer att se en ShockTrooper prata med några kontorsnissar. Skjut honom i ryggen och plocka upp raketgeväret framför honom.

Nu ska vi skjuta ner den där odrägliga helikoptern som följt efter dig. Ifall du inte ser den på skärmen så skjuter du sönder fönstret längst bort med CMP och väntar sedan in i helikoptern därifrån. Skjut sönder den med en välriktad raket så fort den kommer fram. Oavsett vilket fönster du än använder måste du först SKJUTA SÖNDER DET. Du kan använda raketens sekundära funktion för att skjuta ner helikoptern, men jag rekommenderar det inte. Då måste du först använda R-knappen för att ställa in målet och sedan skjuta iväg. Den kommer troligen att träffa, men det kan ändå krångla. När detta är gjort har du klarat uppgift 2 och spring sedan upp igenom nästa trapphus.

Här uppe kommer du träffa Cassandra och fem av hennes livvakter. Här måste vi förstås vara lite billiga för att komma lindrigt undan. Direkt till vänster om rampen kan du se ett litet hörn du kan ta skydd. Ducka så långt ner du kan och göm dig precis bakom rampen här. Plocka på dig Night Vision eftersom att det blir mörkt. Ta fram din Falcon 2 eftersom att den är så pricksäker och dessutom har kikarsikte. Nu ska du strejfa fram otroligt långsamt och skjuta ner dem i exakt rätt ordning. För att göra strejffandet ännu långsamare kan du använda kontrollspaken för att "trycka" dig långsamt mot högra delen av rampen. Börja med vakten allra längst åt höger, den andra åt höger och sedan den tredje åt höger. Lite ovanför och till vänster om den föregående har du en ovanför rampen. För att döda den bör du mycket långsamt backa tills du har kornet på henne huvud. Den sista står under rampen och lätt att nå genom att bara strejfa framåt. Ifall du dödat alla sex vakter på

kontorsvåningarna nedan så har du klarat uppgift tre. Det är alltså bara att gå ut på taket och upp till helikopterplattan för att klara uppdraget. Inga fler hot!

=====
Uppdrag 2: Carrington Villa - Hostage One
=====

- 1: Rädda förhandlaren
- 2: Eliminera takskyttar
- 3: Aktivera vindgeneratorn
- 4: Rädda Carrington

Redan från start är du utrustad med en Sniper Rifle så gå fram till murens kant. Ute på bryggan nedanför kan du se två vakter som siktar mot gisslan. Du måste pricka ner dem fort, annars blir hon skjuten. Tryck på R-knappen och använd C-upp för att zooma in. När både är döda så har du klarat uppgift 1. Gå nu åt motsatt håll och du stöter snart ihop med en vakt. Skjut honom på långt håll eller gå fram och avvärpa honom (roligare). Använd nu CMP150 istället för geväret. Hoppa ner till nedre delen i grottan och döda vakterna medan du springer. Strax när du ett vägskalet och där ska du ta det lugnt. Titta upp och till vänster så kan du se en sniper. Den första av åtta du måste skjuta. Gå nu till höger istället och du kan se en sniper på avstånd. Skjut honom också (2/8). Gå nu försiktigt fram och du kommer strax att se hela fyra snipers på vänster sida. En av dem står skydd bakom några palmblad, vilket är värt att veta. Använd grottan för skydd och skjut dem alla (6/8). Vänd dig nu ut mot vattnet på höger sida och du kan se den sjunde krypskytten långt bort på andra sidan. Skjut honom också.

Fortsätt nu åt vänster och gå du kan se en grotta längre fram och villan till höger om den. Du kan gå in i grottan och ta den vägen, men det är onödigt. Istället går till höger om grottan och du kan se en trappa som leder upp till villan. Från toppen av trappan kan du se den sista snipern framför dig (svår att se). Skjut honom och du har klarat uppgift 2. Gå nu in igenom dubbeldörrarna in i villan så kommer du genast att få tampas mot fyra vakter. Två av dem står till höger och två till rakt framför dig. Börja med dem åt höger och tänk på att de måste springa fram lite för att överhuvudtaget kunna träffa dig. När de är döda springer du nedför trappan och du når en korridor. Ett gäng vakter kommer att storma dig, alla från samma håll. Peppra bara in mot dem kommer och du bör klara dig fint.

Fortsätt genom den här våningen från vilket håll du vill och du når strax två vakter i ett kök. Skjut dem och du borde kunna se en trappa precis bakom köksväggen. Spring nedför för att träffa en vakt framför en vägg och en bakom. Du ska nu igenom dem första dubbeldörrar du ser, men det finns ett gäng andra vakter på den här våningen som du kan skjuta om du vill. Hursomhelst leder dubbeldörrarna till en ännu en trappa. Gå ut på den lilla balkongen här och titta ner så ser du en vakt. Skjut honom och invänta ännu en. Gå nedför trappan och öppna inte dörren till höger om du inte verkligen vill. Här finns tre vakter som aldrig kommer att upptäcka dig annars. Istället går åt andra hållet och du når en typ av källare med ledningar i golvet. En vakt kan stå direkt till vänster.

Följ ledningarna rakt framför och du når ett lite mörkt, mystiskt rum med tre vakter. Strejfa försiktigt fram så upptäcker du dem lättare. Skjut den första och den andra kommer fram. Den tredje ser du genom att snabbt gå in i rummet och titta åt höger. De stod vid två maskiner med strömbrytare. Aktivera båda strömbrytarna och det står att prylar är aktiverade. Följ nu ledningarna åt andra hållet. I vägskalet står en vakt på höger sida. Vänd dig sedan åt andra hållet och skjut vakten allra längst bort. Detta lockar ut två andra vakter vilka du enkelt skjutur från detta avstånd. Gå fram till cylindern de vaktade och aktivera dess strömbrytare. Således har du klarat uppgift 3.

Från cylindern ska du ut i korridoren och sedan fortsätta rakt framåt så når du den

andra dubbeldörren här nere och du kommer ännu längre ner i källaren. Nu får du träffa StormTroopers och ALLA måste dödas. Börja med att gå åt höger och du får genast attackera en. Fortsätt åt höger och du träffar två till. Strejfa fram försiktigt så kan du skjuta en i taget. Dessa dörrar är låsta så gå åt andra hållet och du når en vinkällare med StormTroopers bakom varje hylla. Skjut dem snabbt genom vinflaskorna. Den första står bakom första hyllan och den andra bakom andra. Därefter kommer du ut i en korridor av hyllor. Skjut vakten allra längst bort och två som gömmer sig bakom hyllor kommer fram. Gå sedan framåt och skjut den allra sista vid dubbeldörrarna. Har du dödat alla kommer han att tappa Door Key som leder till dubbeldörrarna. Öppna dem och du har klarat uppdraget. Gör han inte det har du missat en StormTrooper, men notera alla dessa finns endast i nedersta källaren.

=====
Uppdrag 3: Chicago - Stealth
=====

- 1: Hämta utrustning
- 2: Förbered flyktväg
- 3: Skapa fordonsrelaterad skenmanöver
- 4: Få åtkomst till G5-byggnaden

Hoppa inte över inledningssekvensen på en gång utan vänta tills Carrington avslutat sin första mening. Ta inte fram ditt vapen utan spring omedelbart framåt och slå den första vakten i ryggen. Spring snabbt igenom följande gränd och titta direkt åt vänster för att se en FBI-agent. Slå honom genast och han kommer att falla. Det finns en annan FBI-agenter på banan och även han kan sätta igång ett larm och inkalla massor av SWATs. Händer detta startar du om uppdraget omedelbart. Blanda inte ihop FBI med CIA bara. FBI har FBI skrivet på bröstet och mörkare kläder. CIA har förstas CIA skrivet på bröstet och dessa får INTE skjutas.

Efter att du knockat den första agenten springer du åt andra hållet och skjuter båda vakter du ser. Det patrullerar en robot här omkring och den kan du inte skjuta sönder med vanliga vapen. Stöter du på den ska du bara springa därifrån fort. Där den vänstra av vakterna stod kan du se en röd mur. Spring in bakom den här muren och du når ett kloaksystem. Det står en vakt i varje hörn här. Skjut båda. Följ kloaken åt höger och du når ännu en vakt. Håll R-knappen och tryck C-ner två gånger för att huka. Således kan du komma igenom hålet nära marken. Längst bort finner du en väska och således klarar du uppgift 1.

Spring nu tillbaka mot startpunkten (i kloakerna spawnar två vakter upp så avancera mycket långsamt). Nära startpunkten kan du se en gul taxi i krokarna. Gå fram och ducka framför den. Då kan inte roboten träffa dig. Ta fram Reprogrammer och använd den. När det står att det är klart kommer taxin om några sekunder eller någon minut flyga upp i luften och sedan krascha rakt ner i roboten på huvudgatan. Inte nog med att det förstör roboten, detta lockar ut vakterna som står vid ingången till G5-byggnaden. Medan detta sker ska vi ordna med uppgift 2.

Inte långt från taxin kan du se en gränd vilken du ska in i. En vakt patrullerar här och honom ska du skjuta. Följ gränden in i en större gränd med en container och några explosiva tunnor. Titta in i nästa trånga gränd och du kan se en FBI-Agent långt borta. Skjut honom omedelbart och invänta 2-3 vanliga vakter som du prickar ned en åt gången. Fortsätt nu in i området där de kom ifrån. Här står 2-3 vakter. Strejfa försiktigt fram med Falcon 2 och använd R-knappen för att pricka ner dem en åt gången. Var verkligen försiktig här. När alla 2-3 är borta ska du fästa en mina antingen en trappa upp eller två trappor upp. Du ska fästa minan på någon av de igenmurade dörrarna alltså. När du gjort det så har du klarat uppgift 2. Ifall det inte skett än så vänta på att det även står att uppgift 3 är avklarad (en explosion hörs samtidigt). Vänta vid brandtrappan till det sker och när det händer spring du snabbt ut till huvudgatan så får du se att det kommer fyra vakter från ingången till G5-byggnaden. Använd CMP och skjut ner dem samtidigt som du använder

gränder för skydd. Därefter går du till samma ställe som de kom ifrån och du har klarat uppdraget.

=====
Uppdrag 3: G5 Building - Reconnaissance
=====

- 1: Avaktivera lasersystem
- 2: Filma konspirationsmöte
- 3: Hämta Dr. Caroll-backup från kassaskåp
- 4: Lämna byggnaden

Första delen av det här uppdraget har jag alltid tyckt är bland det drygaste som finns i tv-spelsväg, men det finns faktiskt sätt att besegra dem effektivt utan att ta skada. Alla soldater i de första rummen är utrustade med Cloaking Device som gör dem nästan osynliga. Tittar du riktigt noga kan du se en blurrig bild där de står, men tänk på auto-aim inte fungerar då. Vakterna dyker upp när de skjuter dock och då har du din chans. I första rummet finns det två cloakade vakter som försvinner omedelbart. Den ena kommer att springa till högra hörnet framför dig, nära dörren. Du kan se hans skuggbild där och skjuta honom direkt. Den andra blir klurigare eftersom att han redan hunnit röra sig en del. Antingen står du i hörnet och ser dig noga omkring efter honom tills han dyker upp eller också strejfar du längst med väggarna medan du tittar runt i rummet. När båda är döda får du ett nyckelkort och kan fortsätta in i nästa rum.

Nästa rum träffar du en vanlig vakt som har ryggen mot dig. Skjut honom och tryck sedan på knappen han stod vid. Gå in i nästa rum. Här inne finns det fyra cloakade vakter, men de dyker inte upp förrän du passerat glasväggarna. Gör nu detta och stanna här! Koncentrera dig noga mot rummet och särskilt mellan glasväggarna. Det är bara mellan glasväggarna som de kan avancera dig så du borde se blurr där ifall de vågar. Av denna anledning bör du helst hålla glasväggarna intackta, men måste du skjuta igenom dem för att träffa vakter är det inget du kan göra. Strejfa längst in i hörnet till höger och du får dessutom skydd. Har du skjutit tre av vakterna och den fjärde inte vill dyka upp bör du strejfa runt i rummet och leta upp honom.

Plocka upp nyckelkortet från den fjärde vakten och spring in i nästa rum. Ser du vakten genom dörren, skjut honom härifrån. Du måste skjuta honom så fort du ser honom eftersom att han annars springer och sätter igång ett larm. I nästa rum har du ett larm direkt till höger. Om någon vakt når det har du förlorat hela uppdraget så spring direkt till höger och skjut dem två vakter du ser här med din CMP. Gå sedan åt andra hållet och skjut den tredje vakten i rummet skydd bakom ett hörn.

Du kommer säkert lägga märke till ett par strömbrytare som lyser grönt på väggarna. Det finns fyra i rummet och alla ska stängas av så att de inte lyser grönt. Följ väggarna runt och gör detta så klarar du uppgift 1. Gå nu uppför trapporna i ena hörnet av det. Ducka och kryp på ledningarna i taket. Följ dem in i nästa rum, men hoppa INTE ner. Titta mot hålet i väggen till vänster och skicka ut din CamSpy. Du ska nu skicka in din CamSpy i det lilla hålet och du får se en sekvens samt klara uppgift 2. Men vänta! Det finns en bugg du kan utnyttja här som jag inte vet om jag borde tala om här, men tänker göra det ändå. Ifall du vill utnyttja den för att göra allt MYCKET lättare sätter du ut din CamSpy här uppe UTAN att skicka in den i hålet. Så får du veta mer strax.

Hur du än gjorde ska du titta ner från ledningen. Du borde kunna se en vakt vid ett alarm. Skjut vakten i huvudet och var beredd på att en till kan komma springandes. Gör han inte det hoppar du ner och skjuter honom också. Gå genom dörren vid alarmet och du kommer troligen möta en patrullerande vakt i trappan. När du träffat honom också ska du uppför trappan och sedan in i nästa område för att träffa två vakter borta vid en dörr. Försök döda båda två på en gång och troligen kommer det två till vakter från vänster. Använd trappnedgången som skydd för elden. När dessa är

väck följer du korridoren till vänster och sedan trapporna upp till översta våningen. Du träffar den sista vakten och bör använda pelaren mitt i trappan som skydd. Här kan du förresten hitta en sköld.

Spring tillbaka till där du nyligen sköt fyra vakter och gå genom dörren här. Kassaskåpet är verkligen enormt. På höger vägg kan du se en liten pryl. Denna ska du kasta Door Decoder på och en nedräkning kommer att sätta igång och larmet börja ljuda. Om du inte tänker utnyttja buggen, skjut sönder dem starka lamporna vid dörren så att du inte blir vändad och var sedan beredd på att en massa vakter med Magnum kommer att attackera. Magnum är tämligen harmlöst i det här spelet så oroa dig inte så mycket. För att inte göra av med för mycket ammunition till din CMP, bör du endast skjuta enstaka salvor mot vakterna. Efter en minut så öppnas kassaskåpet men det tar lång tid på sig så var beredd på att fortsätta försvara dig. Plocka upp backuppen där inne och du har klarat uppgift 3.

Så du vill utnyttja buggen istället. Då kastar du Door Decodern på prylen på väggen och byter därefter direkt till CamSpy. Skicka genast in den i hålet och du kommer att klara uppgift 2. STÄNG INTE AV SEKVENSEN! Låt sekvensen rulla och tidsnedräkningen på kassaskåpet kommer att rulla samtidigt, men du blir inte attackerad av vakter. Avsluta inte sekvensen förrän cirka tio sekunder efter att tidsnedräkningen är färdig eftersom att kassaskåpet måste få tid att öppna sig också. Denna bugg är MYCKET praktisk.

Precis efter att du plockat upp backuppen ska du ta fram Remote Mines och sedan hålla B-knappen intryckt samtidigt som du trycker på Z för att detonera minan du placerade i Stealth. Därefter springer du snabbt ut i korridoren rakt fram. Ifall du satte minan i Stealth en trappa upp har du utgången direkt till vänster längst bort i korridoren. Ifall du satte den två trappor upp måste du uppför trapporna och ut däruppe. Det är senaste gången du spelade igenom Stealth som räknas. Bekymra dig inte om att döda vakter, SPRING bara!

=====
Uppdrag 4: Area 51 - Infiltration
=====

- 1: Stäng av luftvärnsradar
- 2: Placera kommunikationsaparater på antennen
- 3: Få tillträde till hangarhissen
- 4: Ta kontakt med CI-spion

Här krävs det allt lite tur. Först och främst ska låta introsekvensen rulla på lite innan du avbryter den. Detta för att en vakt ska hinna passera dig och hamna utom hörhåll. Tryck bort sekvensen tidigast när vakterna vid tornet visas, helst när de visar vakterna nere vid antennen. Således kommer du bara behöva ta itu med två vakter när du börjar, båda visar ryggen mot dig. Skjut vem du vill först. Antingen kommer den andra springa och aktivera en minigun eller också börjar han skjuta på dig. Var noga med att plocka upp granater och ammunition. Slösa INTE på granaterna!

Fortsätt nu på vägen och du borde inom kort hitta två vakter till. Använd stål-balkarna för skydd. Var försiktig eftersom att du strax efter vakterna finner ännu en minigun, och den är aktiverad. Töm ett magasin i den och ta sedan skydd bakom en pelare. Vänta på att den går tillbaka i sin ursprungliga position och töm ännu ett magasin. Därefter når du ett stort område. Titta till vänster för ännu en minigun. Förhoppningsvis har du tre granater så använd en av dessa på minigunen. Alternativt strejfar du försiktigt fram och försöker skjuta den utan den ser dig. När det gäller vilket vapen du härmed ska använda så är det mest en fråga om tycke och smak. MagSec är lite snabbare och har ett sikte samt ett skott mer i magasinet, men Falcon är ljusår mer pricksäker.

Till höger om dig kan du se ett torn med två vakter som kan dränera en helsikes

massa energi ur dig om du inte är försiktig. Du kan springa mot dem samtidigt som du kastar en granat mot dem, men detta rekommenderar jag inte (våldigt riskabelt). Istället bör du ducka två gånger och ta fram MagSec. Denna pistol har helt usel träffsäkerhet, men duckar du kan du ändå utnyttja det ironiskt placerade siktet. Ingen av vakterna kan träffa dig förrän du börjar skjut dem eller springer fram några meter. Göm dig bakom bergsväggen så att du bara ser den vänstra vakten. Sikta länge och nog och avfyra sedan flera skott tills du ser att han är borta. Därefter håller du R-knappen intryckt och använder C-vänster för att titta ut mot den andra vakten. Tryck snabbt på C-vänster och skjut så borde du inte ta stryk alls.

Spring förbi tornet så kan du se en helikopterplatta i mitten av ett minfält. Strunta i det nu och titta istället nedför rampen i närheten. Antingen är 3-4 vakter på väg mot dig eller också är det en som springer nedåt för att hämta resten av dem. Ducka två gånger och använd MagSecs sikte för att pricka ner dem på långt håll. Därefter ska du ut mot helikopterplattan, men vänta! Detta är ett minfält. Det finns en väg att spring igenom fältet och samtidigt undvika alla minor, men det är riskabelt. Istället rekommenderar jag dig att kasta en av dina granater rakt fram genom hålet i staketet. Sikta väldigt långt ner mot marken så flyger inte granaten iväg så långt. Med lite tur har du sprängt bort 1-3 minor. Spring över fältet där de detonerade minorna låg. Stanna på helikopterplattan och spring sedan raka vägen mot det lilla hålet i väggen på vänster sida. Vill du chansa över fältet istället ska du från staketet springa raka vägen mot helikopterplattan, men ta ett steg åt höger efter halva vägen mot plattan. Kom ihåg att plocka upp raketgeväret!

Tänk på att du måste ducka för att komma genom hålet. På andra sidan kan du springa in i en vakt. Låt honom absolut INTE springa runt hörnet eftersom de då kommer att stå och campa som andra cs-svin. Smyg på honom och skjut honom i ryggen och spring sedan snabbt runt högra hörnet för att skjuta den andra vakten. Skulle vakterna antingen höra dig eller lyckas fly kommer de att stå och campa, så är det bara. Då skjuter de båda två så fort du visar dig. Då kan du antingen försöka snabbt strejfa fram och skjuta på chans eller också runda byggnaden och skjuta sönder alla tre kulsprutor på väggarna under färden. En grej jag inte provat är att kasta en handgranat som en Proximity Pinball... hehe.

När båda är borta ska du gå till andra änden av området och du finner en mekaniker bredvid en robot interceptor. Ifall du dödar honom får du inte ett gömt vapen på nästa bana, men det behövs du inte oroa dig för just nu. Det är bara att spela igenom uppdraget igen på Agent om du vill ha vapnet. Vill du att han ska överleva så skjuter du honom i benet och väntar på att han flyttar sig ifrån maskinen. Därefter slår du helt enkelt ned honom. Du kommer då få hisskortet som du måste ha. Du måste också skjuta ner maskinen eftersom att den annars kommer att attackera dig senare.

Gå tillbaka till där du senast sköt ner två vakter och hoppa ner i luckan i marken. Gå in i nästa rum och du finner datorer och grejar. Du ska nu sätta ut dina Explosives på dataskärmen här inne, men vänta! Så fort du gör detta kommer ett antal lasergrejar sätta igång i korridoren som leder in i det här rummet. Du kan se de små maskinerna på väggarna. Använd därför din sista (?) granat och släng den så nära mitten som möjligt. Du kommer då spränga bort alla laserstrålar. Därefter sätter du ut Explosives och springer snabbt ut ur rummet innan skiten exploderar. Var ändå beredd på att två vakter med Dragons kommer att dyka upp. Hursomhelst har du nu klarat uppgift 1.

Spring nu tillbaka ut över minfältet och sedan nedför rampen till vänster. Var försiktig här eftersom att det kan lura vakter här och där och dessutom står en mycket illasinnad minigun till vänster. Ducka två gånger, plocka fram MagSec om du inte redan har den och smyg fram så pass att du kan sikta på minigunnen utan att den ser dig. Var beredd på att en del vakter kan attackera dig under tiden och att det kan finnas en vakt gömd direkt till höger. Spring försiktigt fram nu och var beredd på att vakter kan komma mot dig. Skjut dem du ser från håll och följ sedan den högra

väggen. Längst bort åt vänster finns en kulspruta som skjuter dig så fort den ser dig. Håll dig alltså utom synhåll, men vänta in den eller de vakter som är kvar i området.

På sidan av byggnaden men en parabolantennkan du se en röd knapp. Tryck på den så sänks antennen. Spring in bakom byggnaden och plocka fram Comms Rider. Kasta genast upp den på antennen medan den sänks. Nu har du klarat uppgift 2. Tre eller fyra vakter kommer nu ut ur dörren under kulsprutan. Det är troligen klokast att vänta in dem och skjuta dem på avstånd. Därefter springer du snabbt tillbaka mot rampen. Ett antal vakter kommer springandes. Två kommer från minfältet och ytterligare två-tre står vid tornet. Skjut bara dem du ser och spring raka vägen ut på minfältet och igenom hålet i vägen. Nu är den omdelbara faran över eftersom att vakterna inte kommer igenom hålet och dessutom har väldiga problem med att öppna den stora dörren om de överhuvudtaget kan göra det. Ser du de två enorma ståldörrarna? Du ska igenom den VÄNSTRA. Du kommer snart få veta varför. För att öppna den vänstra ska du gå till vänstra sidan av den vänstra och aktivera skärmen här. Har du inte hisskortet leta på marken vid den sprängda Robot Interceptorn.

Du kommer strax in i en tom hiss. Låt den leda dig till botten och titta försiktigt ut. Du borde se två-tre vakter till höger och en till vänster. Har du sparat raketen, avfyra den mot ett par vakter. Annars skjuter du mot dem så mycket du orkar och retriter sedan in i hissen igen. Låt hissen ta dig upp och var beredd på vakter högst upp även om det troligen inte står en kotte där. När du kommer ner igen behöver du faktiskt inte oroa dig så mycket för vakter här. De står nämligen och väntar på andra hissen. Sålunda är de programmerade att alltid stå vid andra hissen oavsett var du kommer ifrån. Så fort du kommer ner igen ska du strejfa ut till höger och skjuta så många skott du kan, alternativt kasta en handgranat. Därefter strejfar du in i hissen igen och upprepar processen tills alla är döda.

Plocka upp en Dragon och smyg nu försiktigt fram och skjut alla vakter på avstånd. Spring uppför rampen i andra änden av rummet och följ gången på ovanvåningen mot en hiss. Du kommer således upp till ett annat hangar. Du kommer se två vakter omedelbart så skjut dem båda och följ sedan gången. Strunta i nedervåningen, men var beredd på att träffa på en vakt runt ett hörn. Därefter hoppar du snabbt ner på nedervåningen och öppnar första bästa dörr. Här springer det troligen omkring ett helt gäng förvirrade hönor, men skjut inte utan gå bara in. Så fort du gjort det har du klarat uppdraget.

=====
Uppdrag 4: Area 51 - Rescue
=====

- 1: Lokalisera konspirationsbevis
- 2: Införskaffa och använd teknikerförklädning
- 3: Få tillträde till obduceringslab
- 4: Rädda Överlevanden från kraschen

När du nu sätter igång med Rescue ska du först och främst helt strunta i den explosiva lådan: den är helt onödigt. Det gäller bara att den inte går sönder. Spring uppför rampen och börja peppra mot vakterna du ser. Du kommer att locka fram ett helt kollektiv av dem så skjut dem på avstånd. En kille kan dyka upp direkt till höger så skjut honom också. När du för tillfället inte ser några fler så går du runt hörnet till höger för att skjuta en eller två till. Gå fram till där den bortre stod och du kan se en tunna i ett litet fack bredvid. Skjut sönder den och du får dubbla Falcon 2. Du kan behöva ammunitionen.

Var noga med att inte bli sedd från våningen ovanför. Spring tillbaka till rampen där du började och följ den vänstra vägen runt hörnet vid hissen. Fortsätt nu följa vänstra väggen och var beredd på att en vakt kan finnas på din högra vägg. Vänd dig om här i hörnet och titta upp på våningen ovanför. Du borde se en vakt vilken ska

skjutas i huvudet. Spring tillbaka till hissen och följ med den till toppen. Använd R-knappen och sikta på vakterna längst bort till vänster. Gå till där de stod men titta nedåt och åt höger medan du springer för att upptäcka en sista vakt på golvet nedanför.

Gå nu ut till nästa rum och sikta mot de fyra vakter som finns ovanför dig. Skjut dem om du kan. Det som kommer nu är buggigt och jobbigt. Några av dem som du inte lyckades träffa kommer ner med en hiss. Att åka hiss upp till dem är nästa självmord är nära nog självmord eftersom att de kan träffa dig utan att egentligen se dig. Ett tips är att kasta en Dragon som Proximity Mine på marken precis nedanför hissen (håll B-knappen och trycka på Z). Vänta sedan på att vakterna kommer ner med hissen och de sprängs i luften. Därefter åker du upp med hissen och försöker skjuta restrerande vakter från hissen. Detta kan dock vara knepigt.

När du nått toppen springer du runt till andra sidan av rummet och du borde se ett X intristad på väggen. Det är här du ska spränga. Sätt ut din Dragon här som Proximity och skjut sedan på den med din Falcon 2. Då exploderar den och väggen. Ett taskigt alternativ är att gå tillbaka startpunkten och hämta den explosiva lådan, men det är inge kul. Gå igenom hålet i väggen och titta åt både höger och vänster efter vakter. Fortsätt sedan till vänster ända tills du når en dörr på höger sida och en på vänster. Gå genom dörren till höger och skjut vakten i ryggen. Öppna nästa dörr och sjuk den elaka doktorn också. Vänd nu snabbt om och titta ut mot korridoren. Ännu en vakt har spawnat som naturligtvis får smaka på din Dragon.

Gå tillbaka in i det konstiga rummet och tryck på den röda knappen närmast till vänster. En behållare kommer att höjas. Ta fram din X-Ray Scanner och titta på den. Det bör vara en Alien i den och tittar du tillräckligt länge kommer du ha klarat av uppgift 1. Skulle det inte vara det får du prova med de andra behållarna. Spring tillbaka ut i korridoren och följ den uppför. Var beredd på att stöta på någon vakt. Strax vänder sig korridoren runt en krök och då ska du in i det vänstra rummet här uppe för att hitta en fin sköld. Halvvägs nedför nästa ramp står två vakter. Ta fram din nya SuperDragon och använd dess sekundära funktion: granatkastare. Skjut iväg en granat mellan vakterna och båda dör.

Fortsätt nedför rampen och öppna en av de små dörrarna längst ned. Du kommer då in i badrummen. Följ vägen in i duschen (och skjut vakten på vägen). I duschen står en tekniker vilken håller i en förklädnad. Skjut honom och du får den. Nu kan du se hur mycket tid du har på dig i nedre delen av skärmen. 02:00 bör det vara och därför är det dags att börja röra på dig. Ta bort ditt vapen också så kommer inga vakter att se dig och naturligtvis ska du visa dem samma artighet. Ut ur duschen och genom den lilla dörren i omklädningsrummet. Nu är du tillbaka ut i korridoren med ramperna. Följ korridoren tillbaka till hålet du sprängde och gå igenom den närmaste dörren. Vakterna bör fortfarande vara hövliga. Öppna dörren längst bort och en vakt kommer att välkomna dig in i rummet om inte din tidsgräns hunnit gå ut (du måste ha klarat alla tidigare uppgifter också). Det första du gör när du kommer in är att avvärpa vakten som var så trevlig och han kommer faktiskt att svimma. Skjut forskaren inne i labbet och du kommer att få ett mycket viktigt nyckelkort av honom.

Detta kommer att ha utlöst en rejäl spawning av vakter utanför. Skjut ett par granater mot dörren längst bort och du borde döda en del av dem. Det här handlar alltså om riktigt ondskefulla läkare med farliga drogpistoler. Fortsätt in i nästa korridor, där fyra soldater väntar. De står bakom skynkena så skjut iväg granater mot dessa. Fortsätt sedan ut i korridoren, ta direkt till höger igenom dörren och sedan närmaste dörren till höger. De fyra vakterna står bakom pelare och skynkten längst bort i rummet så skjut granater hitåt. Gå igenom dörrarna längst bort och sedan in i labbet bakom. Två vakter till vänster och två till höger. Skjut dem så fort du bara kan och ta skydd i dörren. Nu är det bråttom. Du måste hitta ett nyckelkort vilket en av vakterna tappat. Den bortre till höger brukar hålla den, men det är inte garanterat. Du har en minut på dig att hitta det. Därefter går du

igenom dörren längst bort och sedan in i själva obduceringskammaren. Således är det avklarat!

=====
Uppdrag 4: Area 51 - Escape
=====

- 1: Träffa CI-spion
- 2: Lokalisera hemligt hangar
- 3: Återuppliva Maian-livakt
- 4: Fly Area 51

Oroa dig inte för detta uppdrag. Du kommer att hålla i en alien på en bår från början. Med B-knappen släpper du honom så försök inte ladda om. Du bör lägga på ett kål så att du inte börjar må dåligt av nervgasen. Spring mot dörrarna och de kommer att öppnas bara du trycker mot mitten. När du kommit ut i korridoren tar du direkt till höger och två otäcka läkare kommer att attackera. Skjut fyra skott i den ena och fyra i den andra, men tänk på att INTE ladda om manuellt. Fortsätt sedan rakt mot den bruna dörren framför dig och nedför rampen. Dörren längst ner måste du igenom sidleds för att den ska öppnas. Gå in i rummet och båren kommer automatiskt stanna här.

Spring tillbaka till där du mötte läkare och öppna dörren till höger. Fortsätt in i nästa underliga rum och döda två doktorer till. Spring till andra sidan av rummet och följ den trånga gången nedåt. Öppnar du den här dörren inom ungefär en minut från när du startar kommer det ligga Remote Mines på andra sidan. Den tiden klår du lätt efter ett par försök. Ifall du inte får några minor öppnar du dörren, strejfar ut till höger och sätter en massa kulor i vakten längst bort. Detta lockar fram andra vakter, vilka du förslagsvis skjuter uppifrån rampen. Med minor kan du börja med att sätta ut en mina vid dörren här och sedan lura hit vakterna, varpå du detonerar och spränger tre i luften.

Gå in i rummet där de stod och plocka upp all ammunition. Du kommer nu att på allvar få använda den urgryma SuperDragon. För det mesta ska du endast använda den sekundära funktionen. Gör det ända tills jag säger någonting annat. Granater! Tänk dock på att du måste sikta lite annorlunda än med automateld. Gå igenom dörren den enda andra dörren här inne och du kommer tillfälligt ut ur komplexet. Slunga genast iväg en granat mot vakten som attackerar till vänster. Runt nästa hörn kan du se en till vakt, men tänk på att han kan (av någon outgrundlig anledning) se dig långt innan du kan se honom. Strejfa fort fram och slunga iväg en granat.

I nästa rum kan du få en sköld. Direkt till höger när du kommer in kan du se en glasvägg. Spräng denna och tryck sedan på B-knappen på konsolen bakom. Detta öppnar en dörr. Fortsätt runt hörnet och döda vakten du ser. Öppna dörren bredvid honom som nyss låstes upp och plocka upp skölden. Fortsätt genom följande fyra dörrar och döda vakten framför den femte. Gå EJ igenom den femte utan fortsätt åt höger. Följ gången här och du stöter på två vakter innan du når ett ganska stort rum med många servrar. I ena hörnet står Jonathan så gå fram och titta på honom. Så fort det står Objective 1 Completed så måste du vakna till. Då kommer nämligen tre vakter in i rummet från dörren i ett av hörnen. Slunga genast iväg en granat och du dödar alla.

Spring nu tillbaka från var du kom ifrån och när du når en dörr på höger och en på vänster, ska du först gå åt höger för att stöta på fyra elaka vakter. Sikta mot deras fötter och skicka genast iväg en granat. Detta måste gå väldigt fort för att du inte ska bli beskjuden. Du ska INTE ut i det här hangaret utan egentligen mot motsatta dörren. Vänta in Jonathan och när han kommer så ska vi hjälpa honom på traven med att springa. Följande fyra dörrar har han ett helsike med att ta sig i igenom. Knuffa in honom mot vägen och knuffa honom sedan framför dig tills du når rummet där du plockade upp skölden. En ny vakt kommer att ha spawnat runt hörnet så bli inte alltför rädd.

Fortsätt in i nästa rum, alltså bron utomhus som du tidigare var på och följ den till nästa rum. Här väntar fyra vakter så var beredd på att genast skicka iväg en granat. Alldeles strax kommer Jonathan ifatt och börjar mixtra med explosiva grejer. Stäng dörren bakom honom. Ställ dig nu inte alltför nära Jonathan och sikta mot dörren. Medan Jonathan fixar sprängdegen ska du försvara honom. Skjut iväg ett par granater så fort dörren öppnas och var beredd på fler. Antalet vakter som kan komma härifrån är helt oändligt så nu finns det ingen anledning att slöa.

Strax spränger Jonathan väggen och då kan du gå in i det hemliga hangaret (andra uppgiften avklarad, tack så mycket). Slunga bort en granat mot vakten vid motsatta väggen och spring förbi honom. Byt nu till primär eld och du kommer strax se en vakt till höger om dig. Skjut honom och du har dödat de enda vakter i det här rummet. Spring nu snabbt tillbaka till Jonathan och ner på golvet. Gå igenom dörren precis nedanför och du finner rymdvarelserna du nyss räddat. Ge honom Alien Medpak omedelbart och spring sedan iväg och hjälp Jonathan. Ifall du måste stå på nedervåningen och skjuta uppåt MÅSTE du använda vanlig automateld eftersom att granaten studsar helt idiotiskt. Ifall du hjälper honom inuti i föregående rum då kan du använda granater. Jonathan må ta extremt mycket stryk, men förr eller senare dör han också så var noga med att försvara honom. Detta kan vara mycket frustrerande och otur kan hindra även den mest inbitna veteran.

När det i nedre delen av skärmen står något om att Alien Medpak har verkat så går du in till rymdvarelserna omedelbart. Ifall det står vakter här inne bör du skjuta dem omedelbart (automateld!!). Sekvensen sätter igång så fort du står i närheten. När den är över så kan det komma ännu fler soldater ur hålet i väggen och du bör genast stå beredd på detta. När Jonathan och vår nye vän börjar springa mot UFOt ska du också följa efter, men innan dess måste du försvara dem. När ni alla nått UFOt kommer ni diskutera flyktvägen. Efter sekvensen börjar Jonathan springa mot kontrollerna som öppna hangaren, men här får du faktiskt chansen att klara uppdraget på två helt olika sätt.

Vi börjar med det enkla sättet vilket jag starkt rekommenderar att du gör på den här svårighetsgraden. Då gör du helt enkelt som Jonathan säger. Du får absolut INTE springa förbi honom utan håll dig bakom honom medan han går till två datorer i övre delen av hangaret. Om du vill kan du följa efter honom och antingen skjuta vakter som är på väg in eller också aktivera den ena datorn åt honom så går det forare. Så fort båda är aktiverade och du befinner dig någorlunda i närheten av UFOt avslutas uppdraget genom att du och Elvis flyr.

Alternativet är BETYDLIGT svårare och rejält förvirrande om du inte kan navigera dig igenom Area 51. För att aktivera det här sättet ska du springa förbi Jonathan innan han springer uppför rampen. Då kommer Joanna säga åt honom att åka med Elvis och att hon istället fixar skivan. Jonathan säger inte ett ljud som protest. Hehe. Han kommer dock försvara dig lite grann. Spring nu raka vägen mot datorerna på den lilla övre våningen och aktivera dem så kommer dina vänner ut. Nu kommer det dessvärre ha samlats ett gäng vakter vid hålet i väggen och på golvet nedanför. Byt till granatkastare och slunga iväg granater bäst du kan mot dem. På golvet borde du kunna se en svävarcykel. Gå fram till den när det är någorlunda lugnt och dubbeltryck på B-knappen för att hoppa upp på den. Nu kan du fara väldigt fort och vakter bör nu inte hinna träffa dig. Byt till primär eld för att undvika att spränga ihjäl dig själv.

Nu måste du till andra sidan av Area 51 och jag ska försöka leda dig dit. Stanna aldrig! Skjut bara på vakterna som står direkt ivägen för dig. Förhoppningsvis borde du inte bli träffad. Alla dörrar öppnas automatiskt för dig så oroa dig inte för sånt heller. Först åker du in i rummet där Elvis bår ligger och fortsätter där efter uppför rampen. Följ korridoren rakt fram och fortsätt även när den fortsätter åt höger. Du kommer igenom en dörr på slutet som leder ut i ett enormt hangar. Du ska mot dörren längst bort till vänster på nedervåningen. Följ därefter korridoren

ända tills du når ett vägskäl. Far mot dörren längst bort till vänster och fortsätt sedan genom nästa dörr också och du är äntligen ute. Snabbhet är nyckeln till att klara det här. Enda meningen med att klara uppdrag på det här viset är att ett senare uppdrag blir lättare på Perfect Agent.

=====
Uppdrag 5: Air Base - Espionage
=====

- 1: Införskaffa förklädning och gå in i basen
- 2: Checka in utrustning
- 3: Lura säkerhetssystem
- 4: Borda Air Force One

Från start du ska backa någon meter och sedan ta fram din DrugSpy. Inga vita vakter för dödas utan endast åbingas medvetlöshet. Detta ordnas med antingen slag, Cross-bow (Sedate) eller, just det, DrugSpy. Kör den runt hörnet och pricka den första vakten. Ta den sedan till motsvarande hörn på andra sidan ingången. Pricka den här vakten också. Ge dig sedan på vakten som är på väg in i grottan och fortsätt själv in i grottan (fortfarande som DrugSpy). Strax når du en flygvärdinna och två vakter. Skjut dem alla och sväva sedan tillbaka till Joanna. Gå tillbaka till rollen som Joanna och plocka upp all ammunition som vakterna tappat. Gå också in i grottan och fram till flygvärdinnan. Plocka upp hennes väska och du får Disguise. Sätt på dig den och ta bort dina vapen. Gå nu in i basen. Så fort du kommer in ska du till vänster och ta hissen upp till övre våningen. Här uppe möter du två nissar och en resväska längst bort. Plocka upp väskan och knocka nissarna. De kommer att stänga ner basen annars.

Åk med hissen tillbaka ner igen och fortsätt in i basen (uppgift 1). När du når två rulltrappor ska du nedför den som ligger rakt fram. Gå fram till rullbandet och lägg din resväska där (uppgift 2). Nu har du 30 sekunder på dig att ta dig till en dator. Gå in i den ljusa korridoren och spring tills du når ett stort rum. Följ den blåa randen på golvet in i korridoren på andra sidan. Du kommer in i en gång med pelare som du ska följa åt höger. Innan du når trappan längst bort ska du avväpna en vitklädd vakt så att du får en Dragon (du checkade in all din utrustning nyss).

Spring uppför trappan och du ser en mörklädd vakt, en vitklädd och en terminal. Gå först och tryck på terminalen så klarar du uppgift 3 och plötsligt börjar den mörklädda vakten skjuta på den vitklädda. Spring genast bakom den skjutglada och avvärj honom bakifrån. Han knockas och du får hans vapen. Även om du har förlorat alla dina vapen har du all ammunition kvar. Det var därför jag sa åt dig att plocka upp alla vapen innan. Nu kommer NSA-vakter att ta över hela basen. De står faktiskt redan utstationerade. Härifrån finns det nu två olika sätt att klara uppdraget. Vilket av dem som är svårast är en fråga om personlig smak. Vilken väg du tar avgör varifrån du startar i nästa uppdrag (mitten eller botten av planet). Jag tar först vägen som leder till botten.

Från uppgift 3, utrusta dig med vapnet du föredrar av Dragon och K7 Avenger. Vilket du än tar bör du endast avfyra enstaka skott/salvor eftersom att dina magasin annars brinner upp eländigt fort. Spring nedför den lilla trappan och titta ut i korridoren för att se ett par mörklädda vakter. Stå här och skjut dem alla. Spring sedan rakt fram igenom korridoren rakt framför dig. Längst bort finner du en hiss och en svartklädd vakt. Kalla på hissen och vänd dig sedan om för att försvara mot attackerande vakter. Ta hissen ner när den kommer och du kommer att hitta två vakter som står bredvid en skärm. Skjut vakterna och dessutom skärmen. När du gör detta så kommer det att bli en överbelastning i lastersystemet. Gå in i nästa område och du når flygplanet och en massa laserstrålar. Det står ett gäng vakter längst bort, men dessa bör du bara ignorera och istället vara snabb. På ett ställe i laserfältet så slås en laserstråle av och på. Spring igenom den när den är avslagen och fortsätt igenom fältet på precis samma sätt. Ifall du är duktig kan du

få ett konstant flyt igenom. När du når stegen upp i skeppet har du klarat det. Detta är bäst för Special Agent eftersom att det ger bäst utgångspunkt för nästa uppdrag.

Andra sättet att klara uppdraget går lite annorlunda till. Från uppgift 3 ska du nedför trappan som förut och skjuta vakterna längst bort. Därefter springer du tillbaka till rummet med rulltrappor och följer den gröna randen igenom den ständga dörren. Vakter kommer härifrån, därifrån och varifrån hela tiden så var beredd på att springa snabbare än du skjuter. Fortsätt att följ enda vägen du kan nå och når snart en hiss längst bort i en korridor. Kalla på den och var beredd på att försvara dig från förföljare. Ingen vakt får se dig åka ner med hissen så var noga med att ha skjutit alla innan du far ned. När du kommer ner så kommer du se två vakter med ryggarna mot dig. Gå INTE ut, utan stäng dörrarna igen så kommer du upp till en våning precis ovanför dig. Ifall någon vakt såg dig åka ner kommer de att kalla hissen hela vägen upp igen, så det var därför. När du kommit upp till våningen precis ovanför så går du bara till vänster och du kommer strax in i flygplanet.

=====
Uppdrag 5: Air Force One - Antiterrorism
=====

- 1: Lokalisera och återta utrustning
- 2: Lokalisera Presidenten
- 3: Följ Presidenten till flyktkapsel
- 4: Koppla bort UFO från Air Force One

Ifall du gick in i planet underifrån så kommer du in i botten av planet (det bästa) och ifall du gick in i det från sidan så hamnar du i mitten av planet. Ifall du är i mitten så ska du gå rakt fram från där du börjar och fortsätta tills du når rummet längst bort. Här finns en lucka i golvet som du kan öppna. Gå igenom hela lastutrymmet tills du når en svävarcykel. Det är från denna svävarcykel du startar om du gick in igenom stegen. Fortsätt direkt in i nästa rum och fram till vakten som står längst bort i hörnet. Slå honom och han tappar ett Lift Card. Tryck på den röda knappen nu och din portfölj hissas upp till dig. Uppgift 1 avklarad. Gå tillbaka in i föregående rum så är du ju vid svävarcykeln. Gå fram till den röda knappen här inne och tryck på den så släpps svävaren ned. Detta gör att den blir tillgänglig i nästa uppdrag och det är bra. Fortsätt in i följande rum och slå ner personalen i det här rummet om du inte redan gjort det. Nu är du upptäckt så alla kommer att vara lite aggressiva mot dig och kalla dig sånt där som spion. Därför ska vi ta en liten genväg. I det här lilla matrummet finns en till stor röd knapp och en liten dörr bredvid. Tryck på knappen så öppnas luckan och kryp sedan in i hissen (du måste ducka).

Du kommer då upp till mitten av planet. Gå igenom dörren framför dig och snabbt uppför trappan innan vakten hinner skjuta på dig. Gå till vänster efter trappan och sedan till vänster igen för att nå presidentens rum. Tala med honom en liten stund och det kommer snart en sekvens. När sekvensen är slut ska allting ske mycket FORT från och med nu. En massa svartklädda vakter med Avengers kommer att dyka upp både här och där så var hela tiden beredd.

Du har en Cyclone och Laptop Gun som använder samma ammunition. Laptop Gun är det självklara valet (starkare, träffsäkrare och med ett sikte). Avenger har AK-ammo, så vänta med att använda detta tills din SMG-ammo är slut. När du använder vapen här är det viktigare än någonsin att inte gripas av panik och bara skjuta. Skjut endast iväg enstaka salvor och träffa verkligen vakterna. När du skiftar vapen bör du göra det från Start-menyn för att spara tid. Okej, från presidentens rum ska du genast nedför trapporna och ut igenom dörren du kom in igenom. Troligen står det en vakt inne i röret här så skjut honom. Fortsätt in i nästa rum och var försiktig med följande två vakter. Fortsätt in i nästa lilla hall och ta nu fram en Combat Boost. Aktivera den och öppna försiktigt dörren till nästa rum.

Här står Trent med två Mr. Blonde-vakter. Trent kommer att fly, men vakterna försöker skjuta på dig. Se till så att du står så att en av Blone-vakterna är blockerade bakom en vägg. Den andra använder du R-knappen för att skjuta i huvudet med din Laptop Gun eller K7 Avengers utmärkta sikte. Det gäller att du verkligen agerar på en gång eller också kommer du ta enormt mycket skada. Strejfa fram mot den andra Mr. Blonde-vakten och skjut honom också. Lyckas du bara träffa huvudet borde du inte få några problem eftersom att du har Combat Boost igång. Det kommer ett gäng vakter från den högra dörren så var beredd på dem också.

Försök inte följa efter Trent på en gång utan låt honom försvinna. Ifall du följer efter honom kommer han inte att försvinna utan ideligen försöka döda dig... vilket han troligen lyckas med på grund av guldmagnumen. Så låt honom försvinna och spring sedan fram till luckan i golvet. Om den inte redan är öppen betyder det troligen att det finns en vakt bakom trappan så var beredd på honom. Gå in i följande rum och öppna det lilla "skåpet" så kommer presidenten att lyckas fly och du klarar uppgift 3. Gå nu tillbaka till mittenvåningen igen och följ den tillbaka till röret där vakterna kommer ifrån. Använd en till Combat Boost ifall du har dåligt mer energi. Kasta in en Timed Mine i röret och du kommer att klara uppdraget.

=====
Uppdrag 5: Crash Site - Confrontation
=====

- 1: Inhämta Presidentens hälsoscanner
- 2: Aktivera spårningsignal
- 3: Döda Presidentklon
- 4: Lokalisera och rädda President

När du spelar Antiterrorism, släpp ner svävaren genom att trycka på den röda knappen i närheten (när du har fått liftkortet). Detta gör att svävaren är precis bakom dig när du sätter igång uppdraget. Gå fram till den och dubbeltryck på B-knappen för att kliva på. Följ nu den högra snöväggen (sett från startpunkten) tills du når två vakter med ryggarna mot dig. Skjut dem och fortsätt sedan genom springan till höger så når du det kraschade planet.

Glid fram till högra sidan av nosen (sett från planet) och du borde kunna hitta en vit portfölj i snön i närheten. Plocka upp den och du har fått Presidential Scanner (uppgift 1). Slå på den och du kan se både presidenten och hans klon. Fortsätt nu att följa högra snöväggen och du når snart presidentens flytkapsel som ligger i snön och snurrar. Tryck på B-knappen vid det röda prickerna och du har klarat uppgift 2. Följ högra väggen och var hela tiden beredd på att det kan komma NSA-agenter med K7 Avengers eller Mr. Blondes med Sniper Rifles. Plocka på dig all sådan ammunition du kan. Fortsätt tills du åker igenom en ravin och slutligen hamnar i ett området med många vägar därifrån.

I det här området finns cirka fyra vakter som alla står långt bort. Ifall du sitter på svävaren blir det tämligen ostadigt med Sniper, så vill du sitta kvar är det lika bra att vänta tills de kommer lite närmare och du kan skjuta dem med K7. Gå sedan till gången näst längst bort åt höger. Ta till vänster här inne mot den röda himlen. Följ stigen och du kommer att se en vakt bakom ett stort hål. Runt hålet står sammanlagt fyra vakter så det är bara att skjuta den du ser så kommer resten fram. Peppra! Gå fram till hålet i mitten av dem och titta rakt ner i det (stå rakt framifrån). Här nere står presidentens klon och honom ska du lönnmörda av någon sadistisk anledning. Ta fram Snipern och skjut. Hans livvakter kommer då ställa sig runt honom så försök skjuta så många av dem som möjligt innan de flyr. Dessa kommer alla att leta upp dig för eller senare och de är definitivt inte att leka med. Resten av uppdraget ska vi därför försöka utföra så fort som möjligt.

Gå tillbaka igenom den trånga passagen som du nyligen sprängde och gå direkt upp

till höger så borde du hitta en liten dold grotta här i snön. Gå in hit och följ gången nedåt längst med den högra "väggen". Du kommer då strax hitta två stycken robotar. Kasta en mina mot dem och detonera den i luften mellan dem. Strejfa fram lite mer åt höge och du borde se två till robotar. Dessa står ganska nära Trent och presidenten. Kan du undvika att bli sedd av Trent är det bra annars måste du skjuta mot honom först. Hursomhelst ska du tömma ett par magasin i robotorna. Det är bäst ifall de flyger in i varandra eller mot en vägg eftersom att de då exploderar på en gång. De kan knappt träffa något så oroa dig inte för det, men presidenten rör sig inte ur fläcken förrän alla är förstörda. När alla fyra är borta ska du strejfa mer åt höger för att se Trent och presidenten om du inte redan gjort det. Skjut mot Trent och han kommer att snabbt springa härifrån.

Presidenten kommer nu att följa efter dig och det är snabba ryck som gäller. Vänd dig om och börja gå upp samma väg som du kom, men följ nu den högra vägen uppåt och du kommer ut mot en röd himmel till ett helt enormt (och laggigt) snöområdet. Spring ut mot de stora klipporna i mitten och du kommer att hitta Elivs UFO på andra sidan. Presidenten brukar inte bli skjuten här så det borde bara vara att springa raka vägen mot UFO. Däremot är det ofta folk som attackerar Elivs så var noga med att stå på rätt sida om elden. Elvis kan inte dö. När presidenten kommer klarar du uppdraget.

=====
Uppdrag 6: Pelagic II - Exploration
=====

- 1: Slå ut primär kraftkälla
- 2: Avaktivera GPS och autopilot
- 3: Aktivera poolhissen
- 4: Träffa och fly med Elvis

Det behöver inte bli särskilt svårt. Det är helt upp till dig. Det finns ett litet "trick" du kan använda för att göra det mycket lättare. Men det pratar vi om senare. Från start ska du gå fram till dörren men inte gå igen. Titta snett in mot höger genom fönstret och skjut vakten i huvudet. Använd Falcon 2 tills jag säger till. Fortsätt nedför rampen och du kan skymta en vakt runt hörnet. Han kommer att sätta igång larmet om han ser dig. Så duka en gång och du kan skjuta honom också i huvudet. Fortsätt mot nästa dörr och du kan se en nisse genom glaset. Det är bara att huvudskjuta igen. Då kommer en annan vakt fram och böjer sig över gossen som just föll. Gissa vad du ska göra med honom. Just det!

Gå nu in i rummet och lägg märke till att du har larmet på höger sida. Att larmet skulle gå är inte så jobbigt, men det spawnar upp en del vakter tills du avaktiverat det. Därför ska du försöka hålla det avstängt så länge det går. Ta fram din Laptop Gun och skjut ihjäl båda vakter runt hörnet. Kom nu ihåg att bara skjuta enstaka salvor. Laptop Gun äter enormt mycket ammo annars. Gå in i det blåa rummet till vänster och var beredd på att bli attackerad när som helst här inne. Börja med att ta bort kameran runt hörnet till vänster och har vakten inte dykt upp siktar du mot dörren på nedervåningen.

När ditt tillfälliga hot är oskadliggjort så ska du titta mot den stora cylinder-saken i mitten. Sätt på dig X-Ray Scanner och du kan se att det finns både röda och gröna knappar på den. Tryck på de fyra gröna knapparna och en grej öppnas nedanför trappan. Spring nedför trappan och aktivera den utstickande saken så har du klarat uppgift 1. Det finns en kamera bakom trappan, men den hinner inte upptäcka dig om du snabbt kilar uppför trappan igen. Gå ut igenom samma dörr du kom ifrån och ta till vänster.

Öppna nästa dörr och fortsätt uppför trapporna till vänster och uppför nästa trappa. Längst upp står en vakt så skjut honom, duckandes, redan från botten av trappan. Han har en god vän precis bredvid som kommer att attackera också. Fortsätt uppför

trappan och du kommer ut på bryggan där det står tre piloter/navigatörer. Rikta ditt vapen på en av dem så blir han genast samarbetsvillig. Under tiden han gör detta så kommer en av de andra att ta fram en Magnum. Honom får du faktiskt skjuta eftersom att han utgör ett militärt hot. Därefter viftar du med vapnet hos någon av dem andra så kommer han att stänga av maskineriet helt. Du kan lämna rummet så fort han sagt detta. Uppgift 2 klar och du kan fortsätta nedför samma trappor som du kom ifrån, var dock beredd på att en vakt spawnat här någonstans.

Nu kommer du till ett val. När du kommit nedför den första trapporna, de gröna, så ska du egentligen öppna dörren till vänster och rensa alla korridorer på vakter ända fram till en pool. Detta är svårt och vissa kommer ändå att komma tillbaka när du kommer tillbaka hit senare. Mina tips är att skjuta så många du kan igenom fönstren och vara så försiktig som möjligt. Gå sedan tillbaka till den gröna trappan. När du är färdig med detta eller om du vill göra det på det billiga sättet så fortsätter du bara nedför trappan nedanför den som leder till bryggan. Ställ dig framför vänstra dörren nedanför trappan. Till höger i det här rummet finns ett larm som vakterna ICKE ska få nå. Skjut vakten du ser och kliv in i rummet. Peppra alla som kommer nära med din Laptop Gun.

Till vänster om dig har du en dörr vilken du ska strunta i just nu. Fortsätt längre ner i korridoren och du kan se ett larm framför dig. Två vakter står längst bort i högra hörnet i den här korridoren. Skjut den främre så kommer den bortre att springa till larmet. Pricka ner denne precis innan han sätter igång det. Du har någon sekund på dig. Titta sedan igenom glaset till nästa rum och skjut nästa kille också. Du ska nu igenom dörren till höger så öppna den och titta in. Ifall larmet inte har gått ska det inte finnas en vakt här, men gjorde det så måste du slåss mot fyra dryga strulputtar. Gå fram till skärmen på höger sida och aktivera den så har du klarat uppgift 3. Memoriserat det här rummet och var det ligger för det är hit du ska sedan för själva tricket. Det finns förresten en sköld på en låda här.

Gå ut ur rummet och gå åt höger. Du kan kanske se larmet igenom fönstret på nästa dörr. Öppna dörren och skjut genast vakterna åt vänster som lönlöst försöker springa mot larmet. Fortsätt upp igenom denna korridor och ta åt vänster. Du når då strax en trappa som leder nedåt med en vakt längst ner. Ducka så kan du sätta några skott i bröstet på honom. Detta göra att det kommer en tills om du kan få skjuta. Gå nedför trappan och följ gången tills du når ett vägskal. Vänster dörr leder till uppgift 1, så gå istället åt höger.

Runt hörnet till vänster har du en vakt och en kamera, skjut dem i den ordningen. Fortsätt följa korridoren och du har ännu en vakt runt nästa hörn. Fortsätt in i nästa rum och du finner strax en ny trappa som leder nedåt och nya vakter att skjuta. Skjut ner den första och många fler kommer att dyka upp. Skjut enstaka salvor och ducka gärna samtidigt så kommer du lätt kunna plocka bort folk med din överlägsna Laptop Gun. När det lugnat sig så går du ner i korridoren. Gå sedan åt vänster (spelar ingen roll) och följ korrioren till nästa krök. Titta runt hörnet för att se två till vakter. Peppra den ena magen medan du ser honom så lockar du den andra ut. Därefter tittar du endför trappan som de vaktade och skjuter dem två vakter som står här. En till vakt kommer troligen igenom nästa dörr. Följ korrioren och du träffar strax Elivs.

Det här ditt val kommer in i bilden. Ifall du rensade korridorerna i närheten av stället där du utförde uppgift 2 så vill du helt enkelt följa efter Elivs. Vissa av vakterna har vaknat till liv, men tillsammans kan ni fixa det. Det är förstås väldigt riskfyllt eftersom att Elvis inte kan ta särskilt mycket stryk. Du har nu fördelen att du vet på ett ungefär var vakterna står ialla fall, så gör ditt bästa. Till slut når ni poolen och då har du klarat det.

Alternativet är trevligare. Då ska du springa väldigt fort, raka vägen mot det blåa rummet där du utförde uppgift 3. Jag bad dig lägga det på minnet. Väl där ska du gå uppför den lilla trappan i rummet och sedan sätta på X-Ray Scanner. Titta på högra

delen av den här enorma porten och du kan se en skärm/panel på andra sidan. Tryck på B-knappen på andra sidan panelen och dörren kommer att öppnas. Spring snabbt runt poolen och du har klarat uppdraget. Det spelar ingen roll att Elvis inte är ikapp, men har du varit för långsam och Elvis hunnit till sina fiender i korridorerna så är det mycket möjligt att han blivit dödad. Enda riktiga risken med den här strategin och det är den värd.

=====
Uppdrag 6: Deep Sea - Nullify Threat
=====

- 1: Återaktivera teleporters
- 2: Slå ut Cetan-megavapen
- 3: Säkra kontrollrum
- 4: Fly Cetan-skeppet

Från start ska du sätta på dig IR Scanner och ta fram hagelbrakaren om du är bra med den. Öppna de två följande dörrarna och du kommer in i en grottsal med cloakade vakter. Du kan se dem tack vare IR-ljuset. Ett tips är att använda dubbeldörrarna så mycket som möjligt. Skjut, stäng dörrarna, öppna, skjut, upprepa. Längst bort vid dörrarna står en till och dessutom en längst bort bakom en klippformation. Dessa är desto lättare. Ifall du ändå tar en massa stryk kan du prova på att omedelbart springa till andra sidan av grottsalen och stänga dörren efter dig. Då borde Elvis döda alla vakter själv och du borde högst ta ett skott under färden. Detta känns dock liiite osäkert.

Fortsätt sedan in i nästa rum för att slåss mot ytterligare fyra cloakade vakter. Var säker på att hagelbrakaren är ställd på sekundära funktionen och skjut sedan omedelbart mot vakterna som springer åt varsitt håll. Ifall du träffade rätt kommer båda att falla döda ner. Stäng sedan snabbt dörren och invänta de andra två vakterna. Nu kan du ta bort dina IR-glasögon. Följ korridoren tills du ser en vakt. Dessa vakter är enormt pricksäkra, så backa genast, ducka och vänta sedan tills de dyker upp. Du bör använda Falcon 2 och sikta med R-knappen. Strejfa försiktigt fram och skjut dem du ser. Till vänster kommer du strax se en trång gång.

```

      _
    ____| |
->  ____| | _ _
      _| | | | | |
        |, . _ ,|
          |_| |_| |____
                |_ ____ ->
. Dörr      |_|_|
, Lyckta    |_|_|
              | |
              |_|_|
              |, |_|
              |_|_|
```

Här nere finner du en labyrint och jag skulle ärligt talat slösa både din och min tid om jag guidade dig igenom den steg för steg. Lär dig istället strukturen på den och skjut vakterna så fort du ser dem. Alternativt kan du titta på kartan här till vänster om du begriper något av den. Ett tips är att knuffa Elvis framför dig där du vet att det står en massa vakter och sedan låta honom skjuta dem. Det gör han fort. För att komma vidare i denna labyrint ska du skjuta skott på de små gröna lyktor du kan se här och där. Skjuter du på en sådan öppnas en dörr längre bort. Du ser dem markeras som kommatecken här till vänster.

När du når det stora rummet på andra sidan kommer du att finna två vanliga vakter och en Mr. Blonde. Här är det också smart att knuffa Elvis framför dig. Har du bråttom kan du ju alltid vara lite duktig istället. Så fort Elvis kommit in i rummet gör du klokast i att genast springa tillbaka, ut ur labyrinten. Så fort det står att uppgift 1 är avklarad så kommer två cloakade vakter att dyka upp vid början av labyrinten så då ska du helst vara en bit därifrån. Dessa vakter är nämligen svåra att slå. Väl ute ur labyrinten ska du genom dörren till vänster och sedan följa gången åt vänster tills du når en sköld. Gå nu åt andra hållet istället tills du når en konstig vägg: en teleportör.

Du kommer att teleporteras till en serie gångar och dessutom får du Elvis FarSight. Men detta vapens sekundär funktion söker sig vapnet automatiskt till monster om du

håller R-knappen intryckt. Den dödar allt med ett skott. Jag rekommenderar dig med att inte använda den just nu. Du får tid till detta senare. =) Du kommer först ut i ett stort rum med tre vanliga vakter. Du kan förstås använda FarSight på dem, men detta är nästan lite väl tidskrävande. Istället tycker jag att du ska skjuta dem med vanliga CMP. De är så dumma så att de inte riktigt ser dig ändå. När du tagit dig igenom detta rum kommer du ut i en korridor med tre nya CMP-vakter. Du gör nog klokast att använda CMPn på dem också eftersom att de knappast är kapabla att attackera alla tre. Skjut den första och invänta dem andra. Därefter fortsätter du genom dörren till höger.

Du kommer nu in i en lång korridor med vanliga vakter bakom varje hörn. Antingen använder du FarSight för att skjuta dem genom väggarna med sekundära funktionen eller också skjuter du dem bakom varje hörn (roligare). Snart når du en dörr som leder ut i ett gigantiskt rum. Vänta in Elivs (eller gå med honom) till konsolen i mitten. Medan Elvis håller på med den ska du hålla honom fri från utomjordingar. Dessa kommer från de mörka områden på väggarna så titta hela tiden ditåt och använd förslagsvis CMP:ns sekundära funktion för att låsa siktet på dem. När detta är klart har du klarat andra uppgiften. Gå nu tillbaka exakt samma väg. Gå igenom korridorerna uppför och du når snart rummet med en teleportör längst bort.

Gå in i nästa teleporter och utrusta dig förslagsvis med CMP innan du går in i nästa rum. Två Mr. Blonde hälsar dig vänligt med K7 Avenger. Av någon anledning beter de sig ganska dumt så skjut ner dem fort. Tredje uppgiften är avklarad gå fram till Dr. Carroll som ser lite putt ut och en sekvens sätter igång. Nu ska du bara fly och du har en minut på dig att göra detta. Gott om tid, men jag rekommenderar ändå att du strjfspringer samtidigt (håller en C-knapp intryckt samtidigt som du springer rakt fram). Du kommer automatiskt ut ur rummet. Ta direkt till höger och spring längst med korridoren tills du når en dörr. Gå till startmenyn och sätt på dig IR Scanner. I nästa rum finner du en mängd vanliga och cloakade vakter och dessa kan döda dig om din energi är låg. Vad du än gör bör du springa förbi dem så snabbt som möjligt. Ett tips är att samtidigt skjuta mot klungorna med CMP för att tillfälligt paralysera dem så att du inte blir alltför skjuten. Ett alternativ är förstås sekundärfunktionen på hagelbrakaren. När du är förbi dem tar du första dörren till vänster och sen nästa så har du klarat uppdraget.

=====
Uppdrag 7: Carrington Institute - Defense
=====

- 1: Återaktivera automatiska försvarssystem
- 2: Rädda gisslan
- 3: Hämta experimentvapen
- 4: Avaktivera bomb

Så här ska du göra och allt som herefter står ska ske mycket fort för att det ska fungera på bästa sätt. Börja med att sticka huvudet runt hörnet och skjuta ner det stora fula monstret. Därefter strejfspringer (håll C-vänster/höger och spring framåt) du nedför rampen och tar åt höger i vägskält. Spring över helikopterplattorna och följ vägen till höger. Strax når du en labyrint där en CI-vakt står. Runt hörnet till höger har du en liten skärm till kulsprutan. Aktivera den.

Fortsätt nu åt vänster och öppna dörren. Här kommer det troligen två vakter om du har timat rätt. Du ska egentligen bara undvika dessa genom att springa åt vänster. Står någon i din väg skjuter du medan du springer. Öppna nästa dörr och titta på väggen här för att finna ännu en strömbrytare till kulspruta. Därefter fortsätter du igenom labyrinten åt höger från var du kom. Du kommer då ut i ett konstigt område med gråa servrar eller vad det är. Spring framåt och du kommer kanske ikapp en dataDyne-vakt så var försiktig. I nästa rum finner du den sista strömbrytare och när du aktiverat den så har du klarat första uppgiften.

Spring nu raka vägen upp till huvudområdet av institutet. Ta hissen upp till övervåningen (här bör tiden visa ungefär 1:10) och när du kommer upp ska du igenom första dörren till höger. Här inne möter du två dataDyne-vakter som håller CI-personal som gisslan. Det spelar ingen roll var du skjuter dessa, de dör oavsett. Skjut den framför dig först och sedan den till vänster. Överlevde båda gisskan och inga andra gisslan dött kommer en av dem ge dig en Devastator. Denna är användbar så försök plocka upp den. Rädda gisslan är en övningssak. Bara att nöta in exakt var du ska sikta.

Fortsätt in i rummet väggivägg för att träffa två till gisslan som hotas av vakter. Gör precis likadant här, men jag kan lova dig att den till höger är mycket svår att träffa. Ta nu den bortre hissen ner till nedervåningen och gå fram till dörren närmast till vänster. Innan du kliver in tar du fram Combat Boost och aktiverar den så att du får längre tid på dig att reagera och dessutom plockar du fram din Devastator. Byt till Combat Boost och sedan Devastator genom startmenyn så slösar du inte tid. Kliv sedan in i rummet och spring i slowmotion till vänster. Runda hörnet och du ser tre vakter som hotar gisslan. Skjut iväg en granat bakom vakterna så att den spränger allihop. Försök göra så att den hamnar så nära mitten som möjligt. Byt omedelbart till K7/AR34 efter och skjut dem vaktar som inte dör. Skjut inte en granat direkt på en soldat eftersom att granaten bara studsar då. Försök istället "studsas" granaten på väggen bakom vakten närmast dig. Ifall du inte vill använda Devastator är det bara att skjuta vakterna från sidan.

Plocka upp lite ammunition efter vakterna och gå ut ur rummet. Ta fram AR34:an igen eller K7 Avenger om du är riktigt duktig. Följ väggen till höger och gå igenom nästa dörr. Här får du nästan räkna med att gisslan kommer att dö. De slåss för bövelen mot vakterna. Skjut vakterna så fort du kan ialla fall och du har klarat uppgift två. Gå nu genast fram till datorn i rummet och aktivera den. Då spricker ett glas och du kan plocka upp den magiskt bra RC-P120. Således är även uppgift 3 avklarad. Nu är det jätteviktigt att du INTE använder RC-P120 förrän jag säger till. Inget ammo får slösas! Nu kommer du ha ungefär 1:30 att hitta bomben. Ta nu genast fram en Combat Boost till och plocka fram AR34/K7 igen. Skjut på vakten som kommer in i rummet och fortsätt sedan ut.

När det är någorlunda tomt i stora rummet här och spring sedan mot källaren till höger och så fort du ser en fiende håller du B-knappen intryckt och trycker snabbt på Z-knappen för att bli osynlig. Detta använder ammunition som bränsle så skjut INTE PÅ NÅGON! Spring nedför ramperna och ta åt höger så kommer du ut mot ett Skedar-skepp med en bomb planterad i. Spring snabbt bort till lådan bredvid skeppet och ducka bakom den så att ingen ser dig. Byt genast bort din RCP-120 mot en Data Uplink i menyn och smyg försiktigt fram mot skeppet och tryck på B för att koppla upp dig mot den. Du får absolut inte bli sedd här, då måste du strejfa runt skeppet samtidigt som du undviker gevärseld. Så fort du deaktiverat bomben ska du spring tillbaka från var du kom, men inte upp till institutet utan rakt fram mot hangaret istället. Så fort du öppnat dörren har du klarat uppdraget. Har du någon ammunition kvar till RC-P120 gör du klokast i att använda den för Cloaking den sista biten till hangaret. Annars pepprar du allt du ser med AR34:an.

=====
Uppdrag 8: Attack Ship - Covert Assault
=====

- 1: Slå ut sköldsystem
- 2: Få åtkomst till navigationssystem
- 3: Sabotera motorsystem
- 4: Ta kontroll över bryggan

Börja med att gå ut ur cellen och var noga med att Skedarn som springer iväg för att döda Cassandra inte ser dig. Du kommer då se hur den andra Skedarn går fram och tittar mot Cassandra med ryggen mot dig. Spring snabbt fram med kniven och hugg

honom i ryggen med den primära funktionen. Han får INTE se dig eftersom det annars inte räcker med ett hugg och att du kommer få så mycket stryk. Plocka upp Maulern han lämnar efter sig. Byt till sekundära funktionen (uppladdade auto-skedar-dödar-skott) och skjut Skedarn bakom hörnet. Byt tillbaka till primära funktionen och till andra änden av rummet för att se tre mystiska konsoler. Skjut sönder alla tre med fyra skott var. Uppgift 1 klar.

När du är klar med första uppgiften ska du ta hissen uppåt och därefter följa stigen ut i hangaret. Elvis kommer att möta dig med en fräsch AR34. Toppen kanske du tänker, men på Special Agent är det inte helt säkert att den är bättre än Maulerns sekundära. Prova dig fram vad du föredrar. I hangaret kommer det ut Skedars slumpvis från fyra olika dörrar. De flesta dyker upp vid de bortre dörrarna så vill du att det här ska gå fort ställer du dig där. Är du försiktigare ställer du dig närmare dem blå hissarna. När du och dina vänner skjutit tillräckligt många Skedars kommer Elvis leda vägen. Du går in i den öppna hissen så kommer han att ta den andra.

Håll dig till vänster medan du åker uppåt i hissen. Annars kommer en skedar se dig igenom en lucka när du kommer upp och det vill du inte. Utrusta dig nu med Mauler och använd endast sekundärfunktionen. Ett skott dödar alltid en Skedar, men missar du får du problem. Då bör du snarast strejfa undan och vänta in din skedar. För det mesta är det rätt lätt att träffa dina fiender i följande korridorer så du borde inte få så stora problem med siktandet. Börja med att öppna första dörren (helst innan Elvis kommer) och du kanske får syn på en Skedar till höger och en till vänster. Strejfa först till vänster och sätt en elaking i den högra och vänta sedan in den andra. Just det ja, var jättenoga med att ladda om så att dina uppladdade skott inte blir så svaga.

Nu har du tre dörrar framför dig. Den rakt fram ska du INTE ta eftersom att den leder till en armé av klonade skedars. Den vänstra och högra vägen leder till samma ställe. Ta den högra dörren så finner du en Skedar och en sköld på bordet. Fortsätt in i nästa rum och skjut omedelbart Skedarn längst bort till höger. I nästa rum ska du åk vänster. Då kommer du in i ett kvadratisk rum med två skedars. Avancera försiktigt tills du får den första på kornet. Och strejfa sedan runt och skjut den andra. Elvis kommer nu joxa med en dator och du kommer att ha klarat andra uppgiften. Ta andra vägen ut ur rummet och fortsätt åt höger i korridoren. Var beredd på att skjuta en Skedar så fort du öppnar dörren. I följande korridorer kommer du möta två eller tre Skedars, så var hela tiden beredd på hur ditt auto aim reagerar. Fortsätt framåt tills du når en dörr. Gå in och titta åt vänster för att se en Skedar. Ta sedan dörren till vänster och fortsätt tills du ser nästa Skedar. Skjut och titta sedan in i nästa område för att upptäcka maskinrummet.

Börja med att skjuta närmaste Skedarn och låt sedan auto aim sikta på nissen allra längst bort i motsatta korridoren. Nu är det två eländen kvar i det här rummet. Strejfa försiktigt runt hörnet och försök träffa dem. Det är verkligen hemskt hur mycket det laggar här inne. Därefter kan du byta till AR34:an och skjuta sönder de orange sakerna som omger energistrålen. När de är borta kommer en nedräkning börja och rummet strax explodera. Fly så fort du kan och sluta inte springa förrän det exploerar. Nu har du klarat uppgift tre. Gå tillbaka ut i den mörka trånga korridoren. Gå till vänster och du kommer hitta en trång ramp direkt till vänster. Följ rampen tills du når nästa dörr och öppna dörren.

Du kommer då ut i ett stort rum med två Skedars på ramper. Spring uppför den ena rampen och skjut snabbt Skedarn du får framför dig. Göm dig lite bakom pelaren här och strejfa ut för att skjuta den andra. Fortsätt sedan till nästa dörr och du når två hissar. Den andra kommer ta dig upp till bryggan där du blir beskjuten av tre skedars. Strejfa genast till vänster för att ta skydd. Smyg sedan försiktigt fram och skjut Skedars en åt gången. Gå fram upp till Skedarn i mitten och leta upp hans dubbla Maulers så får du också hålla sådana. Mycket viktigt. Gå mot dörrarna vid hissen och Elvis dyker snart upp.

Ställ dig mitt i dörren där Elvis kom så att den inte stängs och vänta tills en Skedar dyker upp. Skjut ihjäl och gå sedan till dörren bredvid. Skjut de Skedars som kommer här och du borde klara hela uppdraget. Detta ställe är dock väldigt buggigt och det händer att allting sabbas på ett eller annat vis. Se världsrekordet här: <http://www.gaming-elite.de/upload/Perfect%20Dark/the-elite/index.html> så förstår du precis vad du ska göra här. Följ inte hela filmen, utan bara precis på slutet.

=====
Uppdrag 9: Skedar Ruins - Battle Shrine
=====

- 1: Identifiera tempelmål
- 2: Aktivera bro
- 3: Få åtkomst till Inre Helgedom
- 4: Döda Skedar-ledare

Spela Battle Shrine på Special Agent är inte så mycket svårare än Agent. Du blir ju knappt beskuten ju! Här möter du en massa Skedars med cloaking och de allra flesta vill ge dig på nöten med bara klorna eller fjolliga sparkar. Dessvärre dör du nästan av en enda fjollig spark. Börja med att leta upp N-Tracker i menyn och aktivera den för att se de olika pelarna du ska spränga. Nu ska du välja om du vill använda Falcon 2 nu för att spara på Callisto, men jag rekommenderar dig att använda Callisto för att spara pistolammunitionen istället (du får Maulers senare). Använder du Callisto använder den sekundära funktionen och var noga med att aldrig skjuta fienderna mer än du måste. Med High Impact dör dem efter ett fåtal skott. Det finns INGEN anledning att använda primärfunktionen.

Okej. Den första skedarn står antingen och lurpasar på dig till höger eller vänster. Detta är lite random (som man säger). Så smyg fram och locka fram den för att sedan backa och skjuta ihjäl den då den dyker upp. Fortsätt framåt för att komma till första området med beväpnad Skedar. Skjut mot honom först och en cloakad Skedar kommer att springa mot dig. Skjut denna också. Lägg märke till pelaren i mitten av salen. Det finns fem sådana pelare, men det är endast tre du ska förstöra. Detta är helt slumpmässigt så kolla på din radar om denna är markerad. Är den det ska du ta fram Target Amplifier och kasta en sådan på pelaren.

Fortsätt nu på stigen framåt och plocka upp Reapern som Skedarn tappade. Använd den för guds skull inte. Spelets minst användbara vapen. Hehe. På följande stig kommer en Skedar att dyka upp bakom dig så titta åt samma väg du komifrån samtidigt som du försiktigt backar. Då kommer du skjuta rackaren så fort han dyker upp. Följ nu stigen och ännu en dyker upp en liten bit längre bort. Fortsätt in i nästa sektion och du kommer höra hur ännu en Skedar cloakar fram. Antingen står han bakom eller framför dig. Fortsätt framåt och du når ett vägskal. En Skedar kommer att dyka upp på vardera sida så gå fram, locka fram dem och backa sedan samtidigt som du skjuter mot dem.

Till höger har du ännu en pelare. Kolla på radarn om det är en äkta (akta dig för en Skedar som kan dyka upp varsomhelst). Du kommer se en ravin på i närheten. Hit ska du inte än, utan försätt på stigen som leder mot en Reaper-svingande Skedar. Ha respekt för honom! Han kan faktiskt träffa. Bakom honom står en potentiell pelare. I närheten av pelaren står två handikappade Reaper-Skedars till. Ta skydd så att du bara ser en av dem åt gången. Bakom dem till höger finner du en till pelare: en enorm! Den femte finner du i ett rum bakom bråten här. Går du in i det rummet kommer två Skedars fram så kasta Target Amplifier från långt håll så slipper du träffa dem.

Nu kommer pelarna explodera och du har klarat första uppgiften. Gå nu till ravinen jag nyss pratade om. Skjut inte Skedarn du ser längst bort i ravinen utan ducka och

sikta sedan nedåt och åt höger. Skjut denna först med lite Callisto i huvudet. Det här är inte Agent utan det krävs lite jobb för att komma vidare. Du kan se avsatsen på motsatt sida. Hit ska du, men för att lyckas med detta måste du spränga bort ett stycke berg precis under avsatsen och bredvid Skedarn. Ta fram Devastatorn och använd den sekundära funktionen: Wall Hugger. Skjut på klippformationen och den borde sprängas bort, liksom Skedarn. Klättra ner i ravinen och följ den till vänster och sedan upp till andra sidan. Det finns en stege som leder upp till avsatsen nu.

Fortsätter du ner i nästa område kommer du snabbt se en Skedar uncloaka på vänster sida. Lär dig var han står och skjut honom medan han dyker upp. Precis till höger om var du kom in i området kan du se en trång gång som leder ner till två Skedars och en sköld. Avgör själv om det är värt det (klart det är). Ta sedan fram din IR Scanner och se dig omkring på alla väggar. Du kommer att se hur en av väggarna ser annorlunda. Skjut denna med din Devastator och ett hål öppnar sig. I följande korridorer får du möta såna där drygskitar du fick möta i Nullify Threat. Skjut dem så fort du ser dem, men håll dig rörlig hela tiden efter som det ständigt spawnar nya. Öppna första dörren du ser och du finner en till pluttskedar. Du kan se en liten klippsak och en markering på golvet. Knuffa klippsaken till markören och du kommer se en bro uppenbara sig en bit härifrån (uppgift två klar).

Spring över bron och fortsätt att ständigt springa, men skjuta de skedars som kommer ivägen. Du når strax en dörr och en ramp. Gå inte ut igenom dörren vid botten av rampen utan fortsätt istället upp till dörren ovanför rampen. Öppna den och gå ut på bron. På vardera sida om dig har du två Skedars med Slayers (raketgevär). De kan inte se dig förrän du skjuter, men träffar de så dör du. Börja med att skjuta på den högra och backa sedan snabbt mot rampen igen. Backa snabbt in och ut tills du skjutit båda. Hoppa därefter ner till där de stod. Bredvid pelaren här nere kan du se ett litet altare. Här måste du offra ett vapen till krigsguden för att komma vidare. Ta fram din Falcon 2 (förslagsvis), titta ner mot altaret och tryck på B-knappen för att lägga vapnet. Spring nu runt området och du når en dörr som leder tillbaka till rampen. Upp på bron igen och var beredd på en Skedar med Reaper. Fortsätt in och du har klarat uppgift tre.

| | | | |
|-----|----|--|---|
| 6 | 4 | | Nästa rum blir den fruktade Skedar-klon-armén, som inte är |
| | 1 | | speciellt fruktad. Ifall alla hade attackerat på en gång så |
| | | | hade det varit nåt att bita i, men de dyker faktiskt upp en |
| 2 | 5 | | åt gången. Ordningen kan du utläsa av bilden här bredvid. Dess- |
| _7_ | 3_ | | utom finns det lite knep för att snabba på. Med din Callistos |

sekundärfunktion kan du skjuta ihjäl Skedars genom sina dörrar. Dessutom kan du ta fram Devastatorn och fästa Wall huggers mellan cryokamrarna. Förslagsvis fäster du då två på höger sida. Var noga med att plocka upp en Mauler och gärna lite ammo. Forsätt sedan in i nästa rum för att möta den stora stygga. På Agent och Special Agent måste du faktiskt inte döda armén utan kan forstätta vidare på en gång.

Nu är det dags att möta slutbossen som egentligen inte är några problem, inte ens på Perfect Agent. Trevelyan skulle skratta och sticka sin AR33 i näsan på honom. Fast det gäller förstås att inte bli träffad av raketer. Så fort han avfyrrar ska du strejfa snabbt åt andra hållet och det blir inga problem alls. Kungen kan också framkalla stora Skedars och småskitar. Detta gör han när han höjer sina händer. Då måste du mycket snabbt skjuta dessa. Antingen dyker de upp till höger eller vänster. Kungen kan också cloaka sig. Då betyder det att han kommer att dyka upp bakom dig och slå dig i huvudet. Då döör du. Men det är tämligen lätt att undvika. Var bara noga med att strejfa runt i salen medan du tittar mot mitten. Han kommer då snabbt tillbaka mot sin tron.

Hur besegrar man honom då? Andra skulle nog säga Callisto, men jag tycker att Mauler är mycket bättre på detta. Falcon och Mauler använde samma ammo så jag hoppas att du inte använt Falcon någonting. Använd bara sekundärfunktionen på Mauler. Ett fullt uppladdat skott skjuter automatiskt bort hela kungens sköld så

att han måste sätta sig och ladda upp den. När han gör det ska du vänta på att ett nytt skott laddas upp och sedan skjuta på kristallerna ovanför kungen. Du måste första skjuta sönder de fyra småkristallerna och när dessa är borta den stora. Denna kommer då pierca kungens huvud och du har klarat det. Varje fulladdat Maulerskott skjuter sönder en kristall. Likaså skjuter de ju även ihjäl Skedars om kungens skulle få för sig att framkalla dem. Var bara noga med att ladda om ofta så att du inte skjuter kungen med skott som inte är fulladdade. Använder du den ägande Maulern så är kungen lätt som en plätt. Så du dödade kungen på första försöket? Var väl det jag trodde. Gratulerar!

=====
Specialuppdrag: Mr. Blonde's Revenge
=====

- 1: Placera explosiv aparat i labhiss
- 2: Lokalisera och eskortera Cassandra till helikopterplattan

Lås upp det här genom att klara samtliga vanliga uppdrag på svårighetsgraden Agent. Nu måste du röra dig fort. Direkt från start springer du till vänster och håller till den högra väggen. Precis innan du ser den första vakten (hon får inte se dig) trycker du på Start och aktiverar din mysiga Cloaking Device samt byter vapen till Skedar Bomb. Spring snabbt som en brinnande svamp till hissen som leder ner till labratoriet och du kommer automatiskt lägga bomben. Spring nu snabbt som en ännu mer brinnande svamp till hissarna som leder uppåt. Den högra av dem står troligen där, men den ska vi inte ta. Istället kallar du på den vänstra och ställer dig snabbt i hörnet bredvid den. Stäng av Cloaking Device när du ser att ingen vakt ser dig. Det är bra om du har 8-12 sekunder kvar på den. Tiden kvar ser du om du håller A-knappen intryckt. När hissen har kommit tar du snabbt på dig Cloaking igen, går in i hissen och stänger av Cloaking så fort du är på väg norrut.

Du kommer till mellankontorsvåningen. Stäng bara hissen här igen och du når toppen. Se dig omkring här inne så att du inte råkar på någon elak snubbe. Ta sedan dörren in till Cassandras kontor. Ta snabbt undan ditt vapen och använd Disarm. Denna karriärklättrare är inte dum inte. Hon aktiverar ett tämligen meningslöst larm och försöker skjuta dig. Disarma henne genast och hon blir lugn som en filbunke. Hohoho! "Child". Håll koll på tidsgränsen eftersom att du inte gärna vill sprängas i luften av din egen bomb.

Du kommer vänligen be henne följa med till helikopterplattan. Var beredd på att ett par vakter kan ha förföljt dig hit så skjut dem fort med några uppladdade Maulerskott. Därefter fortsätter ni in i trappuppgången mot taket. Troligen är det bara två vakter här uppe. Spring helst i förväg för att skjuta en eller två av dem. Precis innan du går in i rummet närmast taket bör du aktivera det sista du har av din Cloaking Device. Detta ska du göra eftersom du står i ett otroligt utsatt läge när du kommer in i rummet. Höjdskillnaden är helt emot dig och att dessa vakter kastar N-Bombs mot dig, vilket är katastrof om du blir träffad. Skjut vakterna med fulladdade Maulerskott så fort du får chansen. Spring sedan snabbt tillbaka till Cassandra och var beredd på att en och annan vakt kan ha hunnit ikapp om du segade. Led sedan henne ända upp på taket och var beredd på att det kan finnas en sista vakt högst upp. Jag hoppas verkligen den här strategin hjälpte dig eftersom att det här uppdraget verkligen kan vara otroligt svårt.

=====
Specialuppdrag: Maian SOS
=====

- 1: Sabotera fiendens medicinska experiment
- 2: Aktivera spårningssignal

Lås upp det här genom att klara samtliga vanliga uppdrag på Special Agent.

Ett av mina favorituppslag, men inte är det lätt. Halvdöda Maian är liiite svagare än vältränade superagenter. När du sätter igång kan du se forkare med ryggen mot dig. Slå honom inte på en gång utan gör så att han kan se dig. Han plockar troligen fram en pistol. Disarma honom genast. Flytta sedan på dig. Antingen försöker han slå dig, ger upp eller plockar fram en ny pistol. Försök slå ner eller skjuta honom och titta sedan mot dörren. En till forskare med dragen pistol borde stå där. Jag brukar disarma honom också eftersom att jag är för lat för att beväpna mig. På ett bord borde du kunna hitta en OTROLIGT roligt vapen kallat Psychosis Gun. Skjuter du en vakt med denna kommer han byta sida. Slås för dig och skjuta alla vakter han ser. Tyvärr kan du inte kontrollera honom utan han springer runt och dödar tills han själv dör.

Hur kommer du härifrån då. Båren du låg på är explosiv så knuffa den mot det skottsäkra glaset och skjuter söner båren med pistolerna du plockade upp. Pang! Boom! Klirr!... typ. Så kan du gå ut genom dörren längst bort. Du kommer genast träffa en vakt. Du gör klokast i att använda Psychosis Gun redan på honom. Då får du hjälp med tre vakter bakom nästa dörr. Stå bakom din nya kompis och skjut vakterna du ser med pistol. Plocka upp all ammunition och fortsätt sedan ut i korridoren.

I korridoren finner du troligen en patrullerande vakt. Du kan gå till höger, men bör INTE. Det är inte värt problemet. Till höger finner du ett gäng vakter däribland en med dubbla guldmagnum. Använda Psychosis Gun på honom har förstås sina fördelar, men enligt undertecknad är det icke värt besväret. Istället ska du alltså åt vänster och kom nu ihåg att inte föra oväsen. Så fort du träffar den patrullerande vakten trycker du på R-knappen och sätter EN kula i näsan på honom. Smattra inte! Följ korridoren och ta första dörren till vänster. Nu är det en fördel om din vänvakt är död.

Streja till höger här inne tills du kan se en tämligen apatisk vakt sitta på en stol. Skjut honom med ett skott. Längre bort i korridoren kan du se en till vakt på vänster sida. Strejfa nu till vänster och en vakt långt bort till höger borde se dig. Skjut honom och invänta en vakt på vänster sida. Forsätt framåt och gå in i nästa rum. Här inne finner du ett likadant rum som du vaknade upp i. Det finns två obducenter i det här rummet och båda står vid en bår med en död alien på. Nu ska vi skända! Ända från ingången bör du sikta och placera några välplacerade skott rakt i båren bakom glaset. Tomtarna kommer dö av explosionen och dessutom klarar du första uppgiften. Gå gärna och plocka upp de Psychosis Guns och Tranquilisers som de tappar.

Angående vad du ska göra med dina två återstående Psychosis Gun-kulor så tycker jag du ska ta det lite lugnt med dem nu. I teorin är det skitkul, men i praktiken så är de inte superanvändbara. Spara dem till slutet av uppdraget istället. Gå nu ut i korridoren igen och fortsätt på rampen åt vänster. Kanske möter du två vakter så var bredd. Oroa dig inte för att föra ljud nu. Fortsätt sedan nedför nästa ramp och du kommer snart två vakter vid två dörrar. Dessa är jag en smula rädd för eftersom att höjdskillnader och auto-aim inte kommer överens. Kasta din Dragon som en Proximity Mine mot en av vakterna. Strax exploderar den och tar även med den andra vakten i infernot. Plocka upp deras Dragons och fortsätt nedför rampen.

Öppna dörren in i nästa rum vilket råkar vara ett hangar med miljoner vakter. Ialla fall fyra. Självt så föredrar jag att pricka ner dem medan de kommer. Två kommer springandes på plattformen ovanför och en åt vänster. Går du framåt kommer du se en långt bort åt vänster också. Ett alternativ är att du går ut i hangaret, för lite oväsen och sedan springer ut till rampen igen. Därifrån kan du antingen skjuta ner folk när de kommer eller slänga din Dragon så att alla sprängs i luften. Slänger du Dragon så måste du ha lite pistolskott kvar för säkerhetsskull. När alla är borta ska du ta dörren på övre våningen åt vänster. Larmet kommer att ljuda men det spelar ingen större roll. Fortsätt nu rakt fram och titta åt höger för att se små ventilluckor nära golvet. En av dessa är öppna och leder ut till en stor lager-

lokal. Precis samma lokal som du börjar i på Rescue.

Ducka och titta ner till rummet nedanför. Du måste hoppa ner men var först noga med att inte bli attackerad av några elaka soldater. Vakterna verkar röra sig lite slumpmässigt här så jag ska göra mitt bästa för att hålla dig fri från attacker. Börja med att titta ner och försiktigt skjuta ihjäl de soldater du ser. En eller två. Hoppa snabbt ner och titta upp på plattformen ovanför för att se en vakt som just kommit hit. Spring snabbt runt hörnet nedanför den beskjutna vakten och nedför rampen. Härifrån ska du nu skjuta alla vakter som kommer springande mot dig. Får du problem är det bara att springa nedför hela rampen och ta skydd bakom hörnet.

När det inte kommer några fler har du troligen dödat alla vakter i området. Det finns som tur är inte så många som på Rescue. Nu ska du följa vänstra väggen till hissen och ta den till övre våningen. Därefter går du till höger och genom dörren längst bort. Här rekommenderar jag dig att ta fram Psychosis Gun. Skjut vakten du ser i ryggen med den och skjut gärna en till av dem som kommer springandes. Ta fram Dragon och smyg försiktigt runt i området och skjut resten av vakterna med eld-understöd av dina kamrater. När alla är borta ska du springa uppför rampen till övre delen av rummet och följa gången mot hissen. Hissen leder upp till ett par korridorer med några vakter som du lätt dödar. När du till sist når ett större rum ska du vara lite försiktig. Skjut ihjäl teknikerna fort. Därefter ska du skjuta ett av skynkena. Jag rekommenderar det näst längst till höger så får du se ännu en tekniker framför dig. Strejfa sedan in och skjut den sista teknikern till vänster. Därefter aktiverar du skärmen här inne och du kommer att ha klarat hela uppdraget.

=====
Specialuppdrag: WAR!
=====

- 1: Döda Skedar King
- 2: Döda Skedar King 2

Lås upp det här genom att klara samtliga vanliga uppdrag på Perfect Agent. Ett fruktansvärt uppdrag som ialla fall jag hade enorma problem med på Perfect Agent. Faktum är att det är rätt svårt på Special Agent också. På grund av detta inkluderar jag samma basfakta som från Perfect Agent-strategin även här. Till att börja med kan jag avslöja att det finns absolut inget slut på Skedars. Du kan döda dem i drivor, men de tar aldrig någonsin slut. För det andra är det också oändligt antal av Maians. Det kan bara finnas tre stycken samt du och ledaren. Dör en soldat dyker det upp en ny vid startpunkten. Så skulle du vara odödlig kommer du förr eller senare att klara uppdraget... typ. Därför ska du hela tiden tänka på dig själv i första hand. Annat viktigt är att använda din Phoenix sekundär- π funktion på alla Skedars på avstånd. Ett skott och de dör. Men använder du den nära Maians dör dessa som flugor. På nära håll ska du istället använda Maulers sekundärfunktion, men då måste du sikta mycket väl. Lyckas en skedar slå dig eller dina vänner dör ni på ett slag. Så är det bara. Dessutom är det enormt mycket tur inblandat i det här uppdraget. Ibland är det hur mycket skedars som helst och ibland inga. Ibland klantar sig Maians, ibland är de smarta.

Då ska vi väl börja med att ge oss på första kungen. Dina vänner är riktiga slagskämpar så låt dessa ta täten jämt så slipper du ta stryk. Följ bara stigen tills du når en bro. Fram hit kan du gärna springa iförväg och skjuta Skedars på håll med din Phoenix. Därefter ska du definitivt låta Maians ta täten och dessutom använda din Mauler så mycket som möjligt. Var noga med att hela tiden ha den uppladdad. Strax når du en ramp och ett par dubbeldörrar. Här finner du nästan alltid Skedars så var beredd med Maulern. Därefter kommer du ut i ett större område och då är det dags att dra fram Phoenix och spränga Skedars vid horisonten. När dina vänner börjar röra på sig gör du det också.

Längst bort i det här området finner du första kungen bredvid pelaren. Genom att

skjuta honom med ett fulladdat Mauler-skott i huvudet kan du döda honom direkt. Tyvärr spawnar Skedars upp ovanför bron och bakom pelaren då och då. Ifall det inte dyker upp några Skedars när du och dina vänner kommer till området vid kungen ska du vara mycket glad. Då smyger du bara längst med vänstra väggen och skjuter kungen i huvudet så fort du skymtar det. Du kan också vänta på att dina vakter avancerar och sedan strejfa in bakom dem för att pricka kungen på lite avstånd medan Maians uppehåller honom. Tyvärr ser inte varje försök ut så här utan oftast spawnar det upp enorma mängder skedars både ovanpå bron och bakom pelaren som skjuter ihjäl alla dina vänner. Då gäller det att avancera mot kungen så fort du ser att det börjar sina i anfallet. Dödas dina vänner innan kungen så bör du starta om. Gillar du inte tanken bör du retirera och skjuta Skedars medan du inväntar förstärkning.

När kungen väl dött ska du förstås kolla om dina vänner är med. Är dem det kan du backa lite och skjuta Skedars som är kvar i området med Phoenix. Är det ingen här ska du snabbt undvika Skedars och springa tillbaka till rampen. Spring uppför rampen och ut på bron. Stå här på bron och campa samtidigt du skjuter med din Phoenix in mot dubbeldörrar där Skedars kommer ifrån. Gör detta tills du har två eller tre Maians i ryggen. Ta då fram din Mauler och håll dig bakom dina allierade medan du skjuter mot Skedars. Snart kommer du in i samma rum som du slogs mot en klonarmé i sista vanliga uppdraget. Här inne finner du andra kungen bakom en pelare och (troligen) spawnande Skedars på vänster sida. Låt dina vänner ta hand om Skedars så smyger du försiktigt runt pelaren och prickar ner kungen med din Mauler (måste skjuta i huvudet) innan han hinner se dig. Således har du klarat uppdraget.

=====
Specialuppdrag: The Duel
=====

1: Besegra dataDyne-vakt
2: Besegra Jonathan Dark

Hur låser man upp detta uppdrag då? Jo, få guldmedalj med alla vapen på skjutbanan i Carrington Institute. Klara spelet på Agent och du borde ha fått fram alla vapen utom möjligen Trent's guldmagnum och Phoenix. Lättaste sättet att få fram magnumen är att spela Confrontation och avvärpa Trent och Phoenixen får du lättast genom att döda Elvis på Exploration. Läs i vapenguiden nedan om tips om hur du får guld.

The Duel-konceptet är mycket enkelt. Ta ett par steg framåt, vänd dig om och skjut din motståndare. Det rör dig visserligen bara om hologram, men det är ändå en tävling. Du dör av bara ett enda skott. Din första motståndare är en dataDyne-vakt och han gör alltid precis likadant: tar ett steg åt sidan och skjuter en gång. Han träffar alltid. Det finns ett par olika sätt att besegra honom. Vill du göra det så renhårigt som möjligt ska du bara trycka lite snabbt på C-upp för att sänka siktet till brösthöjd istället för huvudhöjd. Ifall du tycker detta är svårt ska du istället springa till höger och gömma dig bakom barriären. Därefter ska du antingen snabbt stejfa ut på andra sidan av barriären innan vakten hunnit reagera eller det allra lättaste: strejfa försiktigt åt HÖGER tills du bara ser vaktens arm eller något. Sedan skjuter du honom tills han dör. Eftersom vakten håller sin pistol i handen du inte ser, kan han inte träffa dig. Spring fram mot vakten efter att han dött för att plocka upp ammunition.

Nästa motståndare är Jonathan Dark och han springer redan från början in bakom barriären. Därefter tar det ett par sekunder innan han rullar ut från slumpmässigt vald sida. Han kan inte sikta... alls, så det här är den överlägset lättaste motståndare. Spring mot honom och skjut honom bara. Så klarar du uppdraget.

=====

=====
Perfect Agent är svårighetsgraden för riktiga eliter. Här har du endast en chans om du har hela banan i huvudet, vet var alla vakter står, siktar som en gud, rör dig som en demon och är lika hängiven som... um... Du måste ialla fall vara beredd på att spela varje uppdrag många gånger innan du klarar av dem. Min förhoppning är dock att förkorta dessa antal försök till så få som möjligt med hjälp av mina extremt detaljerade strategier. Vakterna är starka, snabba och pricksäkra; uppgifterna är många och komplicerade; hela banan är upplåst; och dessutom finns det inte en enda sköld. Inga sköldar någonstans! Tro inte att detta är 00 Agent i Goldeneye. Detta är MYCKET svårare. Endast Aztec kom upp i denna nivå om du frågar mig. Du kan dock trösta dig med att det inte finns några riktigt utmanande fusk-tider att uppnå på Perfect Agent. Att bara klara uppdragen är svårt nog.

=====
Uppdrag 1: dataDyne Central - Defection
=====

- 1: Slå ut intern säkerhetshubb
- 2: Inhämta nyckelkortshalsband
- 3: Ladda ner projektfiler
- 4: Slå ut extern säkerhetshubb
- 5: Få tillträde till laboratoriet

Första banan då. Titta direkt ner till vänster från helikopterplattan och du kan se en övervakningskamera riktad mot dörren. Skjut sönder den och vänta gärna in en vakt också. Gå sedan in igenom denna dörr och du kommer runt nästa hörn i rummet så du når stöta på en vakt. Sikta sedan på kameran i andra änden av rummet och skjut sönder den. Precis på andra sidan en liten vägg från var du nyss sköt en vakt kan du se den sista kameran här uppe. Det tar ett tag för dem att uppfatta dig så stressa inte. Gå nedför den lilla rampen i rummet och titta åt vänster för att se en skärm. Kasta en ECM Mine på den och du har klarat uppgift 1.

Håll koll på dörren som leder vidare ty det kan dyka upp en elaksinnad vakt som patrullerar trapphuset. Gå ut i detta trapphus och sikta ständigt nedåt så att du ser anfallande vakter i tid. Använd Falcon 2 tills jag säger annat. När du kommit nedför trappan når du första kontorsvåningen. Gå fram till vakten som står vid ett bord och slå/skjut honom. Titta sedan ned på strömbrytaren på bordet och tryck på B-knappen för att låsa upp dem stora dubbeldörrarna. Här inne finner du Cassandra DeVries och hennes sekreterare. Dessa får INTE dödas. Slå åtminstone den blonda och plocka upp hennes halsband så har du klarat uppgift 2.

Gå nu tillbaka ut i stora rummet och ta den bortersta dörren ned i ett nytt trapphus. Följ trapphuset till nästa våning och smyg in försiktigt. Troligen kommer en patrullerande vakt strax se dig så skjut honom. Var beredd på flera. Gå till vänster och gå igenom dörren direkt till vänster för att träffa en till vakt. Just ja. På många bord ligger ammunition. Plocka upp dessa, det är jätteviktigt. Gå tillbaka och in i rummet mittemot. Utplåna vakterna här också och fortsätt in i följande rum för att se en vakt som tittar ut igenom fönstret. Skjut honom noggrant. Precis bakom honom finns en "hemlig" dörr som du inte kan se. Det räcker med att gå nära väggen här och den öppnas. Tre vakter kommer att attackera. Skjut en medan han fortfarande sitter ner och backa sedan medan du inväntar dem andra. Från det här lilla vilorummet tar du dubbeldörrarna ut i korridoren igen. I rummet till vänster finns inget av intresse just nu utan fortsätt tillbaka till trapphuset du komifrån. På vägen kommer du att se baksidan på en övervakningskamera så skjut sönder den.

Följ trapphuset ner ännu en våning. Innan du stiger in ska du titta till vänster i trapphuset och du borde kunna se en pytteliten ammunitionslåda. Kryp in och hämta den genom att ducka. Gå in i nästa våning och skjut eventuella vakter du ser i korridoren. Gå sedan in i igenom dörren rakt framför dig från trapphuset och skjut

vakten här. Ut i korridoren igen och var hela tiden beredd på att vakter kan dyka upp varsomhelst. Följ korridoren till dörrarna allra längst bort och in där. Du kan se en kamera direkt till vänster så skjut den omedelbart. Följ korridoren närmast fönstren nu och gå in i första rummet till vänster. Här finns en elitvakt med dubbla Falcon 2. Skjut honom snabbt och du kan genast också ha dubbla pistoler: en klar fördel.

Fortsätt längst med korridoren och känn på nästa dörr som är låst. Vänta utanför tills du hör ett telefonsamtal. Strax kommer en tekniker som ska ställa till elände. Han kommer genast skrika efter hjälp och försöka fly. LÅT honom fly. Han kommer att gömma sig på ett ställe vi ska till alldeles strax, så börja inte hota honom... än. När han är utom synhåll går du efter honom (men håll dig på avstånd) och skjuter restorerande vakter på våningen (en bara kanske?). Gå tillbaka bort till trapphuset och du kan säkert se en liten dörr precis bredvid. Denna var låst innan, men försök öppna den och din tekniker står där inne och hukar. Syftet med detta var att få plocka upp den mäktiga Laptop Gun som hänger här inne. Nu har du ju samlat på dig en massa CMP150-ammunition och Laptop Gun går på samma magasin. Den är både starkare, mer prickssäker och håller ett mycket större magasin.

Hota teknikern och följ honom sedan till hissen. Ni kommer till föregående våning och sedan in i ett rum med datorer. När teknikern sagt att han är inloggad måste du antingen döda eller slå honom. Han kommer annars döda Dr Carroll och du förlorar uppdraget. Ta fram Data Uplink och börja ladda ner information. Således klarar du uppgift 3. Gå tillbaka till hissarna och ta förslagsvis den högra. Följ den ner till bottenvåningen nu. Utrusta dig med din nya fräscha Laptop Gun medan du åker ner. När du kommit ner ska du genast gå mot trappan. Stå inte för nära hissarna eftersom att några stygga vakter kan träffa dig från planet nedanför. Nu kan du hålla B-knappen intryckt och sedan kasta iväg din Laptop Gun mot en av väggarna ovanför trappan så kommer den att skjuta ihjäl alla vakter den ser. Eller också står du här och skjuter alla på egen hand. När du vill plocka upp Laptop Gun igen går du fram till den och trycker på B-knappen.

När det kommit en fyra-fem vakter är alla i närheten döda. Gå nu till den högra dörren och öppna den. Är den låst har du inte klarat uppgift 2. Här inne bor tre vakter. Skjut en av dem och flytta sedan ut igen och invänta dem andra två. Gå in i rummet och titta efter den underliga skärmen nära golvet. Kasta en ECM Mine på den och du har klarat uppgift 4. Gå nu till den andra dörren på samma bottenplan och titta in. Skjut någon vakt och ställ dig sedan en bit därifrån och skjut alla vakter som kommer ut till dig. Gå in där vakterna stod och undersök väggarna så finner du en hemlig gång i en av dem. Öppna hissen och det är avklarat.

=====
Uppdrag 1: dataDyne Research - Investigation
=====

- 1: Filma radioaktiv isotop
- 2: Starta rörelseschema för underhållsrobotar
- 3: Stäng ner experimenten
- 4: Inhämta teknologisk prototypustrustning
- 5: Lokalisera Dr. Carroll

När du startar uppdraget ska du först bestämma dig om du vill samla lite ammunition från vakterna till höger. Jaså, det vill du? Gå då åt höger först och igenom dörren längst bort. Skjut vakten du ser och fortsätt sedan in i ett vilorum för att skjuta två till. Använd Falcon 2-ammo så länge du har det. Gå tillbaka mot hissen, passera den och skjut vakten du troligen möter strax. Följ korridoren till nästa dörr, men gå inte in hit än. Istället ska du invänta en liten robot som kommer att öppna en dold dörr till vänster. Du måste troligen vänta högst en halv minut. Du kommer in i ett brunaktigt rum. Gå nedför den lilla rampen direkt till vänster och skjut sönder glaset så att du kommer ner på våningen under.

Två vakter finns här nere och de patrullerar så akta dig. Du kan också se två stora gröna skärmar här. Tryck på B-knappen vid den främre och sedan vid den bortre så klarar du uppgift 2. Det är mycket viktigt att du gör det i just denna ordning annars funkar det inte. Följ den enda vägen du kan följa och gå igenom dörren. Följ vänstra väggen och du kommer strax in i en korridor med en vakt längst bort. Han har även ett antal kamrater som står och gömmer sig bakom hörn i dessa kringelikrokar. Strejfa försiktigt fram för att skjuta var och en av dem, eller ruscha för skojs skull. Snart når du ialla fall en dörr som leder ut i ett stort rum.

Du kommer genast att se två vakter längst bort i detta rum. Skjut ner dem på håll och det kommer två stycken från lobbyn bredvid. Eftersom att de står så långt bort kan de knappast träffa även om de skulle få för sig att skjuta. Som du kan se finns det två stora vita dörrar i rummet. Gå igenom den högra och du finner ännu en stor dörr. Går du igenom den stöter du på två vakter, så försök skjuta en och stäng sedan dörren igen för att skydda mot den andras eld. Ta fram CamSpy när båda är döda och skicka in den i nästa rum. Här är det radioaktivt så du kan inte gå in i själva rummet. Låt din CamSpy sväva fram till den gröna isotopen och fotografera den med Z-knappen. Uppgift 1 klar.

Gå tillbaka in i stora rummet du nyss var i och gå igenom stora dörren direkt till höger om dig. Skjut vakten mellan dörrarna först och du kommer sedan in i en korridor. Här är det klokt att ta fram CMP150, men tänk på att bara skjuta enstaka skott eller också brinner ammunitionen upp alldeles för fort. Skjut mot dem patrullerande vakterna längst bort och var beredd på ett par rejält aktiva vakter på vänster sida kan komma fram närsomhelst. När dessa fyra är döda går du in i gången till höger för att nå en dörr längst bort. Ställ dig lite till vänster när du öppnar dörren så borde du få en vakt på kornet på en gång. Det står ännu en till vänster. Längst bort i rummet står en forskare. Gå fram till honom så ber Joanna honom vänligen att stänga av experimenten. Du måste stänga av tre sådana och detta var det första.

Gå tillbaka ut i korridoren och fortsätt in i nästa rum, där det faktiskt inte finns några vakter. Gå till högra väggen och du kan se att golvet fungerar som en hiss. Ta hissen ner till skjutbanan i källaren. Skjut vakten och plocka upp hans vapen: en brutal K7 Avenger. Detta är ett experimentvapen och du ska hämta två till sådana föremål. Du får förstås ändå använda den, men det är klokast att inte slösa på dess ammunition. Ut i korridoren igen och fortsätt till vänster. Vid nästa dörr finner du två vakter så strejfa försiktigt fram och skjut en i taget. Gå in i nästa rum och skjut sönder glasröret i mitten. Plocka upp Night Vision innanför och du har det andra experimentföremålet.

In i korridoren igen och gå åt höger. Två vakter har du direkt till vänster så besegra dem på samma sätt som dem senaste. Öppna dörren bakom dem och titta direkt åt vänster för att se en vakt. Skjut, vänd dig om till höger och skjut nästa offer också. Gå fram till forskaren här inne och hota honom. Han kommer då att stänga av experiment han också. Som du kan se finns det en annan dörr här inne och den leder in i ännu ett lab. Forskaren här är tyvärr inte särskilt samarbetsvillig. Han kommer omedelbart att springa och sätta igång ett larm. Om ett larm ljuder för länge kommer vakter att spawna ute i korridoren, plus att det känns rätt otryggt. Se efter vilken dator han är på väg mot och slå honom i bakhuvudet innan han hinner sätta igång det. Prova sedan att trycka på B-knappen vid de andra terminalerna. En av dessa stänger av tredje experimentet, vilket gör att du klarar uppgift 3.

Gå tillbaka ut i korridoren och fortsätt genom stora dörren rakt framför dig. Skjut vakten du ser på en gång och invänta dem andra tre. Missar du vakter och fler än en attackerar dig samtidigt, försök retrirera tillbaka ut i korridoren. Fortsätt åt samma håll de kom ifrån och du når ett ställe med en massa laserstrålar. Har du klarat uppgift 2 ska du bara invänta en robot som deaktiverar strålarna åt dig. Tar max en minut. Således når du section 3 av komplexet.

Nu kan det vara klokt att ta fram K7 Avenger. Du kommer troligen springa in i en vakt direkt efter strålarna. Skjut! Gå in i nästa rum och du kan se en vakt långt bort till höger. Använd det kraftfulla siktet på K7 och skjut denne. Vänd dig sedan till vänster och skjut nästa. Plocka upp ammunition från bordet i mitten ifall du vill och fortsätt sedan in i nästa rum. I nästa rum står en terminal. Direkt till vänster och höger om dig här inne står Dragon-försedda vakter. Dragon är en annan stark automatkarbin. Strjfa snabbt ut och försök skjuta en av dem, varpå du snabbt strejfar tillbaka och skjuter dem när de närmar sig. Dragon har en sekundär funktion som låter dig använda den som en proximity-mina (den exploderar när någon närmar sig. Gå in i lilla hallen precis innan rummet med terminal och stirra rakt ner i golvet precis i centrum av hallen. Håll B-knappen och tryck på Z-knappen med din Dragon och du kommer att lägga den på golvet som mina. Spring snabbt till datorn innan minan exploderar. Ta fram din Data Uplink och börja hacka vid datorn. Under tiden kommer du höra hur din mina exploderar och dödar två vakter som spawnade upp bara för att få en chans att döda dig. När dörren låses upp kan du fortsätta in i section 4.

Följ korridoren in i nästa stora rum, där alla olyckligtvis är utrustade med Dragons. Ta fram din K7 och visa vem som har värst bössa. Börja med att skjuta ner vakten längst bort till höger innan han märker vad som hänt och sikta sedan på dem andra två, använd dörren som skydd om du måste. Gå nu till vänster och du borde se en vakt längst bort. Sikta noga med din K7 och pricka ned honom. Två vakter kommer genast inrusande, men nu är du beredd. Fortsätt rakt fram och hämta det sista experimentföremålet: skölden, så klarar du uppgift 4. Dessvärre har din ingen verkan på dig. -- Gå nu tillbaka in i stora rummet och lyssna noga. I följade rum finns tre kulsprutor i taket, varav den första kommer att skjuta på dig så fort du öppnar dörren. Har du mycket hälsa kvar och är relativt snabb är det bara att snabbt skjuta sönder den med din K7 Avenger. Är fallet inte sålunda måste du snabbt backa så att den inte kan träffa dig, ducka och sedan skjuta sönder den innan dörren stänger sig själv. Den andra kulsprutan är inga problem, men den tredje ska du se upp. Den sitter på baksidan av den andra kulsprutan så du måste avancera mycket långsamt samtidigt som du siktar upp i taket. Nästa dörr gör att du klarar uppdraget. Ett tredje alternativ är att inte skjuta kulsprutorna alls utan bara strejfspringa under dem. Du tar troligen ett par skott på det här viset så gör det bara om du har mycket hälsa kvar.

=====
Uppdrag 1: dataDyne Central - Extraction
=====

- 1: Få tillgång till foajéhissen
- 2: Återaktivera kontorshissen
- 3: Förstör dataDynes svävarkopter
- 4: Besegra Cassandras livvakter
- 5: Träffa CI på helikopterplattan

Det var här jag tyckte Perfect Agent började bli riktigt svårt, inte säker om jag håller med om det idag... Det kommer att vara mörkt i en minut och under tiden måste du använda Night Vision för att se något. Inga vakter kan se dig om du håller dig en bit ifrån dem samtidigt som du är tyst. Så håll dig så långt bort från vakten som möjligt, men ändå så att du kan skjuta honom. Använd R-knappen för att hela tiden sikta på huvuden. Öppna första dörren och backa lite. Därifrån skjuter du första vakten. Öppna nästa dörr och backa MYCKET för att inte andra vakter ska se dig. För att trean och fyran inte ska se dig ska du direkt trycka dig mot väggen mittemot dem. Därefter följer du området runt och skjuter nästföljande fyra vakter på avstånd.

Ifall ljuset tänds måste du redan då ta av dig Night Vision. Fastnar du med överbelastade mörkerglasögon i en eldstrid är du grillad. Håll koll på tidsgränsen

i nedre delen av skärmen. När ljuset tänds måste du istället strejfa fram för att skjuta vakterna och detta är knappast någon fördel. Försök behålla mörkret tills du når trappan åtminstone. När du ska skjuta vakterna ovanför trappan (i ljuset) bör du ducka nedanför trappan och sedan strejfa fram så att du ser den högra vakten. Du kommer troligen se hans huvud och han inte se dig alls. Därefter fortsätter du strejfa fram för att se den sista vakten. Gå nu in i vänstra hissen och åk uppåt. Således är uppgift 1 avklarad.

På den här våningen måste du döda tre kvinnliga livvakter med hagelbrakare. Din fördel är att de nästan alltid missar sitt första skott. Byt till CMP eftersom att du kommer att behöva Falcon 2-ammo till senare. Följ korridoren, men var beredd på en ShockTrooper längst bort som är beredd på dig. Strejfa snabbt fram och sätt några kulor i honom. Gå sedan in igenom dörren bakom dig. Står du vid ett fönster finns det alltid en risk att det kommer en elaksinnad helikopter förbi. Spring snabbt längst med korridoren vid fönstren och göm dig i rummet direkt till vänster. Troligen har två livvakter sett dig och dessa ska du skjuta ihjäl så fort de kommer in i rummet.

Vänta nu också in helikoptern. Göm dig bakom dörren tills du inte hör den längre och spring sedan omedelbart åt vänster. Längst bort finns en dator och en livvakt bredvid. Skjut vakten och aktivera datorn. Detta gör att du aktiverar den andra hissen och klarar därmed uppgift 2. Nu måste du otroligt snabbt springa hela vägen tillbaka till hissarna innan helikoptern dyker upp. Troligen måste du springa ifrån dess eld, men den gör väldigt lite skada per skott ändå. Väl vid hissarna tar du vänstra av dem uppåt och här uppe ska du också döda tre livvakter till.

Följ korridoren och du möter strax två StormTroopers. Strejfa försiktigt fram så att du först bara ser den vänstra och skjut sedan också ihjäl den högra. Öppna dörrarna näst längst bort och var än en gång beredd på helikopter. Denna gång patruellerar den från höger istället så du kan undvika den genom att helt enkelt följa efter den på betryggande avstånd. På vägen runt möter du en butchig livvakt och när du når hissarna når du två till så strejfa snabbt undan och försök sedan strejfa fram försiktigt och pricka en i taget. Viktigt att du dödar dem annars missar du uppgift 4. Ta sedan trapporna upp till nästa våning och du kommer att se en ShockTrooper prata med några kontorsnissar. Skjut honom i ryggen och plocka upp raketgeväret framför honom.

Nu ska vi skjuta ner den där odrägliga helikoptern som följt efter dig. Ifall du inte ser den på skärmen så skjuter du sönder fönstret längst bort med CMP och väntar sedan in i helikoptern därifrån. Skjut sönder den med en välriktad raket så fort den kommer fram. Oavsett vilket fönster du än använder måste du först SKJUTA SÖNDER DET. Du kan använda raketens sekundära funktion för att skjuta ner helikoptern, men jag rekommenderar det inte. Då måste du först använda R-knappen för att ställa in målet och sedan skjuta iväg. Den kommer troligen att träffa, men det kan ändå krångla. När detta är gjort har du klarat uppgift 3 och spring sedan upp igenom nästa trapphus.

Här uppe kommer du träffa Cassandra och fem av hennes livvakter. Här måste vi förstås vara lite billiga för att komma lindrigt undan. Direkt till vänster om rampen kan du se ett litet hörn du kan ta skydd. Ducka så långt ner du kan och göm dig precis bakom rampen här. Plocka på dig Night Vision eftersom att det blir mörkt. Ta fram din Falcon 2 eftersom att den är så pricksäker och dessutom har kikarsikte. Nu ska du strejfa fram otroligt långsamt och skjuta ner dem i exakt rätt ordning. För att göra strejffandet ännu långsamare kan du använda kontrollspaken för att "trycka" dig långsamt mot högra delen av rampen. Börja med vakten allra längst åt höger, den andra åt höger och sedan den tredje åt höger. Lite ovanför och till vänster om den föregående har du en ovanför rampen. För att döda den bör du mycket långsamt backa tills du har kornet på henne huvud. Den sista står under rampen och lätt att nå genom att bara strejfa framåt. Ifall du dödat alla sex vakter på kontorsvåningarna nedan så har du klarat uppgift fyra. Det är alltså bara att gå

ut på taket och upp till helikopterplattan för att klara uppdraget. Inga fler hot!

=====
Uppdrag 2: Carrington Villa - Hostage One
=====

- 1: Eliminera takskyttar
- 2: Aktivera vindgeneratorn
- 3: Lokalisera och eliminera dataDyne-hackers
- 4: Tillfångata dataDyne-vakt
- 5: Rädda Carrington

Detta uppdrag på Perfect Agent är helt annorlunda från Special Agent. Det enda uppdrag i spelet som skiljer sig så här mycket. Jag vet med mig att Rare använde den här banan väldigt mycket som en demo, men tydligen hade man inte tid att göra alla uppdrag lika genomtänkta på den här nivån. Men då sätter vi igång. Tryck genast på A-knappen för att få fram din härliga Laptop Gun. Skjut genast den vänstra, ta ett steg åt höger och skjut den högra. Sikta genast upp på snipern på taket ovanför. Nu är den omedelbara faran över. Du bör inte ha tagit mer än ett skott. Vänd dig om och titta ut mot muren på andra sidan sjön. Sikta på snipern här borta och skjut honom. För att klara första uppgiften måste du skjuta åtta krypskyttar och hittills har vi prickat två. Plocka upp ammunitionen som vakterna tappade. CMP och Laptop använder samma ammunition, men den senare är mycket bättre så håll dig till den. Jag behöver väl inte säga hur viktigt det är att du aldrig panikskjuter utan bara skickar iväg enstaka salvor mot fiender.

Fortsätt nu försiktig åt höger och du borde kunna se en krypskytt (nummer tre) på taket till höger. Avancera försiktigt och skjut honom så fort du har honom på kornet. Du kan se en trappa under honom. Gå runt den och skjut vakten bakom. Gå nu tillbaka till bryggan och igenom närmaste dubbeldörrar. Gå runt hörnet och du kommer att se en stressad vakt. Skjut honom och gå sedan runt höger sida av "väggen", så möter du en vakt som står och gömmer sig här. Två vakter till kommer att avancera från höger. Skjut dem. Nu ska jag berätta en lite irriterande detalj. Villa är inte särskilt svår, men då och då kommer det vakter spawnandes. Så var hela tiden beredd på att de kan komma från olika håll. Håll koll! De tycks bara kunna spawna från våningar över dig dock och jag ska varna dig så gott jag kan.

Vid de två vakter du sköt finns en dörr som leder ut till där du tidigare varit. Gå bara ut och kolla så att inga vakter spawnat (gjorde det för mig en gång) och gå sedan in igen och uppför trapporna till köket. Skjut ner de två vakter som står vid dörren här uppe och titta sedan in i korridoren till höger. Det kommer en hel uppsjö vakter springandes mot dig, men inget Bonzo Gonzo nu, utan skjut endast iväg enstaka salvor för att stoppa dem. Avancera sedan långsamt framåt och du kan se en trappa på höger sida. Härifrån kommer det vakter ifall du inte fixar till det nu.

Spring uppför nämnda trappa och två-tre vakter kommer öppna dörren längst upp. Stå kvar i trappan och skjut ner dem därifrån tills det inte kommer fler vakter. Springer du upp till dörren kan du bli attackerad av en krypskytt, så skjut helst honom redan nu och du har prickat ner 4/8. Gå tillbaka nedför trappan och fortsätt åt höger. Förhoppningsvis ska det vara undanröjt med vakter här, men man kan aldrig vara nog säker. Dessutom ska du hålla koll mot den andra trappan som leder uppåt (allra längst bort i korridoren) eftersom att här kan det spawna vakter. Spring nu mot denna trappa och gå in i det lilla badrummet precis innan om du vill ha en Sniper Rifle.

Gå försiktigt uppför trappan och var beredd på vakter. Strax kommer två vakter springandes mot dig rakt framifrån. Skjut mot dem så fort du kan, men var beredd på att dra dig tillbaka nedför trappan och tillbaka mot badrummet om det skulle gå illa. När de är döda går du uppför trappan igen och tittar åt vänster för två

vakter till. Ta skydd bakom pelaren här och skjut ner dem. På den här våningen, den översta, finns det tre utgångar. Börja med att gå till den som ligger längst bort från trappan och gå ut här. Förhoppningsvis ska det vara tomt här. Vänd dig om och titta mot dörren du kom ut igenom och backa sedan långsamt så borde du strax se en krypskytt precis ovanför dörren. Skjut honom och du har prickat 5/8.

Gå tillbaka in i villan igen och gå nu till dörren närmast trappan. Öppna och backa genast. Ställ dig på vänster sida av dörren och titta ut så borde du se en krypskytt på en vit mur. Skjut (6/8). Gå nu försiktigt ut på den lilla balkongen och du borde kunna se den sjunde precis nedanför. Gå tillbaka in på våningen igen och öppna den enda dörr du inte öppnat än. Två vakter springer omkring här. Försök skjuta en av dem och stäng sedan dörren. Vänta tills vakt nummer två öppnar den och ge honom en fin överraskning då. Strax till vänster om utgången, på taket, står den sista krypskytten så sikta uppåt samtidigt som du går ut så kan du lätt skjuta honom i stortån. Således klarar du uppgift 1. Det finns ett helt gäng vakter i grottorna runt villan, men dessa är helt oväsentliga nu, så ge dig inte ut på några Rambo-korståg nu.

Gå tillbaka in i villan igen och notera nu att det finns några datorer i ena hörnet av våningen. Memoriser dessa. Bara så du vet behöver du inte oroa dig för några vakter i själva villan mer. Gå ner till våningen nedanför och memoriser rummet med datorer här också. Forstätt ned ännu en våningen och gå igenom dubbeldörrarna på vänstra väggen. Du kommer då nå ännu en trappa som leder nedåt. Gå ut på den lilla balkongen här och titta ner så ser du en vakt. Skjut honom och invänta ännu en. Gå nedför trappan och öppna ITNE dörren till höger. Här finns tre vakter som aldrig kommer att upptäcka dig annars. Istället går åt andra hållet och du når en typ av källare med ledningar i golvet. En vakt kan stå direkt till vänster.

Följ ledningarna rakt framför och du når ett lite mörkt, mystiskt rum med tre vakter. Strejfa försiktigt fram så upptäcker du dem lättare. Skjut den första och den andra kommer fram. Den tredje ser du genom att snabbt gå in i rummet och titta åt höger. De stod vid två maskiner med strömbrytare. Aktivera båda strömbrytarna och det står att prylar är aktiverade. Följ nu ledningarna åt andra hållet. I vägskälet står en vakt på höger sida. Vänd dig sedan åt andra hållet och skjut vakten allra längst bort. Detta lockar ut två andra vakter vilka du enkelt skjuter från detta avstånd. Gå fram till cylindern de vaktade och aktivera dess strömbrytare. Således har du klarat uppgift 2.

Nu kommer villan ha invaderats av tre hackers som satt sig vid de datorer jag tidigare bad dig lägga på minnet. Du har en minut på dig att eliminera dem. Aktivera din R-Tracker och du ser deras exakta positioner. Du ska först upp till näst-översta våningen och från köket gå in i närmaste korridor och sedan in i rummet till höger. Skjut dessa två snabbt. Följ sedan korridoren åt vänster och du når trappan som leder uppåt. Gå sedan åt vänster och du ser sista hackern. Skjut honom INTE. Gå istället fram och slå honom i ryggen. Den fjärde uppgiften går nämligen ut på att du ska tillfångata en vakt och detta gör du bara genom att slå en av dem. Gör du inte det får du inte fortsätta längre ner i källaren. Råkar du missa den här trevliga chansen så måste du bege dig ut i grottorna runt villan och försöka slå någon ensam vakt medvetlös där istället. När du gjort detta har du klarat uppgift tre och fyra.

Bege dig nu hela vägen tillbaka till källaren och ledningarna i golvet. Gå till den andra dubbeldörren här nere och du kommer ännu längre ner i källaren. Nu får du träffa StormTroopers och ALLA måste dödas. Börja med att gå åt höger och du får genast attackera en. Fortsätt åt höger och du träffar två till. Strejfa fram försiktigt så kan du skjuta en i taget. Dessa dörrar är låsta så gå åt andra hållet och du når en vinkällare med StormTroopers bakom varje hylla. Skjut dem snabbt genom vinflaskorna. Den första står bakom första hyllan och den andra bakom andra. Därefter kommer du ut i en korridor av hyllor. Skjut vakten allra längst bort och två som gömmer sig bakom hyllor kommer fram. Gå sedan framåt och skjut den allra

sista vid dubbeldörrarna. Har du dödat alla kommer han att tappa Door Key som leder till dubbeldörrarna. Öppna dem och du har klarat uppdraget. Gör han inte det har du missat en StormTrooper, men notera alla dessa finns endast i nedersta källaren.

=====
Uppdrag 3: Chicago - Stealth
=====

- 1: Hämta utrustning
- 2: Fäst sändare på limousin
- 3: Förbered flyktväg
- 4: Skapa fordonsrelaterad skenmanöver
- 5: Få åtkomst till G5-byggnaden

En av de lättare Perfect Agent-uppdragen. Snabbhet och rutin är nyckeln till att klara det här uppdraget. Dessutom MÅSTE du nå limousinen inom två minuter, annars försvinner den och du förlorar uppdraget. Hoppa inte över inledningssekvensen på en gång utan vänta tills Carrington avslutat sin första mening. Ta inte fram ditt vapen utan spring omedelbart framåt och slå den första vakten i ryggen. Spring snabbt igenom följande gränd och titta direkt åt vänster för att se en FBI-agent. Slå honom genast och han kommer att falla. Det finns två andra FBI-agenter på banan och skjuter du inte dem fort kommer de sätta igång ett larm och inkalla massor av SWATs. Händer detta startar du om uppdraget omedelbart. Blanda inte ihop FBI med CIA bara. FBI har FBI skrivet på bröstet och mörkare kläder. CIA har förstas CIA skrivet på bröstet och dessa får INTE skjutas.

Efter att du knockat den första agenten springer du åt andra hållet och skjuter båda vakter du ser. Innanför den röda muren kommer en till FBI-agent titta fram. Skjut honom innan han ställer till med elände, men undvik att bege dig till andra sidan muren. Det patrullerar en robot här omkring och den kan du inte skjuta sönder med vanliga vapen. Stöter du på den ska du bara springa därifrån fort. Gå tillbaka mot startpunkten och gå in i gränden som ligger närmast gränden som leder till startpunkten. En vakt patrullerar här och honom ska du skjuta. Följ gränden in i en större gränd med en container och några explosiva tunnor. Titta in i nästa trånga gränd och du kan se en FBI-Agent långt borta. Skjut honom omedelbart och invänta 2-3 vanliga vakter som du prickar ned en åt gången.

Fortsätt nu in i området där de kom ifrån. Här står 2-3 vakter i brandtrappan, men börja inte skjuta dem än utan spring istället ut på huvudgatan till vänster. Det borde stå en liten svävarlimousin till vänster med en CIA-agent bredvid (om du kommit hit inom två minuter). Kasta genast din Tracer Bug på den. Eftersom att CIA-agenten står med ryggen mot behöver du inte bry dig om honom. Skulle du göra det här på ett annat sätt, bör du först knocka agenten. Ser han buggen så förlorar du uppdraget. Uppgift 2 avklarad ialla fall.

Till höger om dig kan du se ingången till G5-byggnaden, men du får absolut inte bli sedd av vakterna här eftersom att de då stänger ingången. Följ gatan mot deras håll men gör det längst den vänstra väggen. Hoppa ner på vänster sida av gatan mot cloakerna. Här nere finner du en väska precis under själva gatan. Plocka upp den och du får en massa utrustning och du klarar uppgift 1. Gå inte längre ner i cloakerna eftersom att du då får slåss mot mycket irriterande vakter. Istället smyger du försiktigt upp på gatan, men akta så att inte vakterna ser dig. För att undvika deras uppmärksamhet ska du smyga bara precis upp på gatan och sedan ta dig snabbt till höger.

Spring nu tillbaka in i gränden med brandtrappan och strejfa försiktigt fram med Falcon 2 medan du prickar ner vakterna på första och andra plan. Var verkligen försiktig här. När alla 2-3 är borta ska du fästa en mina antingen en trappa upp eller två trappor upp. Du ska fästa minan på någon av de igenmurade dörrarna alltså. När du gjort det så har du klarat även uppgift 3. Gå nu tillbaka mot startpunkten och

du borde kunna hitta en taxi i krokarna. Gå fram till den och ducka framför den. Då kan inte roboten träffa dig. Ta fram Reprogrammer och använd den. När det står att det är klart kommer taxi om några sekunder eller någon minut flyga upp i luften och sedan krascha rakt ner i roboten på huvudgatan. Inte nog med att det förstör roboten, detta lockar ut vakterna som står vid ingången. Gå fram och skjut ner vakterna och följ sedan gatan mot ingången. Det finns lite trick som gör det här lättare. Läs om dessa i fuskguiden till Stealth.

=====
Uppdrag 3: G5 Building - Reconnaissance
=====

- 1: Slå ut störningsgenerator
- 2: Avaktivera lasersystem
- 3: Filma konspirationsmöte
- 4: Hämta Dr. Carroll-backup från kassaskåp
- 5: Lämna byggnaden

Första delen av det här uppdraget har jag alltid tyckt är bland det drygaste som finns i tv-spelsväg, men det finns faktiskt sätt att besegra dem effektivt utan att ta skada. Alla soldater i de första rummen är utrustade med Cloaking Device som gör dem nästan osynliga. Tittar du riktigt noga kan du se en blurrig bild där de står, men tänk på auto-aim inte fungerar då. Vakterna dyker upp när de skjuter dock och då har du din chans. I första rummet finns det två cloakade vakter som försvinner omedelbart. Den ena kommer att springa till högra hörnet framför dig, nära dörren. Du kan se hans skuggbild där och skjuta honom direkt. Den andra blir klurigare eftersom att han redan hunnit röra sig en del. Antingen står du i hörnet och ser dig noga omkring efter honom tills han dyker upp eller också strejfar du längst med väggarna medan du tittar runt i rummet. När båda är döda får du ett nyckelkort och kan fortsätta in i nästa rum.

Nästa rum träffar du en vanlig vakt som har ryggen mot dig. Skjut honom och tryck sedan på knappen han stod vid. Gå in i nästa rum. Här inne finns det fyra cloakade vakter, men de dyker inte upp förrän du passerat glasväggarna. Gör nu detta och stanna här! Koncentrera dig noga mot rummet och särskilt mellan glasväggarna. Det är bara mellan glasväggarna som de kan avancera dig så du borde se blurr där ifall de vågar. Av denna anledning bör du helst hålla glasväggarna intakta, men måste du skjuta igenom dem för att träffa vakter är det inget du kan göra. Strejfa längst in i hörnet till höger och du får dessutom skydd. Har du skjutit tre av vakterna och den fjärde inte vill dyka upp bör du strejfa runt i rummet och leta upp honom.

Plocka upp nyckelkortet från den fjärde vakten och spring in i nästa rum. Ser du vakten genom dörren, skjut honom härifrån. Du måste skjuta honom så fort du ser honom eftersom att han annars springer och sätter igång ett larm. I nästa rum har du ett larm direkt till höger. Om någon vakt når det har du förlorat hela uppdraget så spring direkt till höger och skjut dem två vakter du ser här med din CMP. Gå sedan åt andra hållet och skjut den tredje vakten i rummet skydd bakom ett hörn. Gå nu till larmet och genom dörren bredvid det.

I följande rum finner du en trappa som leder nedåt. Det står en skydd vakt vid trappans fot och han kommer att skjuta dig om han ser dig. Gå därför försiktigt framåt och pricka honom så fort du får honom på kornet. Nedför trappan och du kika försiktigt in i nästa rum för att se en massa datorer. Ducka för bättre sikte och titta bort mot högra hörnet och du ser två vakter. Skjut ner dem så fort du kan se dem och smyg sedan försiktigt fram mot pelaren längst bort till vänster. Bakom den står en vakt så smyg på honom med en överraskning förpackat i bly. Därefter så avaktiverar du skärmen och uppgift 1 är avklarad.

Gå tillbaka in i rummet med alarm och du kommer säkert lägga märke till ett par strömbrytare som lyser grönt på väggarna. Det finns fyra i rummet och alla ska

stängas av så att de inte lyser grönt. Följ väggarna runt och gör detta så klarar du uppgift 2. Gå nu uppför trapporna i ena hörnet av det. Ducka och kryp på ledningarna i taket. Följ dem in i nästa rum, men hoppa INTE ner. Titta mot hålet i väggen till vänster och skicka ut din CamSpy. Du ska nu skicka in din CamSpy i det lilla hålet och du får se en sekvens samt klara uppgift 3. Men vänta! Det finns en bugg du kan utnyttja här som jag inte vet om jag borde tala om här, men tänker göra det ändå. Ifall du vill utnyttja den för att göra allt MYCKET lättare sätter du ut din CamSpy här uppe UTAN att skicka in den i hålet. Så får du veta mer strax.

Hur du än gjorde ska du titta ner från ledningen. Du borde kunna se en vakt vid ett alarm. Skjut vakten i huvudet och var beredd på att en till kan komma springandes. Gör han inte det hoppar du ner och skjuter honom också. Gå genom dörren vid alarmet och du kommer troligen möta en patrullerande vakt i trappan. När du träffat honom också ska du uppför trappan och sedan in i nästa område för att träffa två vakter borta vid en dörr. Försök döda båda två på en gång och troligen kommer det två till vakter från vänster. Använd trappnedgången som skydd för elden. När dessa är väck följer du korridoren till vänster och sedan trapporna upp till översta våningen. Du träffar den sista vakten och bör använda pelaren mitt i trappan som skydd.

Spring tillbaka till där du nyligen sköt fyra vakter och gå genom dörren här. Kassaskåpet är verkligen enormt. På höger vägg kan du se en liten pryl. Denna ska du kasta Door Decoder på och en nedräkning kommer att sätta igång och larmet börja ljuda. Om du inte tänker utnyttja buggen, skjut sönder dem starka lamporna vid dörren så att du inte blir vändad och var sedan beredd på att en massa vakter med Magnum kommer att attackera. Magnum är tämligen harmlöst i det här spelet så oroa dig inte så mycket. För att inte göra av med för mycket ammunition till din CMP, bör du endast skjuta enstaka salvor mot vakterna. Efter en minut så öppnas kassaskåpet men det tar lång tid på sig så var beredd på att fortsätta försvara dig. Plocka upp backuppen där inne och du har klarat uppgift 4.

Så du vill utnyttja buggen istället. Då kastar du Door Decodern på prylen på väggen och byter därefter direkt till CamSpy. Skicka genast in den i hålet och du kommer att klara uppgift 3. STÄNG INTE AV SEKVENSEN! Låt sekvensen rulla och tidsnedräkningen på kassaskåpet kommer att rulla samtidigt, men du blir inte attackerad av vakter. Avsluta inte sekvensen förrän cirka tio sekunder efter att tidsnedräkningen är färdig eftersom att kassaskåpet måste få tid att öppna sig också. Denna bugg är MYCKET praktisk.

Precis efter att du plockat upp backuppen ska du ta fram Remote Mines och sedan hålla B-knappen intryckt samtidigt som du trycker på Z för att detonera minan du placerade i Stealth. Därefter springer du snabbt ut i korridoren rakt fram. Ifall du satte minan i Stealth en trappa upp har du utgången direkt till vänster längst bort i korridoren. Ifall du satte den två trappor upp måste du uppför trapporna och ut däruppe. Det är senaste gången du spelade igenom Stealth som räknas. Bekymra dig inte om att döda vakter, SPRING bara!

=====
Uppdrag 4: Area 51 - Infiltration
=====

- 1: Stäng av luftvärnsradar
- 2: Placera kommunikationsaparater på antennen
- 3: Slå ut alla robotar
- 4: Få tillträde till hangarhissen
- 5: Ta kontakt med CI-spion

Här krävs det allt lite tur. Först och främst ska låta introsekvensen rulla på lite innan du avbryter den. Detta för att en vakt ska hinna passera dig och hamna utom hörhåll. Tryck bort sekvensen tidigast när vakterna vid tornet visas, helst när de

visar vakterna nere vid antennen. Således kommer du bara behöva ta itu med två vakter när du börjar, båda visar ryggen mot dig. Skjut vem du vill först. Antingen kommer den andra springa och aktivera en minigun eller också börjar han skjuta på dig. Var noga med att plocka upp granater och ammunition. Slösa INTE på granaterna!

Fortsätt nu på vägen och du borde inom kort hitta två vakter till. Använd stål-balkarna för skydd. Var försiktig eftersom att du strax efter vakterna finner ännu en minigun, och den är aktiverad. Töm ett magasin i den och ta sedan skydd bakom en pelare. Vänta på att den går tillbaka i sin ursprungliga position och töm ännu ett magasin. Därefter når du ett stort område. Titta till vänster för ännu en minigun. Förhoppningsvis har du tre granater så använd en av dessa på minigunen. Alternativt strejfar du försiktigt fram och försöker skjuta den utan den ser dig. När det gäller vilket vapen du härmed ska använda så är det mest en fråga om tycke och smak. MagSec är lite snabbare och har ett sikte samt ett skott mer i magasinet, men Falcon är ljusår mer pricksäker.

Till höger om dig kan du se ett torn med två vakter som kan dränera en helsikes massa energi ur dig om du inte är försiktig. Du kan springa mot dem samtidigt som du kastar en granat mot dem, men detta rekommenderar jag inte (väldigt riskabelt). Istället bör du ducka två gånger och ta fram MagSec. Denna pistol har helt usel träffsäkerhet, men duckar du kan du ändå utnyttja det ironiskt placerade siktet. Ingen av vakterna kan träffa dig förrän du börjar skjut dem eller springer fram några meter. Göm dig bakom bergsväggen så att du bara ser den vänstra vakten. Sikta länge och nog och avfyra sedan flera skott tills du ser att han är borta. Därefter håller du R-knappen intryckt och använder C-vänster för att titta ut mot den andra vakten. Tryck snabbt på C-vänster och skjut så borde du inte ta stryk alls.

Spring förbi tornet så kan du se en helikopterplatta i mitten av ett minfält. Strunta i det nu och titta istället nedför rampen i närheten. Antingen är 3-4 vakter på väg mot dig eller också är det en som springer nedåt för att hämta resten av dem. Ducka två gånger och använd MagSecs sikte för att pricka ner dem på långt håll. Därefter ska du ut mot helikopterplattan, men vänta! Detta är ett minfält. Det finns en väg att spring igenom fältet och samtidigt undvika alla minor, men det är riskabelt. Istället rekommenderar jag dig att kasta en av dina granater rakt fram genom hålet i staketet. Sikta väldigt långt ner mot marken så flyger inte granaten iväg så långt. Med lite tur har du sprängt bort 1-3 minor. Spring över fältet där de detonerade minorna låg. Stanna på helikopterplattan och spring sedan raka vägen mot det lilla hålet i väggen på vänster sida. Vill du chansa över fältet istället ska du från staketet springa raka vägen mot helikopterplattan, men ta ett steg åt höger efter halva vägen mot plattan. Kom ihåg att plocka upp raketgeväret!

Tänk på att du måste ducka för att komma genom hålet. På andra sidan kan du springa in i en vakt. Låt honom absolut INTE springa runt hörnet eftersom de då kommer att stå och campa som andra cs-svin. Smyg på honom och skjut honom i ryggen och spring sedan snabbt runt högra hörnet för att skjuta den andra vakten. Skulle vakterna antingen höra dig eller lyckas fly kommer de att stå och campa, så är det bara. Då skjuter de båda två så fort du visar dig. Då kan du antingen försöka snabbt strejfa fram och skjuta på chans eller också runda byggnaden och skjuta sönder alla tre kulsprutor på väggarna under färden. En grej jag inte provat är att kasta en handgranat som en Proximity Pinball... hehe.

När båda är borta ska du gå till andra änden av området och du finner en mekaniker bredvid en robot interceptor. Ifall du dödar honom får du inte ett gömt vapen på nästa bana, men det behövs du inte oroa dig för just nu. Det är bara att spela igenom uppdraget igen på Agent om du vill ha vapnet. Vill du att han ska överleva så skjuter du honom i benet och väntar på att han flyttar sig ifrån maskinen. Därefter slår du helt enkelt ned honom. Du kommer då få hisskortet som du måste ha. Du måste också skjuta sönder roboten som en del av uppgift tre. Står vakten kvar vid maskinen då du skjuter den så dör han ju av explosionen.

Gå tillbaka till där du senast sköt ner två vakter och hoppa ner i luckan i marken. Gå in i nästa rum och du finner datorer och grejar. Du ska nu sätta ut dina Explosives på dataskärmen här inne, men vänta! Så fort du gör detta kommer ett antal lasergrejar sätta igång i korridoren som leder in i det här rummet. Du kan se de små maskinerna på väggarna. Använd därför din sista (?) granat och släng den så nära mitten som möjligt. Du kommer då spränga bort alla laserstrålar. Därefter sätter du ut Explosives och springer snabbt ut ur rummet innan skiten exploderar. På Agent och Special Agent kommer du bli bemött av två vakter med Dragons, men jag har bara blivit bemött av dessa på Co-operative när jag spelat Perfect Agent. Var ändå beredd på dem och tänk på att du har kommit undan från explosionen bara du lämnat rummet med datornerna. Hursomhelst har du nu klarat uppgift 1.

Spring nu tillbaka ut över minfältet och sedan nedför rampen till vänster. Var försiktig här eftersom att det kan lura vakter här och där och dessutom står en mycket illasinnad minigun till vänster. Ducka två gånger, plocka fram MagSec om du inte redan har den och smyg fram så pass att du kan sikta på minigunnen utan att den ser dig. Var beredd på att en del vakter kan attackera dig under tiden och att det kan finnas en vakt gömd direkt till höger. Spring försiktigt fram nu och var beredd på att vakter kan komma mot dig. Skjut dem du ser från håll och följ sedan den högra väggen. Längst bort åt vänster finns en kulspruta som skjuter dig så fort den ser dig. Håll dig alltså utom synhåll, men vänta in den eller de vakter som är kvar i området.

I ett par carports (eller vad man ska säga) kan du se två robot interceptors och en hover bike. Skjut sönder dessa interceptors med din pistol och du kommer att klara uppgift 3. På sidan av byggnaden men en parabolantennkan du se en röd knapp. Tryck på den så sänks antennen. Spring in bakom byggnaden och plocka fram Comms Rider. Kasta genast upp den på antennen medan den sänks. Nu har du klarat uppgift 2. Tre eller fyra vakter kommer nu ut ur dörren under kulsprutan. Det är troligen klokast att vänta in dem och skjuta dem på avstånd. Därefter springer du snabbt tillbaka mot rampen.

Ett antal vakter kommer springandes. Två kommer från minfältet och ytterligare två-tre står vid tornet. Skjut bara dem du ser och spring raka vägen ut på minfältet och igenom hålet i vägen. Nu är den omdelbara faran över eftersom att vakterna inte kommer igenom hålet och dessutom har väldiga problem med att öppna den stora dörren om de överhuvudtaget kan göra det. Ser du de två enorma ståldörrarna? Du ska igenom den VÄNSTRA. Du kommer snart få veta varför. För att öppna den vänstra ska du gå till vänstra sidan av den vänstra och aktivera skärmen här. Har du inte hisskortet leta på marken vid den sprängda Robot Interceptorn.

Du kommer strax in i en tom hiss. Låt den leda dig till botten och titta försiktigt ut. Du borde se två-tre vakter till höger och en till vänster. Har du sparat raketen, avfyra den mot ett par vakter. Annars skjuter du mot dem så mycket du orkar och retriter sedan in i hissen igen. Låt hissen ta dig upp och var beredd på vakter högst upp även om det troligen inte står en kotte där. När du kommer ner igen behöver du faktiskt inte oroa dig så mycket för vakter här. De står nämligen och väntar på andra hissen. Sålunda är de programmerade att alltid stå vid andra hissen oavsett var du kommer ifrån. Så fort du kommer ner igen ska du strejfa ut till höger och skjuta så många skott du kan, alternativt kasta en handgranat. Därefter strejfar du in i hissen igen och upprepar processen tills alla är döda.

Plocka upp en Dragon och smyg nu försiktigt fram och skjut alla vakter på avstånd. Spring uppför rampen i andra änden av rummet och följ gången på ovanvåningen mot en hiss. Du kommer således upp till ett annat hangar. Du kommer se två vakter omedelbart så skjut dem båda och följ sedan gången. Strunta i nedervåningen, men var beredd på att träffa på en vakt runt ett hörn. Därefter hoppar du snabbt ner på nedervåningen och öppnar första bästa dörr. Här springer det troligen omkring ett helt gäng förvirrade hönor, men skjut inte utan gå bara in. Så fort du gjort det har du klarat uppdraget.

=====
Uppdrag 4: Area 51 - Rescue
=====

- 1: Förstör datorfiler
- 2: Lokalisera konspirationsbevis
- 3: Införskaffa och använd teknikerförklädning
- 4: Få tillträde till obduceringslab
- 5: Rädda Överlevanden från kraschen

Rescue är helt klart ett av de svåraste Perfect Agent-uppdragen, men det finns ett sätt att göra det mycket lättare och det stavas: PHOENIX. Ja, det finns en Phoenix, men då måste vi göra lite förberedelser. Starta Infiltration (föregående banan) på Agent och spela fram tills du når mekanikern som står vid en robot. Honom ska du knocka, men får inte döda. Ifall du vill spränga roboten, måste du först skjuta honom i armen eller benet så att han springer därifrån och därefter knocka honom. Sedan klarar du uppdraget som vanligt bara. Det är allt du måste göra för att förbereda.

När du nu sätter igång med Rescue ska du först och främst helt strunta i den explosiva lådan: den är helt onödigt. Det gäller bara att den inte går sönder. Spring uppför rampen och börja peppra mot vakterna du ser. Du kommer att locka fram ett helt kollektiv av dem så skjut dem på avstånd. En kille kan dyka upp direkt till höger så skjut honom också. När du för tillfället inte ser några fler så går du runt hörnet till höger för att skjuta en eller två till. Gå fram till där den bortre stod och du kan se en tunna i ett litet fack bredvid. Skjut sönder den och du får dubbla Falcon 2. Du kan behöva ammunitionen.

Var noga med att inte bli sedd från våningen ovanför. Spring tillbaka till rampen där du började och följ den vänstra vägen runt hörnet vid hissen. Fortsätt nu följa vänstra väggen och var beredd på att en vakt kan finnas på din högra vägg. Vänd dig om här i hörnet och titta upp på våningen ovanför. Du borde se en vakt vilken ska skjutas i huvudet. Spring tillbaka till hissen och följ med den till toppen. Skjut INTE på vakterna till vänster än utan spring nu till höger och skjut vakten längst bort vid dörren. Nu ska vi hämta Phoenix. Försök öppna dörren där han stod och du ser att den är låst (viktigt att du gör det). Avfyra nu ett par Dragon- eller Falcon-skott i rad och en förvirrad mekaniker kommer att öppna dörren. Detta kan krångla så vänta då bara en liten stund (typ någon minut) och känn på dörren igen.

Gör vad du vill med mekanikern och spring sedan uppför rampen till vänster. Följ gången tills du når en hiss och använd den för att ta dig upp. Följ ett par gångar och du når strax ett stort rum. Plocka upp Phoenixen på en bänk längst bort. Detta vapen är hur bra som helst om du använder sekundära funktionen. Vakter dör ALLTID! Till och med om du missar med en meter. Spring nu tillbaka till den stora lagerlokalen du började i och följ gången tills du ser två vakter vid bortre dörrarna. Skjut på en av dem och båda borde dö. Gå till där de stod men titta nedåt och åt höger medan du springer för att upptäcka en sista vakt på golvet nedanför.

Gå nu ut till nästa rum och sikta din Phoenix mot de fyra vakter som finns ovanför dig. Skjut mot väggarna där de springer och de dör. Därefter försöker du få ner hissen. Med lite tur så är det bara en av vakterna som kommer ner till dig. Skjut ett Phoenix skott på hissdörren och han dör automatiskt. Sååå enkelt! Ifall du istället använder Dragon bör du slänga den vid hissen som Proximity, men detta är väldigt klurigt. Syftet är att vakterna som kommer ner dör av explosionen. Men du har ju Phoenix så du är glad. Kliv in i hissen och rid den till toppen. Skicka av ett par Phoenix-skott mot toppen för säkerhets skull.

När du nått toppen springer du runt till andra sidan av rummet och du borde se ett X intristad på väggen. Det är här du ska spränga. Lättast är att använd Phoenix och

helt enkelt skjuta där. Ett alternativt är att slänga en Dragon här och sedan skjuta på den. Ett taskigt sista alternativ är att hämta den explosiva lådan vid startpunkten och skjuta sönder den här. Så ska man egentligen göra. Hehe. Gå igenom hålet i väggen och titta åt både höger och vänster efter vakter. Fortsätt sedan till vänster ända tills du når en dörr på höger sida och en på vänster. Gå genom dörren till höger och skjut vakten i ryggen. Öppna nästa dörr och sjuk den elaka doktorn också. Vänd nu snabbt om och titta ut mot korridoren. Ännu en vakt har spawnat som naturligtvis får smaka på din Phoenix-eld.

Gå tillbaka in i det konstiga rummet och tryck på den röda knappen närmast till vänster. En behållare kommer att höjas. Ta fram din X-Ray Scanner och titta på den. Det bör vara en Alien i den och tittar du tillräckligt länge kommer du ha klarat av uppgift 2. Skulle det inte vara det får du prova med de andra behållarna. Spring tillbaka ut i korridoren och följ den uppför. Var beredd på att stöta på någon vakt. Strax vänder sig korridoren runt en krök och då ska du naturligtvis fortsätta nedför (gå inte in i några rum). Halvvägs nedför nästa ramp står två vakter. Skjut ett Phoenix-skott framför fötterna på den ena så dödar du honom och lockar ut den andra, vilken också får det hett om fosingarna. Ifall du inte har någon Phoenix ska du använda SuperDragons sekundära funktion: granatkastare!

Fortsätt nedför rampen och öppna den stora dörren längst ned. Spring ut i det stora hangaret och titta genast åt vänster. En hel flock vakter. Skjut iväg ett par snabba Phoenix-skott och flera av dem bör dö. Titta nu mot höger också och en vakt på övervåningen borde ha sett dig. Skjut honom också. Lyckas du inte döda alla måste du fly tillbaka in i korridoren och pricka dem därifrån. När alla är döda ska du upp på övervåningen i hangaret. Du kanske kan se några svarta, konstiga ledningar här uppe. Spring ut på den första och följ den till väggen på andra sidan. Här finns det en öppning till en lufttrumma. Kryp in i denna och du kommer ner till toaletterna.

Kolla först så att det inte är någon vakt här och fortsätt sedan in i duschrummet bredvid. Skjut teknikern här inne och titta sedan i skåpen. I ett av dem bör det ligga en forskarförklädnad. Innan du sätter på dig den ska du snabbt kolla så att ingen vakt ser dig när du gör det. Sätt på dig den och spring snabbt ut ur duschen åt vilket håll du vill. Nu kan du se hur mycket tid du har på dig i nedre delen av skärmen. Tror det är 1:30 och därför måste du röra dig väldigt fort. Ta bort ditt vapen också så kommer inga vakter att se dig och naturligtvis ska du visa dem samma artighet. Ut ur duschen och genom den lilla dörren i omklädningsrummet. Nu är du tillbaka ut i korridoren med ramperna.

Spring uppför rampen och gå in i första rummet till vänster. Spring bort till den bortre datorn och ta fram Data Uplink. Ladda upp ett virus i datorn och alla dörrar i närheten kommer att krångla. Detta låser upp en viktig dörr för dig. Spring snabbt ut ur rummet och spring uppför rampen. Ta fram din Phoenix medan du springer och spring in i rummet till höger vid toppen av rampen. Skjut vakten du ser, vänd dig om och skjut den andra. Skjut sedan sönder datorn längst bort och du har klarat uppgift 1. Ta snabbt bort din Phoenix och rusa nedför rampen framför dig. Ta första dörren till höger längst ner och spring igenom korridoren du kommer in i. Vakterna bör fortfarande vara hövliga. Öppna dörren längst bort och en vakt kommer att välkomna dig in i rummet om inte din tidsgräns hunnit gå ut. Det första du gör när du kommer in är att avvärpa vakten som var så trevlig och han kommer faktiskt att svimma. Skjut forskaren inuti labbet och du kommer att få ett mycket viktigt nyckelkort av honom.

Detta kommer att ha utlöst en rejäl spawning av vakter utanför. Skjut ett par Phoenix-skott mot dörren längst bort och du borde döda en del av dem. Det här handlar alltså om riktigt ondskefulla läkare med farliga drogpistoler. Kommer någon igenom är det bara att Phoenixa. Har du ingen sån är det SuperDragons granatkastare som gäller. Fortsätt in i nästa korridor, vilken jag rekommenderar att du bara springer igenom. Alternativt kan du skjuta Phoenix-skott på pelarna för att

ha död på några av dem. Det finns fyra stycken, två på var sida.

Fortsätt sedan ut i korridoren, ta direkt till höger igenom dörren och sedan närmaste dörren till höger. Korridoren du kommer till nu, brukar jag bara strejfspringa igenom eftersom att det är så nära slutet. De fyra vakterna står bakom pelare och skynkten längst bort i rummet så skjut Phoenix på dessa om du vill och vakterna borde dö. Gå igenom dörrarna längst bort och sedan in i labbet bakom. Två vakter till vänster och två till höger. Skjut dem så fort du bara kan och ta skydd i dörren. Nu är det bråttom. Du måste hitta ett nyckelkort vilket en av vakterna tappat. Den bortre till höger brukar hålla den, men det är inte garanterat. Du har dessvärre bara en halv minut på dig att hitta det. Därefter går du igenom dörren längst bort och sedan in i själva obduceringskammaren. Således är det avklarat!

=====

Uppdrag 4: Area 51 - Escape

=====

- 1: Lokalisera alien-medicin
- 2: Träffa CI-spion
- 3: Lokalisera hemligt hangar
- 4: Återuppliva Maian-livakt
- 5: Fly Area 51

Oroa dig inte för detta uppdrag. Du kommer att hålla i en bår från början. Med B-knappen släpper du honom så försök inte ladda om. Du bör lägga på ett kål så att du inte börjar må dåligt av nervgasen. Spring mot dörrarna och de kommer att öppnas bara du trycker mot mitten. När du kommit ut i korridoren tar du direkt till höger och två otäcka läkare kommer att attackera. Skjut fyra skott i den ena och fyra i den andra, men tänk på att INTE ladda om manuellt. Fortsätt sedan rakt mot den bruna dörren framför dig och nedför rampen. Dörren längst ner måste du igenom sidleds för att den ska öppnas. Gå in i rummet och båren kommer automatiskt stanna här.

Spring tillbaka till där du mötte läkare och öppna dörren till höger. Fortsätt in i nästa underliga rum och döda två doktorer till. Spring till andra sidan av rummet och följ den trånga gången nedåt. Öppnar du den här dörren inom ungefär en minut från när du startar kommer det ligga Remote Mines på andra sidan. Den tiden klår du lätt efter ett par försök. Ifall du inte får några minor öppnar du dörren, strejfar ut till höger och sätter en massa kulor i vakten längst bort. Detta lockar fram andra vakter, vilka du förslagsvis skjuter uppifrån rampen. Med minor kan du börja med att sätta ut en mina vid dörren här och sedan lura hit vakterna, varpå du detonerar och spränger tre i luften.

Gå in i rummet där de stod och plocka upp all ammunition. Du kommer nu att på allvar få använda den urgryma SuperDragon. För det mesta ska du endast använda den sekundära funktionen. Gör det ända tills jag säger någonting annat. Granater! Tänk dock på att du måste sikta lite annorlunda än med automateld. Gå igenom dörren den enda andra dörren här inne och du kommer tillfälligt ut ur komplexet. Slunga genast iväg en granat mot vakten som attackerar till vänster. Runt nästa hörn kan du se en till vakt, men tänk på att han kan (av någon outgrundlig anledning) se dig långt innan du kan se honom. Strejfa fort fram och slunga iväg en granat.

Fortsätt nu i nästa rum och du kommer att se en glasvägg till höger. Spräng den med ännu en granat och gå fram till konsolen innanför glasväggen. Aktivera den och en dörr precis i närheten kommer att ha låsts upp. Fortsätt runt hörnet och döda vakten du ser. Öppna dörren bredvid honom som nyss låstes upp och plocka upp Alien Med-pak för att klara första uppgiften. Fortsätt genom följande fyra dörrar och döda vakten framför den femte. Gå EJ igenom den femte utan fortsätt åt höger. Följ gången här och du stöter på två vakter innan du når ett ganska stort rum med många servrar. I ena hörnet står Jonathan så gå fram och titta på honom. Så fort det står

Objective 2 Completed så måste du vakna till. Då kommer nämligen tre vakter in i rummet från dörren i ett av hörnen. Slunga genast iväg en granat och du dödar alla.

Spring nu tillbaka från var du kom ifrån och när du når en dörr på höger och en på vänster, ska du först gå åt höger för att stöta på fyra elaka vakter. Sikta mot deras fötter och skicka genast iväg en granat. Detta måste gå väldigt fort för att du inte ska bli beskjuten. Du ska INTE ut i det här hangaret utan egentligen mot motsatta dörren. Vänta in Jonathan och när han kommer så ska vi hjälpa honom på traven med att springa. Följande fyra dörrar har han ett helsike med att ta sig i igenom. Knuffa in honom mot vägen och knuffa honom sedan framför dig tills du når rummet där du plockade upp Alien Medpak. En ny vakt kommer att ha spawnat runt hörnet så bli inte alltför rädd.

Fortsätt in i nästa rum, alltså bron utomhus som du tidigare var på och följ den till nästa rum. Här väntar fyra vakter så var beredd på att genast skicka iväg en granat. Alldeles strax kommer Jonathan ifatt och börjar mixtra med explosiva grejer. Stäng dörren bakom honom. Ställ dig nu inte alltför nära Jonathan och sikta mot dörren. Medan Jonathan fixar sprängdegen ska du försvara honom. Skjut iväg ett par granater så fort dörren öppnas och var beredd på fler. Antalet vakter som kan komma härifrån är helt oändligt så nu finns det ingen anledning att slöa.

Strax spränger Jonathan väggen och då kan du gå in i det hemliga hangaret (tredje uppgiften avklarad, tack så mycket). Slunga bort en granat mot vakten vid motsatta väggen och spring förbi honom. Byt nu till primär eld och du kommer strax se en vakt till höger om dig. Skjut honom och du har dödat de enda vakter i det här rummet. Spring nu snabbt tillbaka till Jonathan och ner på golvet. Gå igenom dörren precis nedanför och du finner rymdvarelsen du nyss räddat. Ge honom Alien Medpak omedelbart och spring sedan iväg och hjälp Jonathan. Ifall du måste stå på neder våningen och skjuta uppåt MÅSTE du använda vanlig automateld eftersom att granaten studsar helt idiotiskt. Ifall du hjälper honom inuti i föregående rum då kan du använda granater. Jonathan må ta extremt mycket stryk, men förr eller senare dör han också så var noga med att försvara honom. Detta kan vara mycket frustrerande och otur kan hindra även den mest inbitna veteran.

När det i nedre delen av skärmen står något om att Alien Medpak har verkat så går du in till rymdvarelsen omedelbart. Ifall det står vakter här inne bör du skjuta dem omedelbart (automateld!!). Sekvensen sätter igång så fort du står i närheten. När den är över så kan det komma ännu fler soldater ur hålet i väggen och du bör genast stå beredd på detta. När Jonathan och vår nye vän börjar spring mot UFOt ska du också följa efter, men innan dess måste du försvara dem. När ni alla nått UFOt kommer ni diskutera flyktvägen. Efter sekvensen börjar Jonathan springa mot kontrollerna som öppna hangaren, men här får du faktiskt chansen att klara uppdraget på två helt olika sätt.

Vi börjar med det enkla sättet vilket jag starkt rekommenderar att du gör på den här svårighetsgraden. Då gör du helt enkelt som Jonathan säger. Du får absolut INTE springa förbi honom utan håll dig bakom honom medan han går till två datorer i övre delen av hangaret. Om du vill kan du följa efter honom och antingen skjuta vakter som är på väg in eller också aktivera den ena datorn åt honom så går det forare. Så fort båda är aktiverade och du befinner dig någorlunda i närheten av UFOt avslutas uppdraget genom att du och Elvis flyr.

Alternativet är BETYDLIGT svårare och rejält förvirrande om du inte kan navigera dig igenom Area 51. För att aktivera det här sättet ska du springa förbi Jonathan innan han springer uppför rampen. Då kommer Joanna säga åt honom att åka med Elvis och att hon istället fixar skivan. Jonathan säger inte ett ljud som protest. Hehe. Han kommer dock försvara dig lite grann. Spring nu raka vägen mot datorerna på den lilla övre våningen och aktivera dem så kommer dina vänner ut. Nu kommer det dessvärre ha samlats ett gäng vakter vid hålet i väggen och på golvet nedanför. Byt till granatkastare och slunga iväg granater bäst du kan mot dem. På golvet borde du

kunna se en svävarcykel. Gå fram till den när det är någorlunda lugnt och dubbeltryck på B-knappen för att hoppa upp på den. Nu kan du fara väldigt fort och vakter bör nu inte hinna träffa dig. Byt till primär eld för att undvika att spränga ihjäl dig själv.

Nu måste du till andra sidan av Area 51 och jag ska försöka leda dig dit. Stanna aldrig! Skjut bara på vakterna som står direkt ivägen för dig. Förhoppningsvis borde du inte bli träffad. Alla dörrar öppnas automatiskt för dig så oroa dig inte för sånt heller. Först åker du in i rummet där Elvis bår ligger och fortsätter där efter uppför rampen. Följ korridoren rakt fram och fortsatt även när den fortsätter åt höger. Du kommer igenom en dörr på slutet som leder ut i ett enormt hangar. Du ska mot dörren längst bort till vänster på nedervåningen. Följ därefter korridoren ända tills du når ett vägskal. Far mot dörren längst bort till vänster och fortsatt sedan genom nästa dörr också och du är äntligen ute. Snabbhet är nyckeln till att klara det här.

Fördelen är att du på ett senare uppdrag (Defense) får hjälp av Jonathan. Han överlever troligen inte ifall du avslutar uppdraget på lätta sättet. Grejen med detta är att du lika gärna kan gå tillbaka på Agent och göra det på det svåra sättet där istället och det räknas ändå. Detta visste dock inte jag när jag gjorde det så jag var ändå tvungen att klara uppdraget på det svåra sättet...

=====
Uppdrag 5: Air Base - Espionage
=====

- 1: Införskaffa förklädnad och gå in i basen
- 2: Checka in utrustning
- 3: Lura säkerhetssystem
- 4: Skaffa flygplaner från kassaskåp
- 5: Borda Air Force One

Ett av de allra svåraste Perfect Agent-uppdragen väntar. Det gäller att du kan sikta om du ska greja det här, men som tur är tar varje försök tämligen kort tid. Sålunda tyckte jag ialla fall innan, men nu har jag gjort en bra strategi som troligen kommer att hjälpa dig oerhört. Från start du ska backa någon meter och sedan ta fram din DrugSpy. Inga vita vakter för dödas utan endast åbingas medvetslöshet. Detta ordnas med antingen slag, Crossbow (Sedate) eller, just det, DrugSpy. Kör den runt hörnet och pricka den första vakten. Ta den sedan till motsvarande hörn på andra sidan ingången. Pricka den här vakten också. Ge dig sedan på vakten som är på väg in i grottan och fortsatt själv in i grottan (fortfarande som DrugSpy).

Strax når du en flygvärdinna och två vakter. Skjut dem alla och sväva sedan tillbaka till Joanna. Förmodligen kommer du att stöta på en sista vakt som kommit ut ur basen. Skjut denna också. Gå tillbaka till rollen som Joanna och plocka upp all ammunition som vakterna tappat. Gå också in i grottan och fram till flygvärdinnan. Plocka upp hennes väska och du får Disguise. Sätt på dig den och ta bort dina vapen. Gå nu in i basen. Så fort du kommer in ska du till vänster och ta hissen upp till övre våningen. Här uppe möter du två nissar och en resväska längst bort. Plocka upp väskan och knocka nissarna. De kommer att stänga ner basen annars.

Åk med hissen tillbaka ner igen och fortsatt in i basen (uppgift 1). När du når två rulltrappor ska du nedför den som ligger rakt fram. Gå fram till rullbandet och lägg din resväska där (uppgift 2). Nu har du 30 sekunder på dig att ta dig till en dator. Gå in i den ljusa korridoren och spring tills du når ett stort rum. Följ den blåa randen på golvet in i korridoren på andra sidan. Du kommer in i en gång med pelare som du ska följa åt höger. Innan du når trappan längst bort ska du avvpäna en vitklädd vakt så att du får en Dragon (du checkade in all din utrustning nyss).

Spring uppför trappan och du ser en mörklädd vakt, en vitklädd och en terminal.

Gå först och tryck på terminalen så klarar du uppgift 3 och plötsligt börjar den mörkklädda vakten skjuta på den vitklädda. Spring genast bakom den skjutglada och avvärj honom bakifrån. Han knockas och du får hans vapen. Även om du har förlorat alla dina vapen har du all ammunition kvar. Det var därför jag sa åt dig att plocka upp alla vapen innan. Det som kommer nu är ganska svårt. Innan tyckte jag att det var enormt svårt. Jag skrev min första strategi till den här banan då, men nu anser jag att man ska göra på ett helt annat sätt. Jag behåller däremot min gamla strategi efter den nya som jag skriver nu. Jag har till och med gjort en film med min webcam till min nya strategi. Jag är gudomligt bra där så smöra på och jag skickar den gärna. ;)

Okej. Nyckeln till detta är att du tar det försiktigt och inte bara springa på. Det allra viktigaste är att du aldrig skjuter slut på hela magasinet på en gång. Försök istället skjuta enstaka skott eller salvor och du får precisare skott och magasin som räcker mycket längre. Ta fram din Dragon direkt efter att du knockat den svartklädda och spring nedför den lilla trappan. Skjut mot vakterna som står längst bort och det kommer strax fram ett gäng vakter utifrån pelarna. Skjut dem om du vill, men säkrast är att kasta ut din Dragon som Proximity Mine i det här lilla rummet med trappan. Spring sedan upp för trapporna och vänta på att alla sprängs i luften. Ta nu fram din K7 och var beredd på att det kan finnas överlevare. Jag ska också nu nämna att så vitt jag förstår spawnas det inte många nya vakter på Perfect Agent och om det gör det är det oftast från områden där det redan finns vakter. I regel behöver du inte hålla koll på områden du redan varit i och rensat men försäkerhets skull, var vaksam.

Följ nu området med pelare och var noga med att plocka upp den Dragon du bör finna här någonstans. Gå in i nästa område med rulltrappan och du kan se två vakter längst bort i korridoren samt två som kommer ner med rulltrappan. Även här kan du skjuta dem (är ju bara fyra stycken), men jag skulle ändå säga att Dragon är bäst. Se till så att alla har fått din uppmärksamhet och gå in i området med pelare igen. Kasta din Dragon i hörnet och vänta in soldaterna. En eller två dör av explosionen. De andra får du skjuta från håll med enstaka salvor från din K7. Jag behöver knappast markera hur viktigt det är att du plockar upp alla ammunition du ser. Du bör väl åtminstone ha 50 skott kvar tycker jag.

Gå nu tillbaka mot rulltrappan och gå igenom den stängda dörren (grön rand på golvet leder dit). Fortsätt genom korridoren och du når ett område med en mörkklädd vakt som stirrar in i väggen samt två Dragons på golvet. Skjut vakten och plocka helst bara upp EN av Dragons ifall du inte har väldigt ont med ammunition. Från och med nu ska du hålla koll från vägen där du kom, men det borde inte dyka upp någon. Fortsätt in i nästa korridor och skjut vakten som står precis utanför ett rum här. Gå till hans lik och 2-4 vakter borde strax se dig. Antingen skjuter du dem redan härifrån med din K7 eller också kastar du en Dragon även i denna dörröppning. När de är döda slänger du ett snabbt öga på vägen du komifrån. Gå in i rummet där du nyss sköt vakter och du finner längst bort en dörr med en mina på. Skjut ett skott mot minan och glasets bredvid dörren slittras. Kryp igenom denna lucka och du är i valvt. På ena högra väggen längst bort kan du se en konstig omkopplare. Tryck på B för att ta bort skyddet och tryck samma knapp igen för att aktivera den. Således låses kassaskåpet upp. Plocka på dig innehållet och uppgift 4 är avklarad.

Gå nu ut i korridoren igen och gå åt vänster för att tillkalla dig hissen. Var beredd på att det kan komma vakter, men det är inte troligt. Ingen vakt får se dig åka ner med hissen så var noga med att ha skjutit alla innan du far ned. När du kommer ner så kommer du se två vakter med ryggar mot dig. Gå INTE ut, utan stäng dörrarna igen så kommer du upp till en våning precis ovanför dig. Ifall någon vakt såg dig åka ner kommer de att kalla hissen hela vägen upp igen, så det var därför. När du kommit upp till våningen precis ovanför så går du bara till vänster och du kommer strax in i flygplanet. Jag vet att det finns ett annat sätt att komma in i Air Force One, men det bryr jag mig inte om att beskriva. Läs om detta i Agent och

Special Agent-strategierna istället. För att starta från andra stället i nästa uppdraget går det precis lika bra att spela om uppdraget på Agent eller Special Agent istället och ta den alternativa ingången. Går precis lika bra!

Det som följer nu är den strategi jag skrev för det här uppdraget innan jag kom på fördelearna med att faktiskt ta det lugnt. När jag försökte upprepa flytet jag hade med strategin nedan så gick allt ständigt åt helvete. Det var därför jag skrev en ny. Men för all del, försök dig gärna på det här också. Den startar från uppgift 3. Ta fram den Dragon du tidigare stal och spring genast nedför trapporna. Ifall det står 2-3 vakter längst bort, springer du snabbt mot dem, men till vänster om pelarna för att undvika deras skott. Fortsätt springa och skjut bara mot dem du kan komma åt. När du kommer ut i det stora rummet du tidigare var i följer du den gröna randen på golvet genom den bruna dörren och du når strax ett nytt stort rum med 1-2 vakter beroende på hur snabb du var. Skjut bara dem du kommer åt under springturen och fortsätt in i nästa korridor. Håll B-knappen intryck och kasta in din Dragon som Proximity Mine i hörnet, där korridoren vrider sig åt höger. Så fort någon går här säger det alltså BOOM!

Ta genast fram din K7 Avenger och skjut vakten längst bort. Gå genom närmast dörren till vänster och fortsätt sedan in i nästa rum. Skjut de tre vakter som står här med din K7. Här gäller det att du är enormt pricksäker. Din Dragon borde ha exploderat och tagit bort ett gäng vakter bakom dig ialla fall. Gå in i det bakersta rummet och du kan se en mina på en dörr. Skjut ett skott mot minan och glas bredvid dörren slittras. Kryp igenom denna lucka och du är i valvt. På ena väggen kan du se en konstig omkopplare. Tryck på B för att ta bort skyddet och tryck samma knapp igen för att aktivera den. Således låses kassaskåpet upp. Plocka på dig innehållet och uppgift 4 är avklarad.

Gå nu ut i korridoren igen och gå åt vänster för att tillkalla dig hissen. Var beredd på att det kan komma vakter, men det är inte troligt. Ingen vakt får se dig åka ner med hissen så var noga med att ha skjutit alla innan du far ned. När du kommer ner så kommer du se två vakter med ryggarna mot dig. Gå INTE ut, utan stäng dörrarna igen så kommer du upp till en våning precis ovanför dig. Ifall någon vakt såg dig åka ner kommer de att kalla hissen hela vägen upp igen, så det var därför. När du kommit upp till våningen precis ovanför så går du bara till vänster och du kommer strax in i flygplanet. Jag vet att det finns ett annat sätt att komma in i Air Force One, men det bryr jag mig inte om att beskriva. Läs om detta i Agent och Special Agent-strategierna istället. För att starta från andra stället i nästa uppdraget går det precis lika bra att spela om uppdraget på Agent eller Special Agent istället och ta den alternativa ingången. Går precis lika bra!

=====
Uppdrag 5: Air Force One - Antiterrorism
=====

- 1: Lokalisera och återta utrustning
- 2: Lokalisera Presidenten
- 3: Följ Presidenten till flyktkapsel
- 4: Säkra Air Force Ones kurs
- 5: Koppla bort UFO från Air Force One

Ett av de allra lättaste Perfect Agent-uppdragen om du gör allt i rätt ordning. Istället för att ta uppgifter från 1-5 som du brukar ska du ta dem 1, 2, 5, 4, 3. Var du börjar det här uppdraget beror på var du avslutade det förra. Ifall du gick in i planet underifrån så kommer du in i botten av planet (det bästa) och ifall du gick in i det från sidan så hamnar du i mitten av planet. Ifall du är i mitten så ska du gå rakt fram från där du börjar och fortsätta tills du når rummet längst bort. Här finns en lucka i golvet som du kan öppna. Gå igenom hela lastutrymmet

tills du når en svävarcykel.

Det är från denna svävarcykel du startar om du gick in igenom stegen. Fortsätt direkt in i nästa rum och fram till vakten som står längst bort i hörnet. Slå honom och han tappar ett Lift Card. Tryck på den röda knappen nu och din portfölj hissas upp till dig. Uppgift 1 avklarad. Gå tillbaka in i föregående rum så är du ju vid svävarcykeln. Gå fram till den röda knappen här inne och tryck på den så släpps svävaren ned. Detta gör att den blir tillgänglig i nästa uppdrag och det är bra. Fortsätt in i följande rum och slå ner personalen i det här rummet om du inte redan gjort det. Nu är du upptäckt så alla kommer att vara lite aggressiva mot dig och kalla dig sånt där som spion. Därför ska vi ta en liten genväg. I det här lilla matrummet finns en till stor röd knapp och en liten dörr bredvid. Tryck på knappen så öppnas luckan och kryp sedan in i hissen (du måste ducka).

Du kommer då upp till mitten av planet. Gå igenom dörren framför dig och snabbt uppför trappan innan vakten hinner skjuta på dig. Gå till vänster efter trappan och sedan till vänster igen för att nå presidentens rum. Tala med honom en liten stund och det kommer snart en sekvens. Medan du talar med honom kan du öppna dörren närmast honom och du kan se en av hans säkerhetsvakter sikta på dig, men inte skjuta. Avväpna honom så kommer han att springa iväg. Du får mer ammunition och ingen blockerar vägen för dig. När sekvensen är slut ska allting ske mycket FORT från och med nu. En massa svartklädda vakter med Avengers kommer att dyka upp både här och där så var hela tiden beredd.

Du har en Cyclone och Laptop Gun som använder samma ammunition. Laptop Gun är det självklara valet (starkare, träffsäkrare och med ett sikte). Avenger har AK-ammo, så vänta med att använda detta tills din SMG-ammo är slut. När du använder vapen här är det viktigare än någonsin att inte gripas av panik och bara skjuta. Skjut endast iväg enstaka salvor och träffa verkligen vakterna. När du skiftar vapen bör du göra det från Start-menyn för att spara tid. Okej, från presidentens rum ska du genast nedför trapporna och ut igenom dörren du kom in igenom. Troligen står det en vakt inne i röret här så skjut honom och kasta sedan in en Timed Mine här. Spring genast tillbaka upp till samma våning som presidentens rum och minan exploderar snart (gör att du klarar uppgift 5). Nu har du inte många minuter på dig innan planet störtar så slöa inte.

På presidentens våning ska du gå mot motsatt håll från hans rum och du finner en dörr längst bort. Gå igenom den och skjut vakten på andra sidan så når du strax cockpiten där två tämligen ouppmärksamma vakter. Tryck genast på den röda knappen mellan stolarna och autopiloten sätter igång vilket gör att du klarar uppgift 4. Spring tillbaka ned på mitten våningen och gå förbi röret där Trents vakter kommer ifrån. Den är fortfarande där som du kan se. Fortsätt in i nästa rum och var försiktig med följande två vakter. Fortsätt in i nästa lilla hall och ta nu fram en Combat Boost. Aktivera den och öppna försiktigt dörren till nästa rum.

Här står Trent med två Mr. Blonde-vakter. Trent kommer att fly, men vakterna försöker skjuta på dig. Se till så att du står så att en av Blone-vakterna är blockerade bakom en vägg. Den andra använder du R-knappen för att skjuta i huvudet med din Laptop Gun eller K7 Avengers utmärkta sikte. Det gäller att du verkligen agerar på en gång eller också kommer du ta enormt mycket skada. Strejfa fram mot den andra Mr. Blonde-vakten och skjut honom också. Lyckas du bara träffa huvudet borde du inte få några problem eftersom att du har Combat Boost igång. Det kommer ett gäng vakter från den högra dörren så var beredd på dem också.

Försök inte följa efter Trent på en gång utan låt honom försvinna. Ifall du följer efter honom kommer han inte att försvinna utan ideligen försöka döda dig... vilket han troligen lyckas med på grund av guldmagneten. Så låt honom försvinna och spring sedan fram till luckan i golvet. Om den inte redan är öppen betyder det troligen att det finns en vakt bakom trappan så var beredd på honom. Gå in i följande rum och öppna det lilla "skåpet" så kommer presidenten att lyckas fly och du kommer att

klara uppdraget. Ganska lätt ändå va? Dessutom har du ju en till Combat Boost som du kunde använt var du ville.

=====
Uppdrag 5: Crash Site - Confrontation
=====

- 1: Inhämta Presidentens hälsoscanner
- 2: Aktivera spårningsignal
- 3: Stäng ner fiendens störningsapparat
- 4: Döda Presidentklon
- 5: Lokalisera och rädda President

Det här uppdraget är inte så värst svårt om det inte vore för somliga skandinaver med K7 Avenger. Ifall en sådan attackerar dig på nära håll så dör du, ty det träffar med VARENDA skott på nära håll. Håll därför koll hela tiden. När du spelar Antiterrorism, släpp ner svävaren genom att trycka på den röda knappen i närheten (när du har fått liftkortet). Detta gör att svävaren är precis bakom dig när du sätter igång uppdraget. Gå fram till den och dubbeltryck på B-knappen för att kliva på. Följ nu den högra snöväggen (sett från startpunkten) tills du når två vakter med ryggarna mot dig. Skjut dem och fortsätt sedan genom springan till höger så når du det kraschade planet.

Glid fram till högra sidan av nosen (sett från planet) och du borde kunna hitta en vit portfölj i snön i närheten. Plocka upp den och du har fått Presidential Scanner (uppgift 1). Slå på den och du kan se både presidenten och hans klon. Fortsätt nu att följa högra snöväggen och du når snart presidentens flyktkapsel som ligger i snön och snurrar. Tryck på B-knappen vid det röda prickken och du har klarat uppgift 2. Följ högra väggen och var hela tiden beredd på att det kan komma NSA-agenter med K7 Avengers eller Mr. Blondes med Sniper Rifles. Plocka på dig all sådan ammunition du kan. Fortsätt tills du åker igenom en ravin och slutligen hamnar i ett området med många vägar därifrån.

I det här området finns cirka fyra vakter som alla står långt bort. Ifall du sitter på svävaren blir det tämligen ostadigt med Sniper, så vill du sitta kvar är det lika bra att vänta tills de kommer lite närmare och du kan skjuta dem med K7. Gå sedan till gången allra längst bort till höger och du kommer ut i ett området med en typ av isbro. Håll koll på bron och avsatsen ovanför efter vakter. Bron leder sedan in i en tunnel där du kan vara säker på att stöta på minst en vakt så var hela tiden beredd. Följ bron till ett stort snöigt område med två miniguns.

Den vänstra kan du se från tunnelns mynning så skjut den med sniper. Den högra börjar skjuta på dig så fort den ser dig så strejfa långsamt åt vänster tills du bara kan se dess baksida. Då sätter du dina 14 sniper-skott. Gå sedan bort till området där den vänstra stod och två vakter kommer snart attackera. Skjut den vänstra omedelbart (med K7) och sök skydd bland träden för att sedan skjuta den högra. På andra sidan kullen kommer du att se Skedarskeppet som anföll Air Force One. Kasta en av dina Remote Mines på den och detnora. Detta räcker inte så skjut sönder resten av skeppet med din K7. Således klarar du uppgift 3.

Gå nu tillbaka mot tunneln, men håll samtidigt koll på avsatserna ovanför tunnelns mynning ty här kommer du se en eller två vakter patrullera så försök skjuta av dem också. Gå sedan in i SAMMA tunnel du kom ifrån och gå tillbaka till det där stora vägskalet du var vid tidigare. Gå till närmaste gången till höger och du kommer direkt till ett vägskal igen. Ta till vänster mot den röda himlen. Följ stigen och du kommer att se en vakt bakom ett stort hål. Runt hålet står sammanlagt fyra vakter så här ska vi vara lite listiga. Kasta en Remote Mine i den trånga gången som leder dit. Skjut sedan vakten längst bort från ett rejält avstånd. Vänta in restrerande tre och när de når minan detonerar du den.

Således sparar du både tid och ammunition. Gå fram till hålet och titta ner. Här nere står presidentens klon och honom ska du lönnmörda av någon sadistisk anledning Ta fram Snipern och skjut. Hans livvakter kommer då ställa sig runt honom så försök skjuta så många av dem som möjligt innan de flyr. Dessa kommer alla att leta upp dig och det är dessa Mr Blonde med K7 Avenger som är så otroligt farliga. Från och med nu ska du hela tiden hålla koll bakåt så att du inte blir överraskad. Resten av uppdraget ska vi därför försöka utföra så fort som möjligt.

Gå tillbaka igenom den trånga passagen som du nyligen sprängde och gå direkt upp till höger så borde du hitta en liten dold grotta här i snön. Gå in hit och följ gången nedåt längst med den högra "väggen". Du kommer då strax hitta två stycken robotar. Kasta en mina mot dem och detonera den i luften mellan dem. Strejfa fram lite mer åt höger och du borde se två till robotar. Dessa står ganska nära Trent och presidenten. Kan du undvika att bli sedd av Trent är det bra annars måste du skjuta mot honom först. Hursomhelst ska du tömma ett par magasin i robotorna. Det är bäst ifall de flyger in i varandra eller mot en vägg eftersom att de då exploderar på en gång. De kan knappt träffa något så oroa dig inte för det, men presidenten rör sig inte ur fläcken förrän alla är förstörda. När alla fyra är borta ska du strejfa mer åt höger för att se Trent och presidenten om du inte redan gjort det. Skjut mot Trent och han kommer att snabbt springa härifrån.

Presidenten kommer nu att följa efter dig och det är snabba ryck som gäller. Vänd dig om och börja gå upp samma väg som du kom, men följ nu den högra vägen uppåt och du kommer ut mot en röd himmel till ett helt enormt (och laggigt) snöområdet. Spring ut mot de stora klipporna i mitten och du kommer att hitta Elivs UFO på andra sidan. Presidenten brukar inte bli skjuten här så det borde bara vara att springa raka vägen mot UFO. Däremot är det ofta folk som attackerar Elivs så var noga med att stå på rätt sida om elden. Elvis kan inte dö. När presidenten kommer klarar du uppdraget.

=====
Uppdrag 6: Pelagic II - Exploration
=====

- 1: Slå ut primär kraftkälla
- 2: Säkra laboratorier och forskningsdata
- 3: Avaktivera GPS och autopilot
- 4: Aktivera poolhissen
- 5: Träffa och fly med Elvis

Det behöver inte bli särskilt svårt. Det är helt upp till dig. Det finns ett litet "trick" du kan använda för att göra det mycket lättare. Men det pratar vi om senare. Från start ska du gå fram till dörren men inte gå igen. Titta snett in mot höger genom fönstret och skjut vakten i huvudet. Använd Falcon 2 tills jag säger till. Fortsätt nedför rampen och du kan skymta en vakt runt hörnet. Han kommer att sätta igång larmet om han ser dig. Så duka en gång och du kan skjuta honom också i huvudet. Fortsätt mot nästa dörr och du kan se en nisse genom glaset. Det är bara att huvudskjuta igen. Då kommer en annan vakt fram och böjer sig över gossen som just föll. Gissa vad du ska göra med honom. Just det!

Gå nu in i rummet och lägg märke till att du har larmet på höger sida. Att larmet skulle gå är inte så jobbigt, men det spawnar upp en del vakter tills du avaktiverat det. Därför ska du försöka hålla det avstängt så länge det går. Ta fram din Laptop Gun och skjut ihjäl båda vakter runt hörnet. Kom nu ihåg att bara skjuta enstaka salvor. Laptop Gun äter enormt mycket ammo annars. Gå in i det blåa rummet till vänster och var beredd på att bli attackerad när som helst här inne. Börja med att ta bort kameran runt hörnet till vänster och har vakten inte dykt upp siktar du mot dörren på nedervåningen.

När ditt tillfälliga hot är oskadliggjort så ska du titta mot den stora cylinder-

saken i mitten. Sätt på dig X-Ray Scanner och du kan se att det finns både röda och gröna knappar på den. Tryck på de fyra gröna knapparna och en grej öppnas nedanför trappan. Spring nedför trappan och aktivera den utstickande saken så har du klarat uppgift 1. Det finns en kamera bakom trappan, men den hinner inte upptäcka dig om du snabbt kilar uppför trappan igen. Gå ut igenom samma dörr du kom ifrån och ta till vänster.

Öppna nästa dörr och fortsätt uppför trapporna till vänster. I nästa vägskäl fortsätter du till vänster igen och du kommer att mötas av en kamera. Skjut sönder. Till vänster finns det ett rum med två forskare och till höger finns det bara en. Ifall de lyckas undfly dig kommer de ta vägen rakt framåt och det vill vi inte. Där är det komplicerat och finns vakter. Använd Unarmed för att det är snabbast och gå sedan in och ställ dig i dörröppningarna till rummet. Knocka de forskare som springer i din väg (enda vägen ut) och plocka upp alla tre Research Data Disk. Med alla tre i din hand har du klarat uppgift 2.

Gå nu tillbaka till föregående vägskäl och fortsätt uppför den gröna trappan. Längst upp står en vakt så skjut honom, duckandes, redan från botten av trappan. Han har en god vän precis bredvid som kommer att attackera också. Fortsätt uppför trappan och du kommer ut på bryggan där det står tre piloter/navigatörer. Rikta ditt vapen på en av dem så blir han genast samarbetsvillig. Under tiden han gör detta så kommer en av de andra att ta fram en Magnum. Honom får du faktiskt skjuta eftersom att han utgör ett militärt hot. Därefter viftar du med vapnet hos någon av dem andra så kommer han att stänga av maskineriet helt. Du kan lämna rummet så fort han sagt detta. Uppgift 3 klar och du kan fortsätta nedför samma trappor som du kom ifrån, var dock beredd på att en vakt spawnat här någonstans.

Nu kommer du till ett val. När du kommit nedför dem första trapporna, de gröna, så ska du egentligen öppna dörren till vänster och rensa alla korridorer på vakter ända fram till en pool. Detta är svårt och vissa kommer ändå att komma tillbaka när du kommer tillbaka hit senare. Mina tips är att skjuta så många du kan igenom fönstren och vara så försiktig som möjligt. Gå sedan tillbaka till den gröna trappan. När du är färdig med detta eller om du vill göra det på det billiga sättet så fortsätter du bara nedför trappan nedanför den som leder till bryggan. Ställ dig framför vänstra dörren nedanför trappan. Till höger i det här rummet finns ett larm som vakterna ICKE ska få nå. Skjut vakten du ser och kliv in i rummet. Peppra alla som kommer nära med din Laptop Gun.

Till vänster om dig har du en dörr vilken du ska strunta i just nu. Fortsätt längre ner i korridoren och du kan se ett larm framför dig. Två vakter står längst bort i högra hörnet i den här korridoren. Skjut den främre så kommer den bortre att springa till larmet. Pricka ner denne precis innan han sätter igång det. Du har någon sekund på dig. Titta sedan igenom glaset till nästa rum och skjut nästa kille också. Du ska nu igenom dörren till höger så öppna den och titta in. Ifall larmet inte har gått ska det inte finnas en vakt här, men gjorde det så måste du slåss mot fyra dryga strulputtar. Gå fram till skärmen på höger sida och aktivera den så har du klarat uppgift 4. Memoriser det här rummet och var det ligger för det är hit du ska sedan för själva tricket.

Gå ut ur rummet och gå åt höger. Du kan kanske se larmet igenom fönstret på nästa dörr. Öppna dörren och skjut genast vakterna åt vänster som lönlöst försöker springa mot larmet. Fortsätt upp igenom denna korridor och ta åt vänster. Du når då strax en trappa som leder nedåt med en vakt längst ner. Ducka så kan du sätta några skott i bröstet på honom. Detta göra att det kommer en tills om du kan få skjuta. Gå nedför trappan och följ gången tills du når ett vägskäl. Vänster dörr leder till uppgift 1, så gå istället åt höger.

Runt hörnet till vänster har du en vakt och en kamera, skjut dem i den ordningen. Fortsätt följa korridoren och du har ännu en vakt runt nästa hörn. Fortsätt in i nästa rum och du finner strax en ny trappa som leder nedåt och nya vakter att

skjuta. Skjut ner den första och många fler kommer att dyka upp. Skjut enstaka salvor och ducka gärna samtidigt så kommer du lätt kunna plocka bort folk med din överlägsna Laptop Gun. När det lugnat sig så går du ner i korridoren. Gå sedan åt vänster (spelar ingen roll) och följ korrioren till nästa krök. Titta runt hörnet för att se två till vakter. Peppra den ena magen medan du ser honom så lockar du den andra ut. Därefter tittar du endför trappan som de vaktade och skjuter dem två vakter som står här. En till vakt kommer troligen igenom nästa dörr. Följ korrioren och du träffar strax Elivs.

Det här ditt val kommer in i bilden. Ifall du rensade korridorerna i närheten av stället där du utförde uppgift 2 och 3 så vill du helt enkelt följa efter Elivs. Vissa av vakterna har vaknat till liv, men tillsammans kan ni fixa det. Det är förstås väldigt riskfyllt eftersom att Elvis inte kan ta särskilt mycket stryk. Du har nu fördelen att du vet på ett ungefär var vakterna står ialla fall, så gör ditt bästa. Till slut når ni poolen och då har du klarat det.

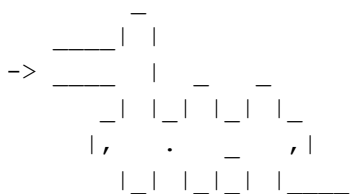
Alternativet är trevligare. Då ska du springa väldigt fort, raka vägen mot det blåa rummet där du utförde uppgift 4. Jag bad dig lägga det på minnet. Väl där ska du gå uppför den lilla trappan i rummet och sedan sätta på X-Ray Scanner. Titta på högra delen av den här enorma porten och du kan se en skärm/panel på andra sidan. Tryck på B-knappen på andra sidan panelen och dörren kommer att öppnas. Spring snabbt runt poolen och du har klarat uppdraget. Det spelar ingen roll att Elvis inte är ikapp, men har du varit för långsam och Elvis hunnit till sina fiender i korridorerna så är det mycket möjligt att han blivit dödad. Enda riktiga risken med den här strategin och det är den värd.

=====
Uppdrag 6: Deep Sea - Nullify Threat
=====

- 1: Återaktivera teleporters
- 2: Slå ut Cetan-megavapen
- 3: Säkra kontrollrum
- 4: Återställ Dr. Carolls personlighet
- 5: Fly Cetan-skeppet

Ett av de lättare Perfect Agent-uppdragen så oroa dig inte. Sätt på dig IR Scanner och ta fram hagelbrakaren om du är bra med den. Öppna de två följande dörrarna och du kommer in i en grottsal med cloakade vakter. Du kan se dem tack vare IR-ljuset. Ett tips är att använda dubbeldörrarna så mycket som möjligt. Skjut, stäng dörrarna, öppna, skjut, upprepa. Längst bort vid dörrarna står en till och dessutom en längst bort bakom en klippformation. Dessa är desto lättare. Ifall du ändå tar en massa stryk kan du prova på att omedelbart spring till andra sidan av grottsalen och stänga dörren efter dig. Då borde Elvis döda alla vakter själv och du borde högst ta ett skott under färden. Detta känns dock liiite osäkert.

Fortsätt sedan in i nästa rum för att slåss mot ytterligare fyra cloakade vakter. Var säker på att hagelbrakaren är ställd på sekundära funktionen och skjut sedan omedelbart mot vakterna som springer åt varsitt håll. Ifall du träffade rätt kommer båda att falla döda ner. Stäng sedan snabbt dörren och invänta de andra två vakterna. Nu kan du ta bort dina IR-glasögon. Följ korridoren tills du ser en vakt. Dessa vakter är enormt pricksäkra, så backa genast, ducka och vänta sedan tills de dyker upp. Du bör använda Falcon 2 och sikta med R-knappen. Strejfa försiktigt fram och skjut dem du ser. Till vänster kommer du strax se en trång gång.



Här nere finner du en labyrint och jag skulle ärligt talat slösa både din och min tid om jag guidade dig igenom den steg för steg. Lär dig istället strukturen på den och skjut vakterna så fort du ser dem. Alternativt kan du titta på kartan här till vänster om du

| | | | |
|----------|---------|----|--|
| | _ ____. | -> | begriper något av den. Ett tips är att knuffa Elvis |
| . Dörr | _ . _ | | framför dig där du vet att det står en massa vakter |
| , Lyckta | _ _ | | och sedan låta honom skjuta dem. Det gör han fort. |
| | | | För att komma vidare i denna labyrint ska du skjuta |
| | _ _ | | skott på de små gröna lyktor du kan se här och där. |
| | , _ | | Skjuter du på en sådan öppnas en dörr längre bort. |
| | _ | | Du ser dem markerats som kommatecken här till vänster. |

När du når det stora rummet på andra sidan kommer du att finna två vanliga vakter och en Mr. Blonde. Här är det också smart att knuffa Elvis framför dig. Har du bråttom kan du ju alltid vara lite duktig istället. Så fort Elvis kommit in i rummet gör du klokast i att genast springa tillbaka, ut ur labyrinten. Så fort det står att uppgift 1 är avklarad så kommer två cloakade vakter att dyka upp vid början av labyrinten så då ska du helst vara en bit därifrån. Dessa vakter är nämligen svåra att slå. Väl ute ur labyrinten ska du genom dörren till vänster och sedan följa gången åt höger tills du når en konstig vägg: en teleportör.

Du kommer att teleporteras till en serie gångar och dessutom får du Elvis FarSight. Men detta vapens sekundär funktion söker sig vapnet automatiskt till monster om du håller R-knappen intryckt. Den dödar allt med ett skott. Jag rekommenderar dig med att inte använda den just nu. Du får tid till detta senare. =) Du kommer först ut i ett stort rum med tre vanliga vakter. Du kan förstas använda FarSight på dem, men detta är nästan lite väl tidskrävande. Istället tycker jag att du ska skjuta dem med vanliga CMP. De är så dumma så att de inte riktigt ser dig ändå. När du tagit dig igenom detta rum kommer du ut i en korridor med tre nya CMP-vakter. Du gör nog klokast att använda CMPn på dem också eftersom att de knappast är kapabla att attackera alla tre. Skjut den första och invänta dem andra. Därefter fortsätter du in i teleportern till vänster.

Du teleporteras nu vidare till ett halvdygt området. Närsomhelst kan småaliens dyka upp. Du gör klokast att döda dem så fort du ser dem. Du får genast en FarSight av Elvis vilken är användbar mot dessa små. Ett riktigt stjärtsparkande vapen som dödar allt med ett enda skott. I det cirkulära rum du når strax ska du skjuta sönder alla gröna lyktor på väggarna. Ett FarSight-skott per lykta räcker. Då låses dörren till nästa korridor upp. Följ korridoren tills du blir beskjuten av en kulspruta. Skjut sönder den med FarSight (ser ut lite som en bikupa) och fortsätt. Använd gärna FarSights sekundära funktion tillsammans med R-knappen för att automatiskt sikta på fiender i andra rum. Gör detta för att rensa bort småskedars innan du går in i ett nytt rum.

Nu når du tre rum med en lykta i varje. Skjut sönder varje lykta med FarSight och du får fortsätta in i nästa rum. Strax når du en korridor med en dörr rakt fram och en åt höger. Skjut sönder kulsprutan i taket först. Rakt fram har du två rum till med gröna lyktor. Skjut sönder dem och den andra dörren i korridoren kommer att öppnas. Gå inte in i rummet än utan använd FarSights sekundära funktion och sikta på höger och vänster vägg inuti i rummet, men stå kvar där du är. Vapnet kommer att söka sig mot konstiga behållare på vardera sida bakom väggarna. Skjut sönder dessa och du kommer att ha klarat andra uppgiften. I taket står en kulspruta som är dold och svår att träffa. Använd primära funktionen på FarSight och se om du kan få den på kornet. Har du mer än halva mätaren, spring bara över till andra sidan rummet och du borde inte bli träffad.

Gå in i nästa teleporter och utrusta dig förslagsvis med CMP innan du går in i nästa rum. Två Mr. Blonde hälsar dig vänligt med K7 Avenger. Av någon anledning beter de sig ganska dumt så skjut ner dem fort. Tredje uppgiften är avklarad gå fram till Dr. Carroll som ser lite putt ut och sätt in Data Backup som du har på startmenyn. Fjärde uppgiften också avklarad. Nu ska du bara fly och du har en minut på dig att göra detta. Gott om tid, men jag rekommenderar ändå att du strjfspringer samtidigt (håller en C-knapp intryckt samtidigt som du springer rakt fram). Du kommer automatiskt ut ur rummet. Ta direkt till höger och spring längst med kor-

ridoren tills du når en dörr. Gå till startmenyn och sätt på dig IR Scanner. I nästa rum finner du en mängd vanliga och cloakade vakter och dessa kan döda dig om din energi är låg. Vad du än gör bör du springa förbi dem så snabbt som möjligt. Ett tips är att samtidigt skjuta mot klungorna med CMP för att tillfälligt paralysera dem så att du inte blir alltför skjuten. Ett alternativ är förstås sekundärfunktionen på hagelbrakaren. När du är förbi dem tar du första dörren till vänster och sen nästa så har du klarat uppdraget.

=====
Uppdrag 7: Carrington Institute - Defense
=====

- 1: Återaktivera automatiska försvarssystem
- 2: Rädda gisslan
- 3: Hämta experimentvapen
- 4: Förstör känslig information
- 5: Avaktivera bomb

Ett uppdrag där tur och rejäl snabbhet spelar störst roll. Men har du klarat det ett par gånger med min strategi framstår det inte såå vidrigt svårt som det kanske först kändes. För att göra uppdraget lättare kan du faktiskt förbereda en sak. För den fjärde uppgiften kan Jonathan Dark försvara dig under tiden ifall du lät honom fly med UFOt i Escape. Det är senaste gången du spelade Escape som räknas och vilken svårighetsgrad du gjorde det på spelar ingen roll alls. För att Jonathan ska stå här måste du precis i slutet av uppdraget springa förbi honom mot kontrollerna som öppnar hangaren i Escape och sedan fly området med svävaren. Läs mer om detta i Escape-delen. Och kom ihåg, gör det på Agent!

Så här ska du göra och allt som herefter står ska ske mycket fort för att det ska fungera på bästa sätt. Börja med att sticka huvudet runt hörnet och skjuta ner det stora fula monstret. Därefter strejfspringer (håll C-vänster/höger och spring framåt) du nedför rampen och tar åt höger i vägskält. Spring över helikopterplattorna och följ vägen till höger. Strax når du en labyrint där en CI-vakt står. Runt hörnet till höger har du en liten skärm till kulsprutan. Aktivera den.

Fortsätt nu åt vänster och öppna dörren. Här kommer det troligen två vakter om du har timat rätt. Du ska egentligen bara undvika dessa genom att springa åt vänster. Står någon i din väg skjuter du medan du springer. Öppna nästa dörr och titta på väggen här för att finna ännu en strömbrytare till kulspruta. Därefter fortsätter igenom labyrinten åt höger från var du kom. Du kommer då ut i ett konstigt område med gråa servrar eller vad det är. Spring framåt och du kommer kanske ikapp en dataDyne-vakt så var försiktig. I nästa rum finner du den sista strömbrytare och när du aktiverat den så har du klarat första uppgiften.

Spring nu raka vägen upp till huvudområdet av institutet. Ta hissen upp till övervåningen (här bör tiden visa ungefär 1:10) och när du kommer upp ska du igenom första dörren till höger. Här inne möter du två dataDyne-vakter som håller CI-personal som gisslan. Det spelar ingen roll var du skjuter dessa, de dör oavsett. Skjut den framför dig först och sedan den till vänster. Överlevde båda gisskan och inga andra gisslan dött kommer en av dem ge dig en Devastator. Denna är grymt viktig så försök verkligen plocka upp den. Rädda gisslan är en övningssak. Bara att nöta in exakt var du ska sikta.

Fortsätt in i rummet väggivägg för att träffa två till gisslan som hotas av vakter. Gör precis likadant här, men jag kan lova dig att den till höger är mycket svår att träffa. Ta nu den bortre hissen ner till nedervåningen och gå fram till dörren närmast till vänster. Innan du kliver in tar du fram Combat Boost och aktiverar den så att du får längre tid på dig att reagera och dessutom plockar du fram din Devastator. Byt till Combat Boost och sedan Devastator genom startmenyn så slösar du inte tid. Kliv sedan in i rummet och spring i slowmotion till vänster. Runda

hörnet och du ser tre vakter som hotar gisslan. Skjut iväg en granat bakom vakterna så att den spränger allihop. Försök göra så att den hamnar så nära mitten som möjligt. Byt omedelbart till K7/AR34 efter och skjut dem vakter som inte dör. Skjut inte en granat direkt på en soldat eftersom att granaten bara studsar då. Försök istället "studsas" granaten på väggen bakom vakten närmast dig.

Plocka upp lite ammunition efter vaktern och gå ut ur rummet. Ta fram AR34:an igen eller K7 Avenger om du är riktigt duktig. Följ väggen till höger och gå igenom nästa dörr. Här får du nästan räkna med att gisslan kommer att dö. De slåss för bövelen mot vakterna. Skjut vakterna så fort du kan ialla fall och du har klarat uppgift två. Gå nu genast fram till datorn i rummet och aktivera den. Då spricker ett glas och du kan plocka upp den magiskt bra RC-P120. Således är även uppgift 3 avklarad. Nu är det jätteviktigt att du INTE använder RC-P120 förrän jag säger till. Inget ammo får slösas! Ta nu genast fram en Combat Boost till och plocka sedan fram AR34 igen.

Var beredd på att fiender kan dyka upp varsohelst nu. Här kommer turfaktorn in. Har du haft tur har CI-vakterna lyckats hålla tillbaka motståndet ett tag, har du otur så kryllar stället av ondskefulla dataDyne-snubbar. Med din Combat Boost får du ett kraftigt övertag och kan pricka ner folk innan de ens hunnit reagera. Spring ut ur rummet och försök sedan locka ner den närmaste hissen. Medan du väntar på hissen tittar du dig omkring och håller folk borta från dig. Rid upp med hissen till kontoren igen och gå nu till vänster så får du träffa Jonathan ifall du hjälpte honom på Escape som sagt.

Gå in i kontoret längst bort och fram till den silvriga väggen. Ta fram Laser och använd sekundära funktion på väggen tills den går sönder. Därefter fortsätter du på prylen som ligger där inne tills den går sönder. Jonathan kommer att skydda dig under tiden, men är han inte där (så är han död?) så måste du samtidigt hålla koll mot dörren och det är inte att rekommendera. Spring därefter ut och var beredd på att en mindre armé kan vänta vid hissen eller i den. Använd gärna sista Devastator-granaten på dem och det blir lättare. Åk ner med hissen och var beredd på att skjuta folk som väntar på dig längst ner. När du lämnat hissen trycker du på Start-knappen och väljer RC-P120, men du får absolut inte skjuta med den. Spring mot källaren och så fort du ser en fiende håller du B-knappen intryckt och trycker snabbt på Z-knappen för att bli osynlig. Detta använder ammunition som bränsle så skjut INTE PÅ NÅGON!

Spring nedför ramperna och ta åt höger så kommer du ut mot ett Skedar-skepp med en bomb planterad i. Spring snabbt bort till lådan bredvid skeppet och ducka bakom den så att ingen ser dig. Byt genast bort din RCP-120 mot en Data Uplink i menyn och smyg försiktigt fram mot skeppet och tryck på B för att koppla upp dig mot den. Du får absolut inte bli sedd här, då måste du strejfa runt skeppet samtidigt som du undviker gevärseld. Så fort du deaktiverat bomben ska du spring tillbaka från var du kom, men inte upp till institutet utan rakt fram mot hangaret istället. Så fort du öppnat dörren har du klarat uppdraget. Har du någon ammunition kvar till RC-P120 gör du klokast i att använda den för Cloaking den sista biten till hangaret. Annars pepprar du allt du ser med AR34:an.

=====
Uppdrag 8: Attack Ship - Covert Assault
=====

- 1: Slå ut sköldsystem
- 2: Öppna hangardörrar
- 3: Få åtkomst till navigationssystem
- 4: Sabotera motorsystem
- 5: Ta kontroll över bryggan

Början av det här uppdraget är inget vidare lätt. Ammunitionen måste sparas nå

enormt. Börja med att gå ut ur cellen och var noga med att Skedarn som springer iväg för att döda Cassandra inte ser dig. Då måste du starta om. Du kommer då se hur den andra Skedarn går fram och tittar mot Cassandra med ryggen mot dig. Spring snabbt fram med kniven och hugg honom i ryggen med den primära funktionen. Han får INTE se dig eftersom det annars inte räcker med ett hugg och att du kommer få så mycket stryk. Plocka upp Maulern han lämnar efter sig, men jag rekommenderar dig att inte använda den än. Byt istället till den sekundära funktionen på kniven. Av någon anledning funkar inte Maulern bra mot Skedarn runt hörnet. Skottet verkar automatiskt missa om han skjuter samtidigt. Bugg!

Istället tar du fram kniven i kast-läget och tittar snabbt runt hörnet för att fånga hans uppmärksamhet, varpå du snabbt backar igen. Ställ dig och tryck mot hörnet och sikta lite åt vänster. Skedarn kommer att dyka upp och förhoppningsvis hinner du då precis kasta kniven på honom. Därefter backar du fort som en gnu och Skedarn kommer snart dö av giftet. Du kan förvisso använda ett skott med Maulern men det är definitivt inte rekommenderat. Du behöver alla ammo till senare. Ta skydd medan du väntar på att Skedarn dör och plocka upp hans Mauler efteråt.

Gå sedan till andra änden av rummet och du kommer att se tre stycken mystiska konsoler. Du måste skjuta sönder alla med fyra Mauler-skott för att klara första uppgiften. Du måste använda Mauler-ammunition utanför rummet så spara på krutet. Det finns två trick du kan använda för att spara ammunition ännu mer. Från startpunkten kan du locka skedars till att skjuta sönder konsolerna på avstånd genom att låta konsolerna stå i korselden. Jag rekommenderar inte det eftersom de blir så svår-dödade då. Ett annat tips är att använda Maulers sekundärfunktion, men detta är svårt och det är lätt att använda mer än de tolv skott som annars skulle krävas. Så här går det till iallafall. Som du vet används fem skott plus ett sjätte för att avfyra ett uppladdat Maulerskott. Men, för att förstöra en konsol räcker det med att du laddar upp med endast ett skott. Detta är svårt eftersom att du måste avfyra skotten direkt efter varandra och träffa konsolerna. Är du duktig på att sikta grejar du det. Komihåg att omedelbar stänga av sekundärfunktionen när du är klar.

När du är klar med första uppgiften ska du ta hissen uppåt och därefter följa stigen ut i hangaret. Här finns som är bara två Skedars. Nu borde du ha rätt mycket ammunition eftersom att du använde kniven mot dem andra. Vänta och du borde se den första komma patrullerandes. Skjut honom med ett uppladdat Mauler-skott och smyg sedan försiktigt framåt för att se en Skedar troligen långt bort till vänster. Han kan knappt träffa så sikta noggrannt. Plocka upp ammunitionen och gå därefter till motsatta sidan av hangaret från var du kom. Du kommer in i en precis likadan gång och en nästan likadan hiss. Väl uppe i nästa rum ska du försiktigt gå runt hörnet till vänster och en Skedar kommer befinna sig en bit längre bort. Akta så att du inte missar med Maulern. Gå in i rummet där han stod och du finner fler konsoler. Skjut INTE dessa utan tryck på B-knappen vid den vänstra av dem. Nu har du klarat uppgift två och Elvis och hans vänner kan komma in.

Gå tillbaka ut i hangaret och Elvis kommer att möta dig med en fräsch AR34. Toppen kanske du tänker, faktum är att på Perfect Agent är den tämligen harmlös mot dessa typer av utomjordingar. De hinner nästan alltid träffa dig med ett skott innan du dödat dem, såvida du inte är en megaskytt som sätter allt i huvuden. Använd bara AR34:an här inne i hangaret. För resten bör du istället använda Maulerns sekundärfunktion. I hangaret kommer det ut Skedars slumpvis från fyra olika dörrar. De flesta dyker upp vid de bortre dörrarna så vill du att det här ska gå fort ställer du dig där. Är du försiktigare ställer du dig närmare dem blå hissarna. När du och dina vänner skjutit tillräckligt många Skedars kommer Elvis leda vägen. Du går in i den öppna hissen så kommer han att ta den andra.

Håll dig till vänster medan du åker uppåt i hissen. Annars kommer en skedar se dig igenom en lucka när du kommer upp och det vill du inte. Utrusta dig nu med Mauler och använd endast sekundärfunktionen. Ett skott dödar alltid en Skedar, men missar du får du problem. Då bör du snarast strejfa undan och vänta in din skedar. För det

mesta är det rätt lätt att träffa dina fiender i följande korridorer så du borde inte få så stora problem med siktandet. Börja med att öppna första dörren (helst innan Elvis kommer) och du kanske får syn på en Skedar till höger och en till vänster. Strejfa först till vänster och sätt en elaking i den högra och vänta sedan in den andra. Just det ja, var jättenoga med att ladda om så att dina uppladdade skott inte blir så svaga.

Nu har du tre dörrar framför dig. Den rakt fram ska du INTE ta eftersom att den leder till en armé av klonade skedars. Den vänstra och högra vägen leder till samma ställe. Den vänstra är bättre om du frågar mig. Eftersom att det är min guide så går vi åt vänster. Mwaha. Rummet du kommer in i är tomt så fortsätt in i nästa och du når en korridor. Längst bort bakom en pelare står en skedar som kan vara riktigt dryg. Smyg framåt och använd R för att sikta. Skjut honom när du har honom på kornet, oavsett kroppsdel.

Fortsätt in i följande korridor och ta åt höger. Då kommer du in i ett kvadratisk rum med två skedars. Avancera försiktigt tills du får den första på kornet. Och strejfa sedan runt och skjut den andra. Elvis kommer nu joxa med en dator och du kommer att ha klarat tredje uppgiften. Gå ut samma väg du kom ifrån men går till höger i korridoren nu. Var beredd på att skjuta en Skedar så fort du öppnar dörren. I följande korridorer kommer du möta två eller tre Skedars, så var hela tiden beredd på hur ditt auto aim reagerar. Fortsätt framåt tills du når en dörr. Gå in och titta åt vänster för att se en Skedar. Ta sedan dörren till vänster och fortsätt tills du ser nästa Skedar. Skjut och titta sedan in i nästa område för att upptäcka maskinrummet.

Börja med att skjuta närmaste Skedarn och låt sedan auto aim sikta på nissen allra längst bort i motsatta korridoren. Nu är det två eländen kvar i det här rummet. Strejfa försiktigt runt hörnet och försök träffa dem. Det är verkligen hemskt hur mycket det laggar här inne. Därefter kan du byta till AR34:an och skjuta sönder de orange sakerna som omger energistrålen. När de är borta kommer en nedräkning börja och rummet strax explodera. Fly så fort du kan och sluta inte springa förrän det exploerar. Nu har du klarat uppgift fyra. Gå tillbaka ut i den mörka trånga korridoren. Gå till vänster och du kommer hitta en trång ramp direkt till vänster. Följ rampen tills du når nästa dörr och öppna dörren.

Du kommer då ut i ett stort rum med två Skedars på ramper. Spring uppför den ena rampen och skjut snabbt Skedarn du få har framför dig. Göm dig lite bakom pelaren här och strejfa ut för att skjuta den andra. Fortsätt sedan till nästa dörr och du når två hissar. Den andra kommer ta dig upp till bryggan där du blir beskjuten av tre skedars. Strejfa genast till vänster för att ta skydd. Smyg sedan försiktigt fram och skjut Skedars en åt gången. Gå fram upp till Skedarn i mitten och leta upp hans dubbla Maulers så får du också hålla sådana. Mycket viktigt. Gå mot dörrarna vid hissen och Elvis dyker snart upp.

Ställ dig mitt i dörren där Elvis kom så att den inte stängs och vänta tills en Skedar dyker upp. Skjut ihjäl och gå sedan till dörren bredvid. Skjut de Skedars som kommer här och du borde klara hela uppdraget. Detta ställe är dock väldigt buggigt och det händer att allting sabbas på ett eller annat vis. Se världsrekordet här: <http://www.gaming-elite.de/upload/Perfect%20Dark/the-elite/index.html> så förstår du precis vad du ska göra här. Följ inte hela filmen, utan bara precis på slutet.

=====
Uppdrag 9: Skedar Ruins - Battle Shrine
=====

- 1: Identifiera tempelmål
- 2: Aktivera bro
- 3: Få åtkomst till Inre Helgedom

4: Förstör hemlig Skedar armé

5: Döda Skedar-ledare

Spela Battle Shrine på Perfect Agent är inte så mycket svårare än Special Agent. Du blir ju knappt beskjutet ju! Här möter du en massa Skedars med cloaking och de allra flesta vill ge dig på nöten med bara klorna eller fjolliga sparkar. Dessvärre dör du nästan av en enda fjollig spark. Börja med att leta upp N-Tracker i menyn och aktivera den för att se de olika pelarna du ska spränga. Nu ska du välja om du vill använda Falcon 2 nu för att spara på Callisto, men jag rekommenderar dig att använda Callisto för att spara pistolammunitionen istället (du får Maulers senare). Använder du Callisto använder den sekundära funktionen och var noga med att aldrig skjuta fienderna mer än du måste. Med High Impact dör dem efter ett fåtal skott. Det finns INGEN anledning att använda primärfunktionen.

Okej. Den första skedarn står antingen och lurpar på dig till höger eller vänster. Detta är lite random (som man säger). Så smyg fram och locka fram den för att sedan backa och skjuta ihjäl den då den dyker upp. Fortsätt framåt för att komma till första området med beväpnad Skedar. Skjut mot honom först och en cloakad Skedar kommer att springa mot dig. Skjut denna också. Lägg märke till pelaren i mitten av salen. Det finns fem sådana pelare, men det är endast tre du ska förstöra. Detta är helt slumpmässigt så kolla på din radar om denna är markerad. Är den det ska du ta fram Target Amplifier och kasta en sådan på pelaren.

Fortsätt nu på stigen framåt och plocka upp Reapern som Skedarn tappade. Använd den för guds skull inte. Spelets minst användbara vapen. Hehe. På följande stig kommer en Skedar att dyka upp bakom dig så titta åt samma väg du komifrån samtidigt som du försiktigt backar. Då kommer du skjuta rackaren så fort han dyker upp. Följ nu stigen och ännu en dyker upp en liten bit längre bort. Fortsätt in i nästa sektion och du kommer höra hur ännu en Skedar cloakar fram. Antingen står han bakom eller framför dig. Fortsätt framåt och du når ett vägskal. En Skedar kommer att dyka upp på vardera sida så gå fram, locka fram dem och backa sedan samtidigt som du skjuter mot dem. Försök göra detta med pistolen och du måste röra dig fort. Callisto knäcker!

Till höger har du ännu en pelare. Kolla på radarn om det är en äkta (akta dig för en Skedar som kan dyka upp varsomhelst). Du kommer se en ravin på i närheten. Hit ska du inte än, utan försätt på stigen som leder mot en Reaper-svingande Skedar. Ha respekt för honom! Han kan faktiskt träffa. Bakom honom står en potentiell pelare. I närheten av pelaren står två handikappade Reaper-Skedars till. Ta skydd så att du bara ser en av dem åt gången. Bakom dem till höger finner du en till pelare: en enorm! Den femte finner du i ett rum bakom bråten här. Går du in i det rummet kommer två Skedars fram så kasta Target Amplifier från långt håll så slipper du träffa dem.

Nu kommer pelarna explodera och du har klarat första uppgiften. Gå nu till ravinen jag nyss pratade om. Skjut inte Skedarn du ser längst bort i ravinen utan ducka och sikta sedan nedåt och åt höger. Skjut denna först med lite Callisto i huvudet. Det här är inte Agent utan det krävs lite jobb för att komma vidare. Du kan se avsatsen på motsatt sida. Hit ska du, men för att lyckas med detta måste du spränga bort ett stycke berg precis under avsatsen och bredvid Skedarn. Ta fram Devastatorn och använd den sekundära funktionen: Wall Hugger. Skjut på klippformationen och den borde sprängas bort, liksom Skedarn. Klättra ner i ravinen och följ den till vänster och sedan upp till andra sidan. Det finns en stege som leder upp till avsatsen nu.

Fortsätter du ner i nästa område kommer du snabbt se en Skedar uncloaka på vänster sida. Lär dig var han står och skjut honom medan han dyker upp. Ta sedan fram din IR Scanner och se dig omkring på alla väggar. Du kommer att se hur en av väggarna ser annorlunda. Skjut denna med din Devastator och ett hål öppnar sig. I följande korridorer får du möta såna där drygskitar du fick möta i Nullify Threat. Skjut dem så fort du ser dem, men håll dig rörlig hela tiden efter som det ständigt spawnar

nya. Öppna första dörren du ser och du finner en till pluttshedar. Du kan se en liten klippsak och en markering på golvet. Knuffa klippsaken till markören och du kommer se en bro uppenbara sig en bit härifrån (uppgift två klar).

Spring över bron och fortsätt att ständigt springa, men skjuta de skedars som kommer ivägen. Du når strax en dörr och en ramp. Gå inte ut igenom dörren vid botten av rampen utan fortsätt istället upp till dörren ovanför rampen. Öppna den och gå ut på bron. På vardera sida om dig har du två Skedars med Slayers (raketgevär). De kan inte se dig förrän du skjuter, men träffar de så dör du. Börja med att skjuta på den högra och backa sedan snabbt mot rampen igen. Backa snabbt in och ut tills du skjutit båda. Hoppa därefter ner till där de stod. Bredvid pelaren här nere kan du se ett litet altare. Här måste du offra ett vapen till krigsguden för att komma vidare. Ta fram din Falcon 2 (förslagsvis), titta ner mot altaret och tryck på B-knappen för att lägga vapnet. Spring nu runt området och du når en dörr som leder tillbaka till rampen. Upp på bron igen och var beredd på en Skedar med Reaper. Fortsätt in och du har klarat uppgift tre.

| | | | |
|----|----|--|---|
| 6 | 4 | | Nästa rum blir den fruktade Skedar-klon-armén, som inte är |
| | 1 | | speciellt fruktad. Ifall alla hade attackerat på en gång så |
| | | | hade det varit nåt att bita i, men de dyker faktiskt upp en |
| 2 | 5 | | åt gången. Ordningen kan du utläsa av bilden här bredvid. Dess- |
| _7 | _3 | | utom finns det lite knep för att snabba på. Med din Callistos |

sekundärfunktion kan du skjuta ihjäl Skedars genom sina dörrar. Dessutom kan du ta fram Devastatorn och fästa Wall huggers mellan cryokamrarna. Förslagsvis fäster du då två på höger sida. Genom att döda alla Skedars har du klarat uppgift fyra. Var noga med att plocka upp en Mauler och gärna lite ammo. Forsätt sedan in i nästa rum för att möta den stora stygga.

Nu är det dags att möta slutbossen som egentligen inte är några problem, inte ens på Perfect Agent. Trevelyan skulle skratta och sticka sin AR33 i näsan på honom. Fast det gäller förstås att inte bli träffad av raketer. Så fort han avfyrar ska du strejfa snabbt åt andra hållet och det blir inga problem alls. Kungen kan också framkalla stora Skedars och småskitar. Detta gör han när han höjer sina händer. Då måste du mycket snabbt skjuta dessa. Antingen dyker de upp till höger eller vänster. Kungen kan också cloaka sig. Då betyder det att han kommer att dyka upp bakom dig och slå dig i huvudet. Då döör du. Men det är tämligen lätt att undvika. Var bara noga med att strejfa runt i salen medan du tittar mot mitten. Han kommer då snabbt tillbaka mot sin tron.

Hur besestrar man honom då? Andra skulle nog säga Callisto, men jag tycker att Mauler är mycket bättre på detta. Falcon och Mauler använde samma ammo så jag hoppas att du inte använt Falcon någonting. Använd bara sekundärfunktionen på Mauler. Ett fullt uppladdat skott skjuter automatiskt bort hela kungens sköld så att han måste sätta sig och ladda upp den. När han gör det ska du vänta på att ett nytt skott laddas upp och sedan skjuta på kristallerna ovanför kungen. Du måste första skjuta sönder de fyra småkristallerna och när dessa är borta den stora. Denna kommer då pierca kungens huvud och du har klarat det. Varje fulladdat Mauler-skott skjuter sönder en kristall. Likaså skjuter de ju även ihjäl Skedars om kungens skulle få för sig att framkalla dem. Var bara noga med att ladda om ofta så att du inte skjuter kungen med skott som inte är fulladdade. Använder du den ägande Maulern så är kungen lätt som en plätt. Så du dödade kungen på första försöket? Var väl det jag trodde. Gratulerar!

=====
Specialuppdrag: Mr. Blonde's Revenge
=====

- 1: Placera explosiv aparat i labhiss
- 2: Eliminera dataDyne-kapten
- 3: Lokalisera och eskortera Cassandra till helikopterplattan

Lås upp det här genom att klara samtliga vanliga uppdrag på svårighetsgraden Agent. Nu kanske du tycker jag är lite dum i huvudet, men detta uppdrag är enligt min mening det lättaste Perfect Agent-uppdraget (med undantag av första kanske). Potentiellt kan det vara ett helvetiskt svårt uppdrag, men genom att utnyttja lite buggar och sånt kan du överleva det här tämligen lätt. Tänk inte ens tanken att göra det här renhårigt eller att döda alla vakter du ser. Det går inte! Det är för bövelen svårt på Agent.

Nu måste du röra dig fort. Direkt från start springer du till vänster och håller till den högra väggen. Precis innan du ser den första vakten (hon får inte se dig) trycker du på Start och aktiverar din mysiga Cloaking Device samt byter vapen till Skedar Bomb. Spring snabbt som en brinnande svamp till hissen som leder ner till labratoriet och du kommer automatiskt lägga bomben. Ifall du är riktigt duktig kan du ju försöka skjuta alla vakter du ser härifrån, men jag är inte så duktig. Där- emot mycket smartare hehe. Spring nu snabbt som en ännu mer brinnande svamp till hissarna som leder uppåt. Den högra av dem för att vara exakt. Ifall du har varit snabb nog ska den fortfarande stå här. Stäng av Cloaking Device när du ser att ingen vakt ser dig. Det är bra om du har 8-12 sekunder kvar på den. Tiden kvar ser du om du håller A-knappen intryckt.

Nu händer en häftig grej som du troligen blir överraskad av. Hissen kommer att stanna och strax hissas den andra hissen upp med en säkerhetsvakt. Ta fram Maulern och skjut henne snabbt med ett uppladdat skott. Ifall du vet exakt var du ska sikta kommer du inte att bli träffad. Uppgift två avklarar således. Tänk nu på att du har snuskigt lite tid att hämta Cassandra så var noga med att inte slöa. När du kommer upp till första kontorsvåningen ska du genast till vänster och gå in i det lilla trapphuset. Troligen stöter du på Magnumvakter med livsfarliga N-Bombs. Så får du se en vakt med Magnum MÅSTE du skjuta den. Väl uppe på våningen precis ovanför ska du genast aktivera den närmaste hissen. Det är här buggarna kommer in. Vakterna kommer nu använda hissen mycket dumt. De kliver av på fel våningar och sånt. Var hela tiden beredd på ännu en Magnumvakt och kanske något fruntimmer med hagelbrakare. Hissen kommer troligen ta rätt lång tid på sig att komma upp, men det borde inte bli några problem eftersom att du var så snabb på bottenvåningen.

När hissen tycker upp kan du befinna sig tre galna kvinnor med uzis i värsta fall, men troligen en magnumvakt. Hursomhelst kan du tämligen lätt döda dem eftersom att de inte fattar hur hissar fungerar. Ta sedan hissen upp till våningen ovanför. Se dig omkring här inne så att du inte råkar på någon elak snubbe. Ta sedan dörren in till Cassandras kontor. Ta snabbt undan ditt vapen och använd Disarm. Denna karriärklättrare är inte dum inte. Hon aktiverar ett tämligen meningslöst larm och försöker skjuta dig. Disarma henne genast och hon blir lugn som en filbunke. Hohoho! "Child".

Du kommer vänligen be henne följa med till helikopterplattan. Var beredd på att ett par vakter kan ha förföljt dig hit så skjut dem fort med några uppladdade Maulerskott. Därefter fortsätter ni in i trappuppgången mot taket. Troligen är det bara två vakter här uppe. Spring helst i förväg för att skjuta en eller två av dem. Precis innan du går in i rummet närmast taket bör du aktivera det sista du har av din Cloaking Device. Detta ska du göra eftersom du står i ett otroligt utsatt läge när du kommer in i rummet. Höjdskillnaden är helt emot dig och att dessa vakter kastar N-Bombs mot dig, vilket är katastrof om du blir träffad. Skjut vakterna med fulladdade Maulerskott så fort du får chansen. Spring sedan snabbt tillbaka till Cassandra och var beredd på att en och annan vakt kan ha hunnit ikapp om du segade. Led sedan henne ända upp på taket och var beredd på att det kan finnas en sista vakt högst upp. Jag hoppas verkligen den här strategin hjälpte dig eftersom att det här uppdraget verkligen kan vara otroligt svårt.

=====
Specialuppdrag: Maian SOS

- =====
- 1: Sabotera fiendens medicinska experiment
 - 2: Förstör tillfångataget Maianskt skepp
 - 3: Aktivera spårningssignal

Lås upp det här genom att klara samtliga vanliga uppdrag på Special Agent. Ett av mina favorituppdrag, men inte är det lätt. Kruxet är att du dör efter endast tre skott. Halvdöda Maians är liiite svagare än vältränade superagenter. Enorm försiktighet krävs alltså. När du sätter igång kan du se forkare med ryggen mot dig. Slå honom inte på en gång utan gör så att han kan se dig. Han plockar troligen fram en pistol. Disarma honom genast. Flytta sedan på dig. Antingen försöker han slå dig, ger upp eller plockar fram en ny pistol. Försök slå ner eller skjuta honom och titta sedan mot dörren. En till forskare med dragen pistol borde stå där. Jag brukar disarma honom också eftersom att jag är för lat för att beväpna mig. På ett bord borde du kunna hitta en OTROLIGT roligt vapen kallat Psychosis Gun. Skjuter du en vakt med denna kommer han byta sida. Slås för dig och skjuta alla vakter han ser. Tyvärr kan du inte kontrollera honom utan han springer runt och dödar tills han själv dör.

Hur kommer du härifrån då. Båren du låg på är explosiv så knuffa den mot det skottsäkra glaset och skjuter söner båren med pistolerna du plockade upp. Pang! Boom! Klirr!... typ. Så kan du gå ut genom dörren längst bort. Du kommer genast träffa en vakt. Du gör klokast i att använda Psychosis Gun redan på honom. Då får du hjälp med tre vakter bakom nästa dörr. Stå bakom din nya kompis och skjut vakterna du ser med pistol. Plocka upp all ammunition och fortsätt sedan ut i korridoren.

I korridoren finner du troligen en patrullerande vakt. Du kan gå till höger, men bör INTE. Det är inte värt problemet. Till höger finner du ett gäng vakter däribland en med dubbla guldmagnum. Använda Psychosis Gun på honom har förstås sina fördelar, men enligt undertecknad är det icke värt besväret. Istället ska du alltså åt vänster och kom nu ihåg att inte föra oväsen. Så fort du träffar den patrullerande vakten trycker du på R-knappen och sätter EN kula i näsan på honom. Smattra inte! Följ korridoren till den allra första dörren på vänster sida och gå in. Nu är det en fördel om din vänvakt är död.

Streja till höger här inne tills du kan se en tämligen apatisk vakt sitta på en stol. Skjut honom med ett skott. Längre bort i korridoren kan du se en till vakt på vänster sida. Strejfa nu till vänster och en vakt långt bort till höger borde se dig. Skjut honom och invänta en vakt på vänster sida. Forsätt framåt och gå in i nästa rum. Här inne finner du ett likadant rum som du vaknade upp i. Det finns två obducenter i det här rummet och båda står vid en bår med en död alien på. Nu ska vi skända! Ända från ingången bör du sikta och placera några välplacerade skott rakt i båren bakom glaset. Tomtarna kommer dö av explosionen och dessutom klarar du första uppgiften. Gå gärna och plocka upp de Psychosis Guns och Tranquilisers som de tappar.

Angående vad du ska göra med dina två återstående Psychosis Gun-kulor så tycker jag du ska ta det lite lugnt med dem nu. I teorin är det skitkul, men i praktiken så är de inte superanvändbara. Spara dem till slutet av uppdraget istället. Gå nu ut i korridoren igen och fortsätt på rampen åt vänster. Kanske möter du två vakter så var bredd. Oroa dig inte för att föra oljud nu. Fortsätt sedan nedför nästa ramp och du kommer snart två vakter vid två dörrar. Dessa är jag en smula rädd för eftersom att höjdskillnader och auto-aim inte kommer överens. Kasta din Dragon som en Proximity Mine mot en av vakterna. Strax exploderar den och tar även med den andra vakten i infernot. Plocka upp deras Dragons och fortsätt nedför rampen.

Öppna dörren in i nästa rum vilket råkar vara ett hangar med miljoner vakter. Ialla fall fyra. Själv så föredrar jag att pricka ner dem medan de kommer. Två kommer

springandes på plattformen ovanför och en åt vänster. Går du framåt kommer du se en långt bort åt vänster också. Ett alternativ är att du går ut i hangaret, för lite oväsen och sedan springer ut till rampen igen. Därifrån kan du antingen skjuta ner folk när de kommer eller slänga din Dragon så att alla sprängs i luften. Slänger du Dragon så måste du ha lite pistolskott kvar för säkerhetsskull. När alla är borta ska du ta dörren på övre våningen åt vänster. Larmet kommer att ljuda men det spelar ingen större roll. Fortsätt nu rakt fram och titta åt höger för att se små ventilluckor nära golvet. En av dessa är öppna och leder ut till en stor lagerlokal. Precis samma lokal som du börjar i på Rescue.

Ducka och titta ner till rummet nedanför. Du måste hoppa ner men var först noga med att inte bli attackerad av några elaka soldater. Vakterna verkar röra sig lite slumpmässigt här så jag ska göra mitt bästa för att hålla dig fri från attacker. Börja med att titta ner och försiktigt skjuta ihjäl de soldater du ser. En eller två. Hoppa snabbt ner och titta upp på plattformen ovanför för att se en vakt som just kommit hit. Spring snabbt runt hörnet nedanför den beskjutna vakten och nedför rampen. Härifrån ska du nu skjuta alla vakter som kommer springande mot dig. Får du problem är det bara att springa nedför hela rampen och ta skydd bakom hörnet.

När det inte kommer några fler har du troligen dödat alla vakter i området. Det finns som tur är inte så många som på Rescue. Nu ska du följa vänstra väggen till hissen och ta den till övre våningen. Därefter går du till höger och genom dörren längst bort. Här rekommenderar jag dig att ta fram Psychosis Gun. Skjut vakten du ser i ryggen med den och skjut gärna en till av dem som kommer springandes. Ta fram Dragon och smyg försiktigt runt i området och skjut resten av vakterna med eldunderstöd av dina kamrater. När alla är borta ska du skjuta på UFO i rummet. Töm ett par Dragon-magasin i den. Du kan också knuffa explosiva tunnor och skjuta dem istället, men detta gör knappt någon effekt. När den exploderat har du klarat uppgift två. Spring nu uppför rampen till övre delen av rummet och följ gången mot hissen. Hissen leder upp till ett par korridorer med några vakter som du lätt dödar. När du till sist når ett större rum ska du vara lite försiktig. Skjut ihjäl teknikerna fort. Därefter ska du skjuta ett av skynkena. Jag rekommenderar det näst längst till höger så får du se ännu en tekniker framför dig. Strejfa sedan in och skjut den sista teknikern till vänster. Därefter aktiverar du skärmen här inne och du kommer att ha klarat hela uppdraget.

=====
Specialuppdrag: WAR!
=====

- 1: Döda Skedar King
- 2: Döda Skedar King 2
- 3: Döda Skedar King 3

Lås upp det här genom att klara samtliga vanliga uppdrag på Perfect Agent. Ett fruktansvärt uppdrag som ialla fall jag hade enorma problem med på Perfect Agent. Just eftersom att jag hade så stora problem kanske jag kan hjälpa dig på ett rätt bra sätt. Först ska du känna till lite basfakta om uppdraget. Till att börja med kan jag avslöja att det finns absolut inget slut på Skedars. Du kan döda dem i drivor, men de tar aldrig någonsin slut. För det andra är det också oändligt antal av Maians. Det kan bara finnas tre stycken samt du och ledaren. Dör en soldat dyker det upp en ny vid startpunkten. Så skulle du vara odödlig kommer du förr eller senare att klara uppdraget... typ. Därför ska du hela tiden tänka på dig själv i första hand. Annat viktigt är att använda din Phoenix sekundär-funktion på alla Skedars på avstånd. Två skott och de dör. Men använder du den nära Maians dör dessa som flugor. På nära håll ska du istället använda Maulers sekundärfunktion, men då måste du sikta mycket väl. Lyckas en skedar slå dig eller dina vänner dör ni på ett slag. Så är det bara. Dessutom är det enormt mycket tur inblandat i det här uppdraget. Ibland är det hur mycket skedars som helst och ibland inga. Ibland klantar sig Maians, ibland är de smarta.

Då ska vi väl börja med att ge oss på första kungen. Dina vänner är riktiga slagskämpar så låt dessa ta täten jämt så slipper du ta stryk. Följ bara stigen tills du når en bro. Fram hit kan du gärna springa iförväg och skjuta Skedars på håll med din Phoenix. Därefter ska du definitivt låta Maians ta täten och dessutom använda din Mauler så mycket som möjligt. Var noga med att hela tiden ha den uppladdad. Strax når du en ramp och ett par dubbeldörrar. Här finner du nästan alltid Skedars så var beredd med Maulern. Därefter kommer du ut i ett större område och då är det dags att dra fram Phoenix och spränga Skedars vid horisonten. När dina vänner börjar röra på sig gör du det också.

Längst bort i det här området finner du första kungen bredvid pelaren. Genom att skjuta honom med ett fulladdat Mauler-skott i huvudet kan du döda honom direkt. Tyvärr spawnar Skedars upp ovanför bron och bakom pelaren då och då. Ifall det inte dyker upp några Skedars när du och dina vänner kommer till området vid kungen ska du vara mycket glad. Då smyger du bara längst med vänstra väggen och skjuter kungen i huvudet så fort du skymtar det. Du kan också vänta på att dina vakter avancerar och sedan strejfa in bakom dem för att pricka kungen på lite avstånd medan Maians uppehåller honom. Tyvärr ser inte varje försök ut så här utan oftast spawnar det upp enorma mängder skedars både ovanpå bron och bakom pelaren som skjuter ihjäl alla dina vänner. Då gäller det att avancera mot kungen så fort du ser att det börjar sina i anfallet. Dödas dina vänner innan kungen så bör du starta om. Gillar du inte tanken bör du retirera och skjuta Skedars medan du inväntar förstärkning.

När kungen väl dött ska du förstas kolla om dina vänner är med. Är dem det kan du backa lite och skjuta Skedars som är kvar i området med Phoenix. Är det ingen här ska du snabbt undvika Skedars och springa tillbaka till rampen. Det som kommer härnäst tycker jag är så pass svårt att jag har en väldigt annorlunda strategi. Du ska nu egentligen uppför rampen, över bron och fortsätta mot andra kungen, men detta är ofantligt svårt om du inte har två, helst tre maians som backar upp dig. Problemet med detta är att dessa dör oftast under olika tidpunkter och kommer tillbaka i små omgångar, vilket innebär att de ensamma springer och dör. Ifall alla dog samtidigt kan du lugnt ställa dig på bron med din Phoenix och skjuta alla Skedars som kommer igenom dubbeldörrarna tills kamraterna kommer. ☹

Ifall du känner dig osäker ska du istället tillbaka till startpunkten och skjuta ihjäl alla kamrater som kommer springandes mot dig (plocka upp ammunition från dem också). Detta gör att dessa hela tiden spawnar upp vid startpunkten och skjuter du dem så fort du ser dem kommer de dyka upp med mycket korta mellanrum vid startpunkten. När de är tämligen nära varandra då påbörjar du attacken mot andra kungen. Ifall du förlorar dem igen bör du göra på samma sätt igen. Följ bara dina vänner nu och använd fulladdade Maulers på alla i din väg. Snart kommer du in i samma rum som du slogs mot en klonarmé i sista vanliga uppdraget. Här inne finner du andra kungen bakom en pelare och (troligen) spawnande Skedars på vänster sida. Låt dina vänner ta hand om Skedars så smyger du försiktigt runt pelaren och prickar ner kungen med din Mauler (måste skjuta i huvudet) innan han hinner se dig.

Kungen är utrustad med en Slayer så låt honom för Guds skull inte skjuta. Plocka snabbt upp hans Slayer och titta snabbt runt i rummet efter överlevande Maians och Skedars. Fly tillbaka till bron vid rampen om du inte har någon back-up. Invänta nya Maians och gå sedan till attack ännu en gång. Bakom den andra kungen finns ett rum med en pelare. Här är det rejält svårt eftersom det brukar oftast strömma in Skedars. Låt dina Maians försöka säkra stället först. Ifall de misslyckas bör du avfyra en raket från din Slayer in i alienhavet och sedan snabbt ta dig till andra sidan av rummet. Således kommer du ut till den sista kungen. Ifall dina Maians verkligen lyckades säkra rummet och öppnar dörren på andra sidan kommer troligen den sista kungen avfyra en raket rakt emot dem, så var försiktig så att du inte dör här. Ta dig sedan snabbt ut till tredje kungen och avfyra din Slayer rakt emot honom. Detta kommer att döda honom omedelbart. Flytta dig omedelbart åt sidan eftersom att kungen kan hinna avfyra en sista raket. Du kan också använda en ful-

laddad Mauler ifall du inte plockat upp Slayern. Grejar du det här ska du ge dig en rejäl klapp på huvudet. Du är en riktig kämpe!!

=====
Specialuppdrag: The Duel
=====

- 1: Besegra dataDyne-vakt
- 2: Besegra Jonathan Dark
- 3: Besegra Trent Easton

Hur låser man upp detta uppdrag då? Jo, få guldmedalj med alla vapen på skjutbanan i Carrington Institute. Klara spelet på Agent och du borde ha fått fram alla vapen utom möjligen Trent's guldmagnum och Phoenix. Lättaste sättet att få fram magnumen är att spela Confrontation och avvärja Trent och Phoenixen får du lättast genom att döda Elvis på Exploration. Läs i vapenguiden nedan om tips om hur du får guld.

The Duel-konceptet är mycket enkelt. Ta ett par steg framåt, vänd dig om och skjut din motståndare. Det rör dig visserligen bara om hologram, men det är ändå en tävling. Du dör av bara ett enda skott. Din första motståndare är en dataDyne-vakt och han gör alltid precis likadant: tar ett steg åt sidan och skjuter en gång. Han träffar alltid. Det finns ett par olika sätt att besegra honom. Vill du göra det så renhårigt som möjligt ska du bara trycka lite snabbt på C-upp för att sänka siktet till brösthöjd istället för huvudhöjd. Ifall du tycker detta är svårt ska du istället springa till höger och gömma dig bakom barriären. Därefter ska du antingen snabbt stejfa ut på andra sidan av barriären innan vakten hunnit reagera eller det allra lättaste: strejfa försiktigt åt HÖGER tills du bara ser vaktens arm eller något. Sedan skjuter du honom tills han dör. Eftersom vakten håller sin pistol i handen du inte ser, kan han inte träffa dig. Spring fram mot vakten efter att han dött för att plocka upp ammunition.

Nästa motståndare är Jonathan Dark och han springer redan från början in bakom barriären. Därefter tar det ett par sekunder innan han rullar ut från slumpmässigt vald sida. Han kan inte sikta... alls, så det här är den överlägset lättaste motståndare. Spring mot honom och skjut honom bara. Sista motståndaren är Trent Easton och han är klart svårast, särskilt om du vill göra det renhårigt. Då måste du vända dig om och träffa omedelbart. Missar du första skottet är du död. Trent rör sig inte ur fläcken och träffar alltid. Använd samma strategi som på den första vakten och du klarar även Trent lätt.

=====

7. Fuskguide

=====

Precis som i Goldeneye kan du låsa upp en mängd fusk genom spelets gång. Dels får du 17 olika fusk bara genom att klara ett uppdrag med vilken svårighetsgrad som helst och dels får du 17 ytterligare fusk genom att klara uppdrag under en speciell tid på en speciell svårighetsdrag. Sammanlagt 34 stycken alltså och i tabellen nedan kan du se exakt vilka fusk du får av vilka prestationer. Du får endast fusk från originaluppdragen ej från dem gömda. Under tabellen följer en avdelning som beskriver vad alla fusk gör och under dessa följer den riktiga guiden, den som guidar dig till hur man får alla fusk som ska tas på tid.

Det finns några allmänna tips som kan vara användbara när du ska klara uppdrag så snabbt som möjligt. Det allra viktigaste är, precis som i Goldeneye, att springa rätt. Ifall du spelar med kontrolltyp 1.1 ska du trycka kontrollspaken framåt samtidigt som du håller höger eller vänster C-knapp intryckt. Detta gör att du springer på diagonalen och refereras till att "strejfspinga" i den här guiden. Det

gör dig mycket snabbare, men är endast lämpligt i stora områden där det inte finns några fiender. En annan viktig grej är att aldrig hålla A-knappen intryckt för att välja vapen och föremål. Använd Start-menyn istället eftersom att tiden inte går medan spelet är pausat.

Någonting som du verkligen måste veta är att spelet "håller på" medan du tittar på inledningssekvenser. Ifall vi säger att en vakt patrullerar mellan en dörr och en hiss. Ifall du trycker bort inledningssekvensen till ett uppdrag på en gång så befinner han sig vid dörren när uppdraget startar, men ifall du istället tittar på sekvensen från början till slut patrullerar vakten under tiden. När du trycker bort sekvensen har han alltså hunnit mycket längre än om du har gjort det från början. Detta är nyckeln till att klara vissa fusk så läs noga vad det står om detta i guiden nedan. Slutligen ska jag säga att har du klarat Perfect Agent så kommer inte dessa fusk bli några problem. Inget av dem kommer ens i närheten av Invincibility i Goldeneye. Alla Perfect Agent-tider är jättegenerösa, så har du klarat dessa uppdrag som vanligt någon gång kommer inte tiderna bli några problem. Tightare tider är istället Agent och Special Agent, men de blir å andra sidan inga större problem när du redan klarat Perfect Agent. Faktum är att jag satt ut svårighetsgrader på dem alla och ingen når 5/5.

| Fusk | Tid | Uppdrag | Svårighetsgrad |
|--------------------------------|-----------------------|----------------|----------------|
| ----- | | | |
| FUN | | | |
| DK Mode | ----- | Stealth | ----- |
| Small Jo | ----- | Reconnaissance | ----- |
| Small Characters | ----- | Infiltration | ----- |
| Team Heads Only | ----- | Espionage | ----- |
| Play as Elvis | 07:59 | Rescue | Perfect Agent |
| Slo-mo Single Player | ----- | Investigation | ----- |
| GAMEPLAY | | | |
| Invincible | 03:50 | Escape | Agent |
| Cloaking Device | 01:40 | Reconnaissance | Agent |
| Marquis of Queensbury Rules | 01:30 | Defection | Special Agent |
| Jo Shield | ----- | Nullify Threat | ----- |
| Super Shield | 01:45 | Defense | Agent |
| Enemy Shields | ----- | Defense | ----- |
| Enemy Rockets | ----- | Exploration | ----- |
| Perfect Darkness | ----- | Confrontation | ----- |
| WEAPONS FOR JO IN SOLO | | | |
| Rocket Launcher | ----- | Extraction | ----- |
| Sniper Rifle | ----- | Hostage One | ----- |
| SuperDragon | ----- | Escape | ----- |
| Laptop Gun | ----- | Antiterrorism | ----- |
| Phoenix | ----- | Covert Assault | ----- |
| Psychosis Gun | 02:00 | Stealth | Perfect Agent |
| Trent's Magnum | 02:50 | Confrontation | Agent |
| FarSight | 07:27 | Nullify Threat | Perfect Agent |
| CLASSIC WEAPONS FOR JO IN SOLO | | | |
| PP9i | Ta guld på skjutbanan | | |
| CC13 | Ta guld på skjutbanan | | |
| KLO1313 | Ta guld på skjutbanan | | |
| KF7 Special | Ta guld på skjutbanan | | |
| ZZT (9mm) | Ta guld på skjutbanan | | |
| DMC | Ta guld på skjutbanan | | |
| AR53 | Ta guld på skjutbanan | | |
| RC-P45 | Ta guld på skjutbanan | | |

WEAPONS

| | | | |
|------------------------------------|-------|---------------|---------------|
| Classic Sight | ----- | Defection | ----- |
| Unlimited Ammo - Laptop Sentry Gun | 03:55 | Antiterrorism | Perfect Agent |
| Hurricane Fists | 02:03 | Extraction | Agent |
| Unlimited Ammo | 07:07 | Exploration | Special Agent |
| Unlimited Ammo, No Reloads | 03:11 | Espionage | Special Agent |
| X-Ray Scanner | ----- | Rescue | ----- |
| R-Tracker/Weapon Cache Locations | ----- | Battle Shrine | ----- |
| All Guns in Solo | 05:31 | Battle Shrine | Perfect Agent |

BUDDIES

| | | | |
|-------------|-----------------------------------|----------------|---------------|
| Velvet Dark | Inget fusk! Tillgäng från början! | | |
| Pugilist | 06:30 | Investigation | Perfect Agent |
| Hotshot | 05:00 | Infiltration | Special Agent |
| Hit and Run | 02:30 | Hostage One | Special Agent |
| Alien | 05:17 | Covert Assault | Special Agent |

=====
Fuskbeskrvningar
=====

FUN

Det som identifierar dessa fusk är att de är lite skämtsamma. Meningen är att du ska skratta åt dem. Dessvärre så finns det ingen vidare skillnad mellan dessa och Gameplay. Slo-mo skulle väl lika gärna kunna vara där. Alla utom dem två sista gäller i båda Combat Simulator och Solo Mission. De två sista funkar inte i Multi.

DK Mode - Stealth

Alla människor får stora huvuden och händer. Helt enorma faktiskt, bra mycket större än i Goldeneye. DK syftar alltså på apan Donkey Kong, en Nintendokaraktär Rare fick använda sig av under 90-talet. Jag tycker det fortfarande är kul, men tyvärr gäller det inte Skedars kroppar.

Mitt betyg: 3/5

Small Jo - Reconnaissance

Joanna är mycket liten helt enkelt. Till skillnad från Goldeneye gäller detta även i filmsekvenserna och det ser verkligen komiskt ut. Det är ändå lite samma effekt som att ständigt ducka. Därför är det inte så häftigt.

Mitt betyg: 2/5

Small Characters - Infiltration

Alla karaktärer utom du och Skedars är pyttesmå. Riktigt kul att jaga pysslingar på banorna. Prova till exempel att spela en match med två DarkSims med automatics hehe. Helt omöjligt att träffa! Kul idé tycker jag ialla fall.

Mitt betyg: 3/5

Team Heads Only - Espionage

Fattade inte alls det här först så jag kollade en annan guide. Alla huvuden från spelet byts ut (utom ditt eget) och blir ersatta av tillverkarnas egna. Du skiter alltså folk från Rare och då är även Simulanterna i Combat Simulator utbytta förstås. Nja... roligare kan man ha, även om idén är kul.

Mitt betyg: 2/5

Play as Elvis - 7:59, Rescue, Perfect Agent

Spela som Elvis... woo... Du är helt enkelt Elvis överallt och i alla sekvenser. Enda anledningen till att det inte får 1 i betyg är för att det fick mig att skratta på introt till Espionage när Elvis tittar igenom kikaren med pannan. Gäller inte Combat Simulator.

Mitt betyg: 2/5

Slo-mo Single Player - Investigation

Som titeln antyder gäller det bara Solo Missions eftersom du ändå kan välja detta i Combat Simulator. Med det här fusket så blir allting (inklusive dig själv) ungefär en tredjedel så snabbt. Som att ständigt ha en Combat Boost igång kan man säga. Vet inte vilket jag tycker är roligast av det här och Slow Animation i Goldeneye (där var man inte själv i Slow Motion), men uppdragen blir helt klart väldigt intressanta.

Mitt betyg: 3/5

GAMEPLAY

Skillnaderna mellan Gameplay, Fun och Weapons kan tänkas lite luddig, men man kan tänka så att Gameplay-grejerna är fokuserade på själva spelandet och på hur fiender är utrustade, medan Weapons är fokuserat på spelarens vapen. Däremot har jag INGEN aning om varför X-Ray Scanner ligger på vapen och inte Gameplay eller varför i såna fall inte båda X-Ray och Cloaking borde ha legat på Weapons. De flesta Gameplay-funkar i Combat Simulator också, men inte Marquis, Enemy Shields och Enemy Rockets eftersom att dessa har med vakter att göra.

Invincible - 03:50, Escape, Agent

Lyssna bara på det. Invincibility! Odödlighet! Det enda som kan döda dig är fall ner i mörka gropar. Inget annat kan röra dig alls, du flyger inte ens bakåt. Skoj, eller hur? Dessutom är det lätt att få i det här spelet istället för föregångarens huvudvärk. Fast... lite svårare kunde det väl vara?

Mitt betyg: 5/5

Cloaking Device - 01:40, Reconnaissance, Agent

Cloaking Device är en taskig ersättning till Bond Invisible. Som du ser finns det ingen Dark Invisible utan du får Cloaking istället. Bara 120 sekunder och så fort du bara nyser så syns du ändå. Och av någon anledning så ser vakterna dig omedelbart och har reaktionsförmåga som aldrig förr om du dyker upp ur tomma intet. Lite plåster på sårerna är att du kan kombinera det med Unlimited Ammo och då har du oändligt.

Mitt betyg: 2/5

Marquis of Queensbury Rules - 01:30, Defection, Special Agent

Marquis of Queensbury Rules är rätt kul eftersom att varenda vakt kommer endast att försöka slåss mot dig. Ingenting förhindrar dig från att skjuta dem dock. Gäller dessvärre inte mot simulanter i Combat Simulator.

Mitt betyg: 2/5

Jo Shield - Nullify Threat

Umm... Du startar alltid med en sköld. I Combat Simulator kommer den tillbaka varje gång du dör.

Mitt betyg: 1/5

Super Shield - 01:45, Defense, Agent

Precis samma som ovan, men skölden är mycket starkare. Fixa fram Invincible istället. Mycket lättare!

Mitt betyg: 2/5

Enemy Shields - Defense

Alla fiender har sköld. Detta gör dem alltså rejält mycket tåligare och försvårar spelet enormt. Gäller dock inte i Combat Simulator.

Mitt betyg: 2/5

Enemy Rockets - Exploration

Haha! Lika underhållande som i Goldeneye, om inte strået bättre. Alltså, alla vakter i hela spelet har Rocket Launchers. I Goldeneye var det bara sådana som var utstationerade eller patrullerade. Att överleva på Agent är en rejäl bedrift, men enormt kul att fly undan galna raketer. Detta funkar förstås inte i Combat

Simulator.

Mitt betyg: 4/5

Perfect Darkness - Confrontation

Rätt kul faktiskt. Som du kanske märkt så blir rum mycket mörka om du skjuter sönder alla lampor. Det är det som hänt här, men nu är det inte ens något som sprakar. Allt är nästan kolsvart! Du får ett par Night Vision och dessutom kan du se ljus när du skjuter. Det lite knäppa är att det är precis lika mörkt på banor som Hostage One även om det är mitt på ljusa dan. Något som är häftigt är att allt fokus hamnar på dem vackra himlar Rare skapat. Se även Combat Simulator-banorna som nästan alla har någon utomhussektion.

Mitt betyg: 3/5

WEAPONS FOR JO IN SOLO

Vapen som blir tillgängliga i Solo Missions. Inget konstigt med det. Du får även lite ammunition.

Rocket Launcher - Extraction

Spelets mest destruktiva vapen är inte helt fel. Dessvärre får du bara tre raketer så försök kombinera med Unlimited Ammo.

Mitt betyg: 3/5

Sniper Rifle - Hostage One

Prickskytte funkar inge vidare i Perfect Dark. Varför? Jo för att upplösningen är värdelös och det laggar hela tiden, för att inte tala om hur mycket det laggar på avstånd. 200 kulor har du att slösa på ingenting.

Mitt betyg: 2/5

SuperDragon - Escape

Enligt min egen ödmjuka åsikt spelets bästa vapen. God automateld blandat med en Devastator. Kan det bli bättre? 200 kulor och 20 granater är inte illa.

Mitt betyg: 4/5

Laptop Gun - Antiterrorism

Bästa SMGn som du dessutom kan sätta upp på vägar som en automatisk kulspruta. Skoj! 200 kulor får du.

Mitt betyg: 3/5

Phoenix - Covert Assault

Inte lätt att säga om det är Mauler, Phoenix eller DY357-LX som är bästa pistolen men Phoenix är verkligen inte fy skam. Särskilt inte på Rescue där man faktiskt hittar en. 200 kulor får du även här.

Mitt betyg: 3/5

Psychosis Gun - 02:00, Stealth, Perfect Agent

Psychosis Gun är kul eftersom att den gör så att vakter allierar sig med dig. Tyvärr så får du bara fyra skott även om du har Unlimited Ammo. Spelet pallar helt enkelt inte mer. Den mörbultar N64:an som det är.

Mitt betyg: 3/5

Trent's Magnum - 02:50, Confrontation, Agent

Dödar alltid med ett skott och du har dessutom 80 på dig. Det här är Perfect Darks egen Golden Gun och här finns ingen Gold PP7 som tar bort nöjet för dig.

Mitt betyg: 4/5

FarSight - 07:27, Nullify Threat, Perfect Agent

Det skulle möjligen bara vara FarSight som förstör det roliga. Här har du också 80 kulor (eller orbs) och denna dödar också med endast ett skott. Långsamare än guldmagnumen, men kan skjuta igenom väggar. Varför får då inte FarSight också en fyra i betyg? Är den gjord i guld kanske? Tänkte väl det...

Mitt betyg: 3/5

CLASSIC WEAPONS FOR JO IN SOLO

Helt enkelt de åtta huvudvapnen från Goldeneye 007, Perfect Darks föregångare. Detta tycker ialla fall jag är hur coolt som helst så räkna inte med att något av dessa vapen får under en trea i betyg. Hehe, dessa vapen är ofta lite bättre än Perfect Darks motsvarigheter. De heter tyvärr inte samma sak som vapnen i föregångaren på grund av rättighetsorsaker. Rare har ju inte Bond-licensen längre. Många av dessa har dessutom riktiga vapen som förebilder. För att låsa upp dessa fusk ska du ta guldmedaljer med alla vapen på skjutbanan. För att låsa upp vapen på skjutbanan och ta medaljer ska du läsa i Vapenguiden. Dessvärre känner jag inte till exakt vilka vapen du måste ta guld på för att låsa upp vilka Goldeneye-vapen. Ta guld på alla vapen så blir alla nedanstående upplåsta. Alla vapen får förresten 200 kulor också.

PP9i

Bonds huvudvapen i Goldeneye. Heter PP7 där, heter Walther PPK på riktigt. Lika prickssäker som förut.

Mitt betyg: 4/5

CC13

Ryssarnas favoritpistol. I Goldeneye kallades den DD44 Dosovei, på riktigt TT33 Tokarev. Smäller ordentligt när du använder den.

Mitt betyg: 3/5

KLO1313

Ryska kommandosoldaters favorit. I Goldeneye kallades den , på riktigt är jag inte helt hundra. Var enormt dålig i föregångaren, men inte riktigt lika illa här faktiskt.

Mitt betyg: 3/5

KF7 Special

Ryssarnas favoritvapen överhuvudtaget... och alla terroristers på riktigt.

I Goldeneye kallades den KF7 Sovjet, på riktigt AK47 Kalasjnikov. Funkade alltid bra i föregångaren.

Mitt betyg: 4/5

ZZT (9mm)

Användes av Janus elitsoldater. I Goldeneye kallades den Zmg 9mm, på riktigt är det väl någon typ av Uzi. Overkligt bra vapen.

Mitt betyg: 4/5

DMC

Användes av Janus fotsoldater. I Goldeneye kallades den D5K Deutsche, på riktigt MP5. Mediokert, men effektivt.

Mitt betyg: 3/5

AR53

Användes av Janus själv och hans allra bästa soldater. I Goldeneye kallades den AR33 US Assault Rifle, på riktigt är det amerikanska arméns M16. Näst bästa vapnet i Goldeneye.

Mitt betyg: 4/5

RC-P45

Användes av Janus bästa elitsoldater. I Goldeneye kallades den RC-P90, på riktigt är det en SMG som kallas VASR eller någonting sådant. Goldeneyes riktiga övervapen. Fick ju till och med en uppföljare i form av RC-P120 i Perfect Dark.

Mitt betyg: 4/5

WEAPONS

Skillnaden mellan detta och Gameplay är att det här är helt fokuserat på dina vapen utan att egentligen ge dig något nytt vapen. Allt detta funkar i Combat Simulator utom X-Ray och All Guns.

Classic Sight - Defection

Lite lamt om det inte fore för nostalgifaktorn. När du trycker på R-knappen får du istället se Goldeneyes röda motsvarighet. Lite komiskt att du inte kan ställa in mål med CMP150 med den. Fördelen är ju förutom nostalgin att det röda siktet utmärker sig MYCKET mer.

Mitt betyg: 2/5

Unlimited Ammo - Laptop Sentry Gun - 03:55, Antiterrorism, Perfect Agent

Fusket du får är oändlig ammunition till din Laptop Gun, men bara då du placerar ut den som autovapen. Du kan alltså placera den på en vägg så slutar den aldrig skjuta. Skojig idé, men tämligen opraktiskt i Solo Missions.

Mitt betyg: 3/5

Hurricane Fists - 02:03, Extraction, Agent

Ha! Jättekul grej som gör att du slår otroligt fort. Du kan nästan ersätta ett sämre vapen med detta.

Mitt betyg: 3/5

Unlimited Ammo - 07:07, Exploration, Special Agent

Obegränsat med ammunition till alla vapen. Helt suveränt om det inte för att det finns en uppgradering precis nedan. Kul att de tog med detta från Goldeneye.

Mitt betyg: 3/5

Unlimited Ammo, No Reloads - 03:11, Espionage, Special Agent

Precis som ovan, men du behöver aldrig ladda om. Du kan alltså skjuta raket efter raket utan att sätt i nya. Praktiskt, eller hur? Ett måste tillsammans med All Guns.

Mitt betyg: 4/5

X-Ray Scanner - Rescue

Röntgenglasögon. Ingenting märkvärdigt, men du kan faktiskt upptäcka hemligheter med dem. Funkar inte i Combat Simulator av någon anledning.

Mitt betyg: 2/5

R-Tracker/Weapon Cache Locations - Battle Shrine

En innovativ grej. När du sätter igång den så visas alla "gömda" vapen på banan. Det är ändå tämligen svårt att hitta dem så läs i Vapengömmor om du vill hitta alla. R-Tracker finns även i Combat Simulator, men jag har ingen aning om vad det ska vara bra för.

Mitt betyg: 4/5

All Guns in Solo - 05:31, Battle Shrine, Perfect Agent

All guns-fusket är precis lika roligt som det låter. Alla vapen i spelet inklusive Psychosis Gun och Goldeneye-vapnen. Dessvärre får du bara den mängd ammunition som du startar uppdraget med. Unlimited Ammo är nästan ett måste om det här ska vara underhållande. Fungerar inte i Combat Simulator naturligtvis.

Mitt betyg: 5/5

BUDDIES

Detta funkar ENDAST i Co-operative, så bli inte förvånad när intening händer i Solo Mission. Den karaktär som vanligtvis hjälper dig är Velvet Dark om inte någon mänsklig spelare är med. Hon är tämligen ordinär och använder aldrig någonting annat än Falcon 2. Hon är initialt förkryssad i den här fuskmennyn. Men välj någon av dem andra istället. Dessvärre så räknas det då inte som att du klarar uppdragen. Håll A-knappen intryckt och tryck på Z två gånger så får du välja om din Simulant ska vara Aggressive (attackera mycket), Passive (ta det lugnt) eller Stealth

(använda Cloaking och vara sneaky).

Pugilist - 06:30, Investigation, Perfect Agent

Nja, nog finns det roligare fuskmedhjälpare. Pugilist betyder helt enkelt boxare och boxas är precis vad han gör. Han har inte ens ett vapen. Nåväl, han ser ialla fall väldigt cool ut.

Mitt betyg: 2/5

Hotshot - 05:00, Infiltration, Special Agent

Denna nisse ser ut som en Carrington Institute-agent. Han är en riktig hotshot med en magnum och en guldmagnum. Han är orädd som en annan Hero-karaktär och skjuter folk till höger och vänster. Han är mycket användbar på grund av guldmagnumen som dödar allt. Skjut honom och du får hans vapen istället. Du får åtminstone tio skott till DY357-LX.

Mitt betyg: 3/5

Hit and Run - 02:30, Hostage One, Special Agent

Hit and Run är en fusksimulant du kan använda i Co-Operative. Han har en K7 Avenger vilken han använder lite hastigt och sedan lägger benen på ryggen. Han ser precis ut som en gammal lärare till min bror, fast i Mr. Blonde-kläder. Nja, inte en speciellt duktig hjälprea det här.

Mitt betyg: 2/5

Alien - 05:17, Covert Assault, Special Agent

Det här är en duktig sak. En Maian med en RC-P120. Gillar du inte hur han sköter sig kan du ju skjuta honom för samma vapen. Men denna nisse kan verkligen sikta.

Mitt betyg: 3/5

=====

Defection

=====

1:30

Special Agent

Marquis of Queensbury Rules

Svårighetsgrad: 3/5

Ett ganska svårt fusk faktiskt, men gör du bara som jag säger ska du inte få så stora problem. För det första är det A och O att avsluta inledningssekvensen i rätt tid. Detta måste du göra för att tajma hissarna så att du slipper vänta på dem. Tryck bort sekvensen i slutet precis när Carrington säger: "Good luck Pefect Dark!" Därefter hoppar du genast ner till vänster och skjuter vakten i dörröppningen om han står där. Härefter skjuter du inga fler vakter förrän jag säger till. Tryck på Start och byt till ECM Mine. Spring snabbt nedför rampen och kasta en på skärmen. Spring nedför följande trappor och tryck på B-knappen vid närmsta hissen för att kalla fram den. Medan den åker upp till dig springer du in i Cassandra kontor och slår ned henne så att du får halsbandet. Spring snabbt tillbaka ut till hissen du kallade på och gå in i den. Den andra hissen stannar på andra våningar så den vill du inte ta.

När du når bottenvåningen ska du snabbt springa in i rummet med externa hubben. Skjut vakten som står utanför och när du kommer in bör du snabbt skjuta alla tre vakter här inne. Du kan ju förstås försöka kasta in en ECM Mine på hubben direkt, men vakterna hinner då troligen skjuta dig så pass mycket att du inte kan kasta den ordentligt. Så när den är kastad springer du raka vägen mot hissen och det borde således vara avklarat. Nyckeln är att inte vänta något på den andra hissen.

=====

Investigation

=====

06:30

Perfect Agent

Pugilist

Svårighetsgrad: 3/5

Eftersom att du måste klara den här banan på Perfect Agent under tidspress är det ju naturligtvis svårt, men tiden är faktiskt inte särskilt utmanande. Världsrekordet ligger på två minuter eller något sådant så du kan föreställa dig hur långsam du faktiskt kan vara. Följ bara min vanliga guide, men tänk på att inte göra en massa nedslöande moment som att vänta in vakter och sådant. Sedan finns det förstås några andra grejer du kan tänka på för att dra ner sekunderna något. Eftersom att det är en servicerobot som måste öppna en dörr för dig i början bör du inte hoppa över hela introsekvensen. Tryck igång uppdraget ungefär när vakten tittar runt i hissen. Därefter springer du snabbt till dörren som skall öppnas.

Istället för att fotografera isotopen på en gång bör du endast ställa ut kameran och sedan springa vidare. Koppla dig till Camspyn medan du står i hissen till K7 Avenger eftersom att du då ändå är inaktiv. Du kan behöva göra detta i två omgångar en gång för att hissas ned och en för att hissas upp. Sedan ska du också försöka tima dig så att du kommer igenom laserstrålarna till tredje säkerhetssektorn. Service-roboten kommer förbi en gång i minuten så det gäller att du kommer fram på rätt ställe. Min robot kom runt 3:20, 4:20 och så vidare. Ifall du kommer dit till 4:20 har du fortfarande en mycket god chans att fixa fusket. Därefter är det bara raka vägen. I allra sista korridoren så finns det ju tre kulsprutor. Antingen skjuter du ner dem som vanligt eller också strejfspringer du som en galning under. Ifall du har strejfsprungit rätt ska du inte ha tagit mer än högst ett skott. Har du gott om energi, men lite tid är det ju självklart så här du ska göra. Är fallet tvärtom är det naturligtvis bättre att skjuta ner.

=====

Extraction

=====

2:03

Agent

Hurricane Fists

Svårighetsgrad: 2/5

Kan vara ett ganska svårt fusk att få, men som tur är så är det Agent-nivå. På bottenvåningen måste du göra flest snabba värderingar. Du måste nå hissen inom tjugofem sekunder annars tar det en evighet att få ner den igen, men skjuter du inga vakter så blir Dr Carroll dödad. Jag rekommenderar dig att ignorera de första fyra vakter du ser och sedan skjuta den femte medan du springer mot honom. Strunta i vakt sex och sju på framsidan, men skjut vakt åtta. Därefter har du fyra vakter kvar. Vakt tre och fyra som du undvek tidigare och nio och tio ovanför trappan. Skjut åtminstone en av trean och fyran och fly sedan rakt in i hissen. Medan dörren stängs skjuter du nian och tian genom dess glasruta. Således borde Dr. Carroll klara sig. Vänta INTE på att han kommer ikapp hissen.

När du når följande våning ska du bara ta nästa nästa hiss upp. Du måste inte skjuta livvakterna här på Agent-nivå. På nästa våning går du runt till andra sidan av den. Helst ignorerar du bara vakterna och sätter något enstaka skott i dem i förbifarten. Tänk på att du måste ständigt sprigna. Ta trapporna upp till nästa våning och plocka upp raketgeväret. Utrusta dig med nämnda raketgevär och fortsätt upp på vinden. Så fort du kan ska du skjuta iväg raketerna mellan livvakterna längst bort. Ta fram Falcon 2 och skjut sedan dem tre sista vakterna. Spring ut och klart!

=====

Hostage One

=====

2:30

Special Agent

Hit and Run

Svårighetsgrad: 4/5

Anses väl vara bland de svåraste fusken så hur grejade jag tiden då. Världsrekordet <http://www.gaming-elite.de/upload/Perfect%20Dark/the-elite/index.html>. Titta på den här filmen och gör sedan precis som denna PD-gud gjorde, fast långsammare. Jag rekommenderar dig att du skjuter på dem flesta vakter som kommer i din väg. Det viktigaste är att du tar precis samma rutt runt villan som han gjort. Ifall den här länken inte fungerar när du läser detta bör du kontakta mig på en gång så att jag kan skriva det här mer utförligt. Ärligt talat så är denna film allt du behöver för att veta hur snabb du måste vara. Skulle du matcha hans tid så har du klarat dig 1:11 under fuskgränsen. Hehe!

=====

Stealth

=====

02:00

Perfect Agent

Psychosis Gun

Svårighetsgrad: 2/5

Chicago är ett uppdrag som bör gå ganska fort så det skulle inte förvåna mig så mycket ifall du grejar det här första gången du klarar banan på Perfect Agent. Tiden är inte alls några problem, du sätter den säkert någon minut under gränsen. I alla fall om du använder den här strategin. Se världsrekordet för ökad förståelse: <http://www.gaming-elite.de/upload/Perfect%20Dark/the-elite/index.html>
Jag har helt enkelt modifierat denna strategi.

Så här går det till i alla fall. Hoppa inte över inledningssekvensen på en gång utan vänta tills Carrington avslutat sin första mening. Ta inte fram ditt vapen utan spring omedelbart framåt och slå den första vakten i ryggen. Spring snabbt igenom följande gränd och titta direkt åt vänster för att se en FBI-agent. Slå honom genast och han kommer att falla. Strunta i de två vakter du ser längre bort på gatan och gå istället in i gränden till höger direkt. Skjut vakten du träffar på och fortsätt genom grändn tills du ser FBI-agenten. Skjut honom snabbt och vänd dig sedan om för att skjuta ner eventuella förföljare. Strax kommer 2-3 vakter från där FBI-agenten stod. Skjut ner dem också.

I det här lilla bakgränden kan du se en container och en hög med explosiva tunnor. Ifall du knuffar containern mot dem explosiva tunnorna och sedan skjuter sönder tunnorna kommer dessa spränga containern också. Ur containern faller en BombSpy som är själva nyckeln till den här strategin. Fortsätt nu in i området där du nyss sköt agenten. Spring genast ut på huvudgatan och kasta Tracer Bug på limousinen. Ställ dig sedan mot G5 Building och skicka ut BombSpy. Skicka denna rackare rakt mot vakterna som vaktar ingången och detonera den i mitten av dem. Således klarar du uppgift 4 utan att behöva programmera om taxin. Spring ner i kloaken och hämta din utrustning för uppgift 1 och sedan bort mot brandstegen. Ignorera vakterna utan kasta bara upp din Remote Mine på närmaste våningen. Bry dig inte om räcket eftersom att minan bara flyger igenom det och fastnar på den igenmurade dörren. Därefter är det bara att springa raka vägen mot G5 Building och du har troligen klarat detta fusk långt under gränsen.

=====

Reconnaissance

=====

1:40

Agent

Cloaking Device

Svårighetsgrad: 4/5

Helt klart en av de allra mest tighta tiderna, troligen den allra mest tighta. Tur att det är Agent så att man ialla fall inte dör mellan varven. Du MÅSTE använda dig av en "bugg" för att kunna klara det här. Buggen skalar bort lite drygt en minut på tiden. Världsrekoret ligger på 0:38, så då kan du förstå att det är helt omöjligt att greja det här utan "exploitande". Ska förklara hur det funkar strax. I de två rummen med cloakade vakter är där dina sekunder verkligen brinner upp. Här rekommenderar jag dig starkt att ta en titt på världsrekordet: <http://www.gaming-elite.de/upload/Perfect%20Dark/the-elite/index.html>. Det var så här jag lärde mig exakt hur jag skulle springa för att skjuta ihjäl alla vakter så fort som möjligt.

Resten av uppdraget är tämligen enkelt. Var noga med att verkligen skjuta vakterna i rummet innan mötesrummet och spring sedan upp på ledningarna nära taket. Sätt ut din Camspy, men skicka INTE in den i mötesrummet än (precis som filmen visar). Istället fortsätter du raka vägen mot kassaskåpet. Kasta ut din Door Decoder och gå sedan omedelbart till Camspyn och skicka in den i mötesrummet. Tryck INTE bort sekvensen. Nu kommer spelet tro att Door Decodern räknar ner under själva sekvensen. Du kommer till och med se tiden räkna ner under sekvensen, men din totaltid fryses. Så vänta ut sekvensen och tryck INTE bort den när tiden räknat ner. Du måste vänta ett par sekunder på att kassaskåpet ska öppnas också. Lika bra att vänta ut hela sekvensen. Plocka sedan snabbt upp backupen i skåpet och spring mot utgången. Hela svårigheten ligger i att skjuta cloakade vakterna så fort som möjligt. Det här övningen måste läggas.

=====
Infiltration
=====

05:00

Special Agent

Hotshot

Svårighetsgrad: 2/5

Inget svårt uppdrag, ingen svår tid. Min strategi är lite onödigt snabb, men då ger dig den mer tid där du kanske har problem. Så du kan ju anpassa den lite efter eget tycke. Tryck bort sekvensen när Carrington sagt sin andra mening. Då kommer du ha en vakt på vänster sida och två på höger. Ignorera högra och slå den vänstra i bakhuvudet. Now it's just to run. Ignorera miniguns och vakter, ta dig förbi vaktornet och nedför rampen. Stå still och skjut sönder minigunnen längst ner. Skjut nu alla vakter som kommer ivägen för dig. Gå bort till antennen och kasta upp Comms Rider.

Spring uppför rampen igen och skjut vakterna längst upp. Ge dig ut på minfältet och plocka upp raketgeväret. Genom hålet på andra sidan finner du en sköld så det spelar ingen större roll hur mycket energi du förlorat så här långt. Gå runt till andra sidan och du borde se en robot stiga vid mekanikern. Ta fram raketgeväret och använd sekundära funktionen. Observera att du först måste använda R-knappen för att ställa in ditt mål. Det kan ta ett tag innan den träffar dock. Skjut också sönder kulsprutan på framsidan av byggnaden och vakter som står i närheten. Skjut ihjäl mekanikern och plocka upp hans kodkort.

Spring nu ner till stället du ska spränga och var noga med att kasta en handgranat precis där laserstrålarna dyker upp senare. Sätt ut Explosives och gå tillbaka ut. Strunta i Dragon-tomtarna om de inte dyker upp precis framför näsan på dig. Jag

rekommenderar dig att ta den bortre hissen, men gör som du vill. Väl nere i hangaret springer du över golvet snabbt som bara den och skjuter enbart de vakter som står i din väg. Fortsätt mot hissen och gör på samma sätt tills du når slutet.

=====
Rescue
=====

07:59
Perfect Agent
Play as Elvis
Svårighetsgrad: 4/5

Huuu! Detta hade jag problem med. Tiden är egentligen inga problem, men jag har verkligen svårt för själva uppdraget och stressen på samma gång. För det första kan jag säga: följ guiden ovan! Och för det andra: hämta Phoenix! Och för det tredje: skynda långsamt! Att hämta Phoenix (kan du också läsa om i Perfect Agent-delen) tar ungefär en minut extra, men det är verkligen värt det. Hela uppdraget blir sååå mycket lättare. Jag ska här bara hjälpa dig med första delen av uppdraget eftersom att det finns lite knep man kan använda sig av för att spara massor av tid. Således kan du lätt hamna en minut under gränsen första gången du klarar det.

Först och främst gäller det att avsluta intosekvensen på EXAKT rätt sekund. Precis efter att Jonathan har satt igång svävande dynamiten säger Joanna "Cute, very cute" eller något sånt. PRECIS efter att han sagt första "Cute" trycker du bort sekvensen och strejfspringer snabbt som en skållad hamster till första hissen. Ifall du gjorde rätt kommer det var tajmat så att alla vakter har ryggarna vända mot dig samtidigt. Detta gör att du kan glida in i hissen precis innan den far uppåt utan att någon ser dig. Ifall en eller två ser dig är det ingen fara. Det gäller bara att inte blir träffad med än en gång. Därefter springer du direkt mot Phoenixen. När du hämtat Phoenixen och är på väg ned från rummet med hissen så kan det ha samlats ett helt gäng vakter. Var beredd på att skicka iväg ett explosivt skal och alla dör på en gång. Likaså kan du möta vakter på vägen, men det borde inte vara någon större fara. Resten av uppdraget är bara att följa guiden som vanligt.

=====
Escape
=====

03:50
Agent
Invincible
Svårighetsgrad: 2/5

Så du räknar med att Invincible ska vara minst lika svårt att få här som i Golden-eye? Inte då, här är det jättelätt och dessutom på Agent-nivå. Faktum är att inget fusk kommer ens i närheten av Facility-helvetet svårighetsgradsmässigt. Hursomhelst så är detta fusk inte särskilt svårt i PD. Helst ska du följa vanliga Agent-guiden med några undantag. Komihåg att vara snabb hela tiden och aldrig stanna för att döda vakter. När du hittat Jonathan ska du däremot vara noga med att skjuta alla vakter på vägen till hemliga hangaret eftersom att Jonathan annars stannar och försöker skjuta dem. När du kommer in i hangaret så skjuter du vakten en bit därifrån och springer omedelbart ner till Elvis.

Direkt efter sekvensen går du tillbaka upp till hålet och skjuter vakterna som dykt upp medan Elvis och Jonathan joggas till UFO. Besök dem sedan. Nu kommer vi till det lite tidskrävande som du bör klara även om du inte gör rätt här, men du får många sekunder till godo ifall du utnyttjar denna bugg. Hursomhelst är det kört ifall du inte ser till att Jonathan släpper ut er (läs om detta i vanliga Agent-strategin). Medan ni pratar så ska du helst knuffa Jonathan mot rampen. Ifall du

lyckas med detta ska du springa förbi honom direkt efter att han slutat prata och sedan springa raka vägen mot konsolerna, vilka DU aktiverar. Ifall du inte lyckas knuffa på Jonathan är det viktigt att du inte passerar honom innan rampen eftersom att han då kommer att avläsa det som att du öppnar dörrarna istället.

=====

Espionage

=====

03:11

Special Agent

Unlimited Ammo, No Reloads

Svårighetsgrad: 4/5

Helt klart ett av de svåraste fusken. Jag kan inte alls bestämma mig vilket avslut på banan som är bäst: stegen eller direkt in i planet. Så därför tänker jag ta med båda två. Oavsett vad du väljer så ser början av uppdraget likadant ut. Avsluta introsekvensen omedelbart. Här ska du vara grymt snabb och skjuta fienderna med Crossbow. Börja med killen runt hörnet, han som går härifrån och sedan han vid larmet. Ladda om och skjut dem i grottan. Gå in i hissen som leder till portföljen. Den borde vara där om du är vid hissen inom 45 sekunder ialla fall.

Följ hissen uppåt och ta ut DrugSpy medan du åker uppåt. Kör sedan ut DrugSpyen och ställ den så att den blockerar hissdörren. Detta gör att du inte måste vänta på hissen när du far tillbaka. Plocka upp portföljen och kom ihåg att knocka båda tjänstemännen här uppe. Spring tillbaka till hissen och plocka upp DrugSpyen medan du gör detta. Fortsätt nu som vanligt på uppdraget, men kom ihåg att strejspringa hela tiden. När du når stället där du klarar uppgift 3. Härifrån har du två vägar att välja bland. Båda fungerar, men jag kan inte lova vilken som är bäst. Prova båda och välj den som passar dig bäst.

Den första gäller alltså vägen under planet. Från uppgift 3-rummet springer du raka vägen mot lasthissen, alltså den närmaste hissen som leder nedåt. Aktivera den omedelbart och du måste vänta cirka 20 sekunder på den. Under denna tid skjuter du iväg enstaka salvor mot fienderna i korridoren och tar skydd bakom vägg. K7 Avenger kräver verkligen sin man för att fungera effektivt. Tänk på att det står en vakt med magnum här. När hissen kommer måste du rida med den nedåt. Så fort du kommer ner ska du skjuta på skärmen lite längre bort och sedan springa som en idiot mot lasersrålarna. Det finns ett stätt att ta dig igenom med flyt, men då gäller det att du är orädd och vet exakt vilken väg du måste ta igenom. Du kan inte sluta röra dig eftersom att du då mister flyt och missar troligen den tajta tidsgränsen.

Den andra vägen är alltså vägen in i planet den vanliga vägen. Från uppgift 3-rummet rusar du raka vägen mot den andra hissen istället. Här gäller det att springa konstant och verkligen döda vakterna i farten. Ju långsammare du är desto fler vakter hinner spawna upp. Var noga med att plocka upp en Dragon från en dödad vit vakt under springturen. Ta fram denna och kasta den som Proximity Mine i sista kröken innan hissen. Detta måste du lära dig göra medan du springer. Kalla sedan fram hissen och vänd dig om. Nu är det så här att inga vakter får du se dig gå in i hissen eftersom att de då kommer att kalla hem hissen igen, vilket sabbar din tid. Din Dragon kommer att explodera och döda en massa förföljande vakter, men dem i rummet bredvid kan ha sett dig. Skjut dem så fort de kommer och gå in i hissen så fort det är tomt i korridoren.

Hissen kommer att fara till allra nedersta våningen, men hit ska du inte. Istället trycker du på B-knappen igen och hissen far upp en liten bit så att det enda du behöver göra är att följa gången till vänster och du befinner dig strax i planet. Var det så att det fanns vakter i korridoren som såg dig åka ner kommer inte hissen att stanna här utan åka hela vägen upp igen och då är det kört, garanterat.

=====
Antiterrorism
=====

03:55

Perfect Agent

Unlimited Ammo - Laptop Gun

Svårighetsgrad: 2/5

Haha! Ett av de lättaste Perfect Agent-uppdragen har en av de lättaste tiderna. Handen på hjärtat klarade jag den här tiden första gången jag klarade uppdraget på Perfect Agent. Dessutom startade jag ifrån mitten av planet, inte botten (!) Enda fusk jag klarat på det viset. Enda anledningen till att det inte får 1/5 är att det just är Perfect Agent. Följ bara min Perfect Agent-guide ovan eftersom att den bygger på att man ska klara uppdraget så fort som möjligt. Skulle du mot all förmodan få problem kan du ju tänka på att du sparar nästan en minut på att starta uppdraget från botten av planet. Sätt bara igång Espionage på Agent och gå in i planet genom laserstrålarna under planet.

=====
Confrontation
=====

02:50

Agent

Trent's Magnum

Svårighetsgrad: 3/5

Inte speciellt svårt faktiskt. En sak måste du dock tänka på om du ska ha någon chans och det är att fixa fram svävaren. Ifall den inte står bakom dig där du börjar måste du spela igenom föregående uppdrag och bege dig till botten av planet. Slå vakten allra längst bort för att få nyckelkort. Gå sedan till rummet bredvid, där det står en svävare, och tryck på den röda knappen för att släppa ner den. Klara sedan uppdraget som vanligt. Nåväl, när du sätter igång Confrontation ska du genast springa fram till svävaren och dubbeltrycka på B-knappen. Tänk på att du även kan strejfspringa med svävaren för att få den att åka ännu fortare. Tänk också på att du inte behöver kliva av den föra att aktivera signalen för uppgift 1.

Därefter flyger du som en däre till presidentklonen och helst försöker du skjuta dem flesta vakter som kommer i din väg. Undvik att stanna dock. Skjut vakterna som står ovanför hålet till klonen eftersom att de kan störa dig. Hoppa av svävaren innan du kommer till hålet. Spring sedan in i grottan ovanför som leder till Trent och presidenten. Ta vägen som leder ner till presidenten och gör precis som i vanliga Agent-guiden. Så fort de fyra robotarna är förstörda springer du raka vägen mot UFO. Var noga med att verkligen veta exakt vart du ska hela tiden. Annars blir tiden svår.

=====
Exploration
=====

07:07

Special Agent

Unlimited Ammo

Svårighetsgrad: 2/5

Det här är inte alls särskilt svårt, ialla fall inte om du avnänder dig av en liten genväg. Gör så här att du spelar uppdraget precis som jag guidar dig i min vanliga Special Agent-guide. Fast när du hämtat Elvis är det dags för vår lilla genväg. Då ska du springa fort som en däre tillbaka till rummet där du utförde uppgift 3, det

blåa rummet alltså. Gå uppför den lilla trappan här inne och sätt på dig X-Ray Scanner. Tittar du på den högra sidan av den stora porten här kan du se en liten panel. Tryck på B-knappen vid denna och porten öppnas och du kan således nå sista rummet på en gång. Gå bara runt poolen och du har klarat det. Det enda kruxiga är att du måste springa hit snabbt innan Elvis blir dödad. Det här skalar av mer än en minut på tiden och du borde inte få några problem alls.

=====
Nullify Threat
=====

07:27
Perfect Agent
FarSight
Svårighetsgrad: 3/5

Tiden till det här fusket är egentligen ganska lätt att uppnå, men det rör sig ändå om ett Perfect Agent-uppdrag så inte är det speciellt lätt heller. I huvudsak är det bara att följa guiden som vanligt, men det finns ett par småtips jag kan hjälpa dig med. En del av dessa har jag stulit från Marshmallow. Fast jag har aldrig påstått mig vara en lika duktig spelare som han, jag vill bara erbjuda er trogna läsare en komplett svensk guide. =) I första rummet med Cloakade vakter är det nog smartast att bara strejfspringa rakt igenom. Håll dig till höger. Du borde inte bli träffad något och blir du det blir du förmodligen bara snuddad av lite hagel. Spring in i korridoren efter första salen och stäng dörren efter dig. Elvis kommer nu ta hand om de första vakterna. Öppna dörren mot Elvis, ducka, och använd Falcon för att skjuta ner dem sista vakterna på håll. Det sista var min idé. Hehe.

Därefter går du in i nästa rum med hagelbrakare och gör ditt allra bästa. Sedan är det bara att följa guiden tills du kommer in i korridorerna som är exklusiva för Perfect Agent. Det är här du kan förlora mest tid. Lär dig exakt hur du ska röra dig här inne och undvik att konfrontera några småaliens. Springer du hela tiden hinner de inte attackera dig utan du kan springa förbi. Använd FarSight på alla kristallycktor och lär dig precis när de dyker upp. När det gäller sista rummet, där du måste skjuta sönder grejer på andra sidan väggen ska du vara väldigt snabb. Ställ dig utanför rummet och använd Target Locater för att skjuta sönder dem snabbt. Strunta helst i kulsprutan i taket av rummet och spring direkt mot nästa teleporter. Därefter är det raka vägen.

=====
Defense
=====

01:45
Agent
Super Shield
Svårighetsgrad: 3/5

En ganska tajt tid måste jag säga, men inte alls supersvår. Vi kan skala av några sekunder här och där ändå. För det första ska du avsluta inledningssekvensen under rätt tid så att hissarna tajmas för dig. Tryck bort sekvensen när Joanna sagt "It was you holding us up!". Skjut snabbt Skedarn medan du springer till den närmaste hissen som borde stå beredd. Tryck på B-knappen precis innan du går in i hissen och den stängs bakom dig. När du går ut ur hissen ska du också stänga dörrarna bakom dig för att sedan snabbare kalla upp hissen igen. Rädda gisslan i dem första rummen och gör det snabbt. Plocka inte upp ammo eller något sånt. När du är färdig på ovanvåningen ska du ta samma hiss du kom med. Det borde inte ta mer än någon sekund för den att komma upp igen.

På nedervåningen ska du naturligtvis först in i det mörka rummet och döda vakterna

som vanligt. Strunt i ammo och gå till skjutbanan. Gör vad du måste och du får RCP-120. Spring nu raka vägen ner till bomben (strunta i att använda Cloaking) och skjut vakter medan du springer. Ta fram Data Uplink vid skeppet omedelbart (använd Start-menyn förstås) och börja avaktivera bomben. Streja undan kulor så länge och tänk på att stå så nära utgången som möjligt när skeppet flyger iväg. Därefter är det bara att springa raka vägen mot Carrington. Du kanske måste försöka ett par gånger med det här, men snart får du upp ett riktigt flyt ska du se.

=====
Covert Assault
=====

05:17
Special Agent
Alien
Svårighetsgrad: 3/5

Alltså själva tiden är inte så överdrivet svår att uppnå egentligen. Dessvärre är det här uppdraget väldigt buggigt den sista halvminuten kan man säga. När du och Elvis ska försvara bryggan kommer det in Skedars slumpvis och när du besegrat ett visst antal så klarar du uppdraget. Det finns ett speciellt trick för detta. Ställ dig mitt i dörren där Elvis kommer så att den inte stängs och vänta tills en Skedar dyker upp. Skjut ihjäl och gå sedan till dörren bredvid. Skjut de Skedars som kommer här och du borde klara hela uppdraget. Detta ställe är dock väldigt buggigt och det händer att allting sabbas på ett eller annat vis. Se världsrekordet här: <http://www.gaming-elite.de/upload/Perfect%20Dark/the-elite/index.html> så förstår du precis vad du ska göra här. Du måste inte följa hela filmen, utan bara precis på slutet. Jag tror att du klarat uppdraget när du skjutit två direkt efter varandra eller någonting sådant.

=====
Battle Shrine
=====

05:31
Perfect Agent
All Guns in Solo
Svårighetsgrad: 3/5

Precis som med Nullify Threat så är tiden inte så farlig här. Gäller bara att vara lite snabbt. Följ min vanliga guide bara. Tänk på att bara använda Callisto i början och att faktiskt skjuta alla Skedars du ser. Att ha en massa förföljande Skedars är inte roligt. Skjut dem istället. Det finns en MYCKET användbar bugg som kan skala bort nästan en minut på din tid. Det syns väldigt tydligt på världsrekordet hur du ska göra: <http://www.gaming-elite.de/upload/Perfect%20Dark/the-elite/index.html>. Jag ska dock försöka förklara vad som händer. Spring ner i ravinen (och ignorera dessa Skedars) och följ den till punkten längst bort. Ställ dig på högra sidan och stirra in i bergsväggen. Tryck dig hela tiden mot väggen samtidigt som du strejfar åt vänster ut mot stupet. Du kommer då in i en bugglucka i väggen och transporteras upp till bron ovanför. Ett annat tips är att använda din Devastator i rummet med Skedararmén. Fäst Wallhuggers mellan cellerna på högra sidan. Använd dock inte fler än två granaterna eftersom spelet annars kan bugga ihop sig om du använde dig av buggen (detta beror på att du enligt spelet måste ha använt två Devastator-granater innan du når skedararmén). Komihåg att plocka upp en Mauler innan du lämnar armén så att du har något mot Skedarkungen.

=====

=====
Det finns trettio challenges i Perfect Dark. Dessa är av varierande svårighetsgrad och ganska enkelt utformade. Alla dessa kan omformas till vanliga multiplayer-spel. Ju fler Challenges du klarar desto fler vapen, banor, Sims, och färdiga setups blir tillgängliga. Vapen du hittar i Solo Mission finns ändå tillgängliga i Combat Simulator. För att klara alla challenges ska du _egentligen_ göra det med både en, två, tre och fyra spelare. Du kan se var som förändras när det gäller Sims nedan. Detta kan tyckas lite kryptiskt vid första anblick, men är egentligen ganska enkelt. 1) står för att denna Sim möter dig om du spelar Challenge utan andra mänskliga deltagare. 3) står för hur det är vid tre spelare. Står det en siffra till höger om simulaten och sedan en svårighetsgrad innebär detta att existerande Sim blir svårare vid det antalet mänskliga spelare. Allt för att balansera allt.

Tyvärr täcker endast guiden spel för en deltagare. Jag har helt enkelt inte tillgång till tre likvärdiga Perfect Dark-spelare, men faktum är att du nästan alltid kan använda existerande strategi för fler än en deltagare. Några allmänna tips för fler spelare har jag dock. Håll hela tiden ihop och prata med varandra. Det är det viktigaste. En annan bra idé är att låta en av er leda er, den bästa förslagsvis. Den utdelar helt enkelt order till er andra. Militärisk rättvisa. Hehe. Tänk också på att rätt personer får rätt vapen. Så att någon med uselt sikte får en Sniper Rifle eller så. I King of the Hill är det förstas jätteviktigt att ni vaktar alla utgångar och att ni balanserar er svårighetsgrad. Som att den bästa och sämsta vaktar en utgång medan de två jämbördiga vaktar en annan.

=====
Challenge 1
=====

Combat - 5 min eller 4, 8, 10, 12
Skedar

1: Falcon 2 1) ShockSim:1 (Meat)
2: CMP150 3) GuardSim:1 (Meat)
3: Sniper Rifle
4: DY357 Magnum
5: Dragon
6: Disabled

Jaga ikapp och döda. Undvik Magnum och Sniper.

=====
Challenge 2
=====

Combat - 5 min eller 6, 12, 15, 18
Area 52

1: Combat Knife 1) ShockSim:1 (Meat)
2: Falcon 2 2) GuardSim:2 (Meat)
3: Cyclone 4) ShockSim:2 (Meat)
4: Dragon
5: Rocket Launcher
6: Disabled

Enda gången det blir farligt är när Meaten får tag på raketer. Raketer finner du i en av de små gångarna som du måste ducka för att komma igenom. Smartast är dock att ta bort honom med en Dragon eller något.

=====
Challenge 3
=====

Combat - 5 min eller 8, 16, 20, 24

Pipes

1: MagSec 4 1) TechSim:1 (Meat)
2: CMP150 1) TechSim:2 (Meat)
3: Timed Mine 3) TechSim:3 (Meat)
4: Dragon 4) TechSim:4 (Meat)
5: AR34
6: Disabled

Döda dem bara. Gott om fina vapen för detta ändamål.

=====
Challenge 4
=====

King of the Hill - 10 min eller 4, 8, 10, 12

Skedar

1: MagSec 4 1) CISim:1 (Easy)
2: CMP150 2) CISim:2 (Meat) 3) Easy
3: Dragon 4) CISim:3 (Meat)
4: K7 Avenger
5: Shield
6: Disabled

Leta upp hillen (markeras som en grön kvadrat på radarn) och stanna inom dess gränser tills tiden gått ut. Upprepa tills du klarar det. Dragon är ett bra vapen att försvara dig med. Sköld finner du bland annat i den allra minsta hillen.

=====
Challenge 5
=====

Combat - 10 min eller 5, 10, 12, 15

Complex

1: Cyclone 1) CassSim (Easy)
2: Grenade 2) GuardSim:1 (Meat) 4) Easy
3: AR34 3) GuardSim:2 (Meat)
4: FarSight XR-20
5: Shield
6: Disabled

Leta upp rummet med en grop så finner du FarSight. Byt till sekundära funktionen och använd R-knappen för att hela tiden leta upp din motståndare.

=====
Challenge 6
=====

Hold the Briefcase - 10 min eller 6

Area 52

1: CMP150 1) WorkSim:1 (Meat) 3) Easy
2: DY357 Magnum 1) WorkSim:2 (Meat) 4) Easy

3: Shotgun 1) WorkSim:3 (Meat)
4: K7 Avenger 1) WorkSim:4 (Meat)
5: Shield
6: Disabled

Leta upp portföljen (markerad med grön kvadrat på radarn) och håll i den. För vart 20:e sekund får du en poäng. Använd gärna K7 Avenger för att försvara dig. Det ligger en sköld i området med fyra tornen, hoppa ned i gropen.

=====
Challenge 7
=====

King of the Hill - 10 min eller 5, 10, 12, 15
Warehouse (One-Hit Kills)

1: Falcon 2 (silencer) 1) JoSim:1 (Easy)
2: MagSec 4 2) JoSim:1 (Meat) 3) Easy
3: Cyclone
4: Grenade
5: Shield
6: Disabled

Här är det One-Hit Kills som gäller och dessutom i kombination med Hill. Du dör av ett skott, fast plockar du upp en sköld så blir det två stycken. Nära toppen av största centralrummet finns en liten gång. Den leder till en sköld och ett rör som leder till ännu en. Använd Cyclone och titta hela tiden på radarn så är du beredd. Jättelätt ändå visserligen.

=====
Challenge 8
=====

Capture the Case - 10 min eller 9
Skedar

1: MagSec 4 1) SnipeSim:1 (Easy)
2: K7 Avenger 2) SnipeSim:2 (Easy)
3: Shotgun 3) SnipeSim:3 (Meat)
4: SuperDragon 4) SnipeSim:4 (Meat)
5: Shield
6: Disabled

Inte svårt. Capture the Case går ut på att du ska försvara din egen väska, men samtidigt ge dig ut för att hämta din motståndares och ta tillbaka den till din bas. Gör du detta får du tre poäng. Blir du dödad under färden kommer väskan tillbaka till deras bas igen. Blir du dödad kommer du alltid tillbaka till din egen bas. Allt det här gäller förstås motståndarlaget också. Leta upp den snabbaste vägen till deras bas (använd gärna underjordiska gångar) och spring på bara. Det finns en sköld i det lilla facket vägg i vägg med centralrummet om du skulle vilja ha. SuperDragon är enda vapnet som gäller. Granatkastaren är bäst!

=====
Challenge 9
=====

Combat - 10 min eller 10, 20, 25, 30
Ravine (One-Hit Kill)

1: Falcon 2 1) TrentSim (Normal)

2: DY357 Magnum 3) NSASim:1 (Meat) 4) Easy
3: Timed Mine
4: Laptop Gun
5: FarSight XR-20
6: Disabled

Haha! Hämta en FarSight och utnyttja den som sist. Eller också jagar du Trent med en pistol. Ett skott dödar som du vet. FarSight finner du nära centrum i det stora rummet med stup eller också på ett ställa långt ner i komplexet. Svårt att förklara var.

=====
Challenge 10
=====

Hacker Central - 10 min eller 3
Temple

1: CMP150 1) GuardSim:1 (Easy) 2) Normal
2: Cyclone 2) SWATSim:1 (Easy) 4) Normal
3: Remote Mine 3) GuardSim:2 (Easy)
4: AR34
5: Shield
6: Disabled

På radarn ser du två gröna symboler. Det ena är datorn och det andra Data Uplink. Leta upp Data Uplink först och gå sedan till datorn med den och ladda ner. Du får två poäng för varje nedladdning och du kan inte skjuta någon medan du gör detta. Dör du hamnar Data Uplink på ett nytt ställe. Du måste alltså göra detta två gånger för att missa och det är inte kul om man är själv. Mitt tips är att leta upp Data Uplinken först och sedan springa till datorn. Vänta in din motståndare och skjut honom. Ladda sedan ner och hoppas på att inte den andra nissen kommer fram i tid. Upprepa processen. AR34 knäcker här.

=====
Challenge 11
=====

King of the Hill - 10 min eller 10, 20, 25, 30
Complex

1: MagSec 4 1) BlondeSim:1 (Normal) 3) Hard
2: Tranquilizer 2) BlondeSim:2 (Normal) 3) Meat 4) Normal
3: Shotgun 3) BlondeSim:3 (Meat) 4) Easy
4: K7 Avenger 3) BlondeSim:4 (Meat)
5: Shield
6: Disabled

Lätt. Använd K7 och plocka upp skölen i området med ramperna. Det är kul att verkligen kunna banan, men inte nödvändigt. Håll koll på radarn och peppra din goda vän när han försöker ta hills ifrån dig.

=====
Challenge 12
=====

Combat - 10 min eller 3, 6, 7, 9
Skedar (Slow-motion)

1: Falcon 2 (scope) 1) JoSim:1 (Hard)

- 2: Sniper Rifle 2) JoSim:2 (Normal)
- 3: Shotgun 3) JoSim:3 (Easy)
- 4: SuperDragon 4) JoSim:4 (Easy)
- 5: Shield
- 6: Disabled

Den första challenge som bjuder på någon som helst utmaning. Du har nu att göra med HardSims och de är bättre än dina dumma vänner. Har de SuperDragon bör du verkligen se upp efter som att de då använder granater. Du bör utrusta dig med denna också (centralrummet eller balkongen), men håll dig hela tiden i närheten av skölden. Denna ligger i det lilla facket vägg i vägg med centralrummet. Gå tillbaka till skölden efter varje eldstrid. Ifall du ser din motståndare på långt håll eller i ramper måste du använda primäreld. På relativt nära håll är det granatkastaren som gäller. Ett bra trick är att gömma dig lite runt hörn. När du ser på radarn att din motståndare är på vägg skjuter du en granat så att den studsar mot en vägg och sedan exploderar framför fienden utan att han märkt något. Använd Slow Motion-effekten för att sikta noggrant och undvika granater.

=====
Challenge 13
=====

Combat - 10 min eller 10, 20, 25, 30
G5 Building (One-Hit Kills)

- 1: Falcon 2 (silencer) 1) CIASim:1 (Normal) 2) Hard
- 2: Tranquilizer 2) FBISim:1 (Easy)
- 3: Laptop Gun 3) CIASim:2 (Easy)
- 4: Grenade 4) FBISim:2 (Easy)
- 5: Reaper
- 6: Disabled

Inte så svårt. Ska ju bara skjuta honom en gång. Får du problem ska du leta upp en Laptop Gun och sedan kasta ut den som Sentry Gun i det stora rummet med stup nedanför. Där kan du sedan lugnt vänta tills Simen kommer ut på en bro och får smaka.

=====
Challenge 14
=====

Capture the Case - 10 min eller 10
Area 52

- 1: Cyclone 1) GuardSim:1 (Normal) 3) Hard
- 2: SuperDragon 1) TroopSim:1 (Easy) 3) Normal
- 3: K7 Avenger 2) GuardSim:2 (Easy)
- 4: FarSight XR-20 2) AirSim:1 (Easy)
- 5: Cloaking Device 3) GuardSim:3 (Easy)
- 6: Disabled 4) TroopSim:2 (Easy)

En challenge som kan vara frustrerande men troligen inte stället till med något. Du borde veta vad Capture the Case går ut på vid det här laget. FarSight (i stora rummet) och Cloaking Device (stora rummet och en trång gång) är vad du ska satsa på. Använd endast Cloaking Device medan du håller på att gå med andra lagets väska till din bas eftersom att du är som mest känslig då.

=====
Challenge 15
=====

Hold the Briefcase - 10 min

Grid

| | | |
|---------------|----------------------|-----------|
| 1: MagSec 4 | 1) LabSim:1 (Normal) | 2) Hard |
| 2: Dragon | 1) LabSim:2 (Meat) | 2) Normal |
| 3: Shotgun | 2) LabSim:3 (Meat) | 3) Easy |
| 4: Devastator | 3) LabSim:4 (Meat) | 4) Easy |
| 5: Shield | 4) LabSim:5 (Meat) | |
| 6: Disabled | | |

Denna challenge kan vara jättedryg. Sims med Devastators är aldrig så underhållande och särskilt inte när du måste hålla en portfölj i 20 sekunder åt gången. Mitt tips är naturligtvis camping och det finns ett riktigt bra ställe för detta. Devastator och helst sköld är det som gäller och du bör även lära känna banan väl. Devastator finner du i rummet med glastaket och i köket på övervåningen. Sköld finner du på övervåningen i rummet med glastak, men bry dig om den skölden för det finns en tar vi campar. Campningsstället ligger i röda korriorrapmpen som leder upp till köket. Du ställer dig vid botten av rampen, bredvid skölden. Naturligtvis måste du ha hämtat portföljen först, men även om motståndarna tagit ledningen blir det lätt att ta över den. Ställ dig i idörröppningen på stället jag nyss nämnde och sikta mot den andra dörren. Titta på radarn och skicka iväg granater så fort de närmar sig. Devastatorn är grymt stark. Låt dem helst inte öppna dörren. Sällan kommer de från ovanvåningen, men gör de det måste du skjuta en granat uppför rampen istället. Sikta då så att den studsar lite åt vänster, annars kommer den att studsas rakt ner i ansiktet på dig och det vill vi inte. Upprepa detta tills du klarat det.

=====
Challenge 16
=====

Combat - 10 min eller 10, 20, 25, 30
Felicity (No radar)

| | | |
|-------------------|-----------------------|---------|
| 1: Falcon 2 | 1) BioSim:1 (Perfect) | |
| 2: K7 Avenger | 2) BioSim:2 (Normal) | 3) Hard |
| 3: SuperDragon | 3) BioSim:3 (Meat) | 4) Easy |
| 4: Proximity Mine | 4) BioSim:4 (Easy) | |
| 5: Shield | | |
| 6: Disabled | | |

Denna Challenge kan vara enormt svår ifall du inte är lite sneaky. PerfectSim i kombination med SuperDragon och ingen radar är frustrerande. Du kan ju aldrig se från var de kommer och således utnyttja granatkastaren. Istället ska vi vare rejält billiga och fuska lite. Det finns två ställen med Proximity Mines och det är till något av dessa ställen vi ska. Det ena är toaletterna och det andra är det vänstra stora rummet i den gråa korridoren i ena änden av Facility. I toaletterna sätter du sedan en mina i ventilationssystemet och en på dörren. I stora rummet sätter du en vid dörren och ett par på rutorna ifall du vill. Exploderar en mina kastar du in en till i elden för att vara säker. Upprepa denna process tills du klarar det eller tills tiden går ut. Vem som helst grejar det. Gå helt enkelt till det ställe som är närmast och ifall du vill kan du ju plocka upp en sköld också. En ligger i korridoren nedanför toaletterna och en längst bort i den gråa korridoren.

=====
Challenge 17
=====

King of the Hill - 10 min eller 10, 20, 25, 30
Temple

| | | | |
|-----------------|---------------------|-----------|------------|
| 1: DY357 Magnum | 1) DanSim (Perfect) | 2) Hard | 3) Perfect |
| 2: AR34 | 2) CISim:1 (Easy) | 3) Normal | |
| 3: Reaper | 2) CISim:2 (Meat) | 3) Easy | |
| 4: Slayer | 2) CISim:3 (Meat) | 3) Ingen! | 4) Meat |
| 5: Shield | | | |
| 6: Disabled | | | |

PerfectSim, explosivitet, Hill. Känner du modet sjunka och rädslan krypa sig fram? Gör inte det, detta är faktiskt riktigt lätt. Oavsett hur bra Simsens skjutare är de fortfarande dumma nå så in i skogen. Dan kommer använda Slayer så mycket han bara kan och ofta spränger han sig själv med dem. Till och med när han står på Hills försöker han skicka iväg guidade raketer, men brukar ofta spränga sig själv i luften. Dessutom kan du ofta se rakterna komma innan de träffar, så du kan oftast strejfa undan. Var bara noga med att hålla koll på radarn så att inte Dan överraskar dig. Naturligtvis ska du leta upp både Slayer och sköld så fort som möjligt. Slavern finner du i det stora centrala rummet eller borta i området med gyllene väggar nära den stora ljusstrimman. Skölden hittar du på väg ner till nedervåningen

När det gäller att ta över hills ska du se till att göra det på rätt sätt. Dan bör absolut inte se dig utan ställ dig runt hörnet till en hill och skicka iväg en guidad raket. Styr sedan in den rakt på Dan. För att hålla en hill ska du helst använda den primära funktionen. Titta på radarn och skjut iväg en raket precis innan Dan kommer in på ditt synfält. Således springer han in i elden. Tänk dock på att han kan skjuta iväg guidade raketer han också. Dessa är dock ofta lätta att undvika. Se till så att du inte träffar Dan medan ni racar mot en hill.

=====
 Challenge 18
 =====

King of the Hill - 10 min eller 10, 20, 25, 30
 Villa

| | | |
|--------------------|-----------------------|-------------------|
| 1: Falcon 2 | 1) ElvisSim (Perfect) | 4) Normal |
| 2: Phoenix | 1) MaianSim:1 (Meat) | 2) Hard 4) Normal |
| 3: Tranquilizer | 3) MaianSim:2 (Meat) | 4) Easy |
| 4: Laptop Gun | 4) MaianSim:2 (Easy) | |
| 5: Shield | 4) MaianSim:2 (Meat) | |
| 6: Cloaking Device | 4) MaianSim:2 (Meat) | |

Jag hade rejäla problem med denna i början och det finns inga riktiga genvägar. Däremot har jag många tips som lättar upp det hela rejält. För det första måste du lära dig banan och helst var du hittar Phoenix, Tranquilizer, Laptop Gun och Cloaking Device. Villa är komplicerad, men det är definitivt värt det. Jag kan förstås säga redan nu var du finner bra ställen för dessa vapen. Laptop Gun finner du i det stora rummet med en bro ovanför. Du måste komma ovanifrån och se till att plocka upp båda omgångar. Phoenix finner du till och från nämnda bro. Tranquilizer Gun har sitt bästa säte i underjordiska gången och Cloaking Device finner du i en av trädgårdarna dit nämnda gång leder. Du finner den på en mellanplattform. Skölden finner du precis i centrum av Villa.

Nyckeln är nu att använda din kunskap om banan och dina fyra föremål i kombination. Till att börja med kan jag säga att du helst ska strunta i att erövra hills om du inte åtminstone har tre av dessa fyra föremål. Låt dem få poängen, fixa prylarna och sikta istället på nästa hill. Lär dig också se skillnad på simsens. Elvis med tröjan är Perfect och den andra Meat. Det är Elvis som är farlig och honom bör du aldrig gå i närkamp med. Måste du ändå göra det och inte kan ta omvägar ska du sikta lite nedåt eftersom att han är så mycket kortare.

För att erövra en hill från dina motståndare finns det egentligen bara ett bra

sätt: kasta in en Laptop Gun som Sentry in i hillen och strejfa undan. Låt sedan den skjuta ner dina motståndare. Skulle detta misslyckas tar du helst fram din Tranquilizer och peppra vilt omkring dig mot dem. Förhoppningsvis träffar du med ett par oav dem och Elvis kommer att vara snurrig i flera minuter. Försök då träffa med några till och avsluta honom sedan med Phoenix eller Falcon. Försvara en hill behöver inte vara särskilt komplicerat. Se till att ha åtminstone 20 sekunder av Cloaking för säkerhets skull. Gå in i hillen och sätt ut din Laptop Gun på en lämplig plats. Invänta sedan dina vänner medan du betar av sekunder i hillen. Titta på radarn och sätt ENDAST på Cloaking Device precis innan någon ser dig. Annars slösar du bara cloaking. Är du osynlig vimlar simen omkring i hillen och blir troligen nedskjuten av din sentry gun. Ifall den skulle missa bör du använda Tranquilizer om du står öga mot öga med Elvis och pistoler om du står mot Maianen. Upprepa!

=====
Challenge 19
=====

Combat - 10 min eller 10, 20, 25, 30
G5 Building (Fast Movement)

| | | |
|--------------------|------------------------|--------------------|
| 1: CMP150 | 1) CassSim (Hard) | 2) Perfect |
| 2: Shotgun | 1) TrentSim (Easy) | 2) Perfect 3) Hard |
| 3: Rocket Launcher | 3) SnipeSim:1 (Normal) | |
| 4: FarSight XR-20 | 4) SnipeSim:2 (Easy) | |
| 5: Shield | | |
| 6: Disabled | | |

Det här faktiskt en challenge där du inte behöver så mycket hjälp trots att det egentligen borde vara ganska svårt. Dessa Sims är verkligen korkade. De spränger sig själva och varandra i luften och hoppar ständigt ner i hålen. Detta skapar minuspoäng så att du ändå kan vara ganska lugn. Försök bege dig till högst punkten på banan där du både hittar sköldar och FarSight. Trots att de är grymt snabba är de ändå ingen match. Stå helt enkelt kvar och sikta på dem med FarSight tills någon skjuter dig och du börjar du om från början. Simpelt. Gillar du inte detta kan du också stå och campa med Rocket Launcher och helt enkelt skjuta dem precis innan de kommer in i ditt synfält (se radar). Att lära sig banan och plocka upp en Combat Boost är också klara fördelar förresten.

=====
Challenge 20
=====

Combat - 10 min eller 10, 20, 25, 30
Sewers (One-Hit Kills)

| | | |
|-----------------|----------------------------------|------------|
| 1: Mauler | 1) PilotSim:1 (Hard) | 3) Perfect |
| 2: Falcon 2 | 1) Air Sim:1 (Normal) - allierad | |
| 3: MagSec 4 | 2) PilotSim:2 (Hard) | 4) Perfect |
| 4: DY357 Magnum | 2) Air Sim:2 (Normal) - allierad | |
| 5: Shield | 4) Air Sim:1 (Normal) - allierad | |
| 6: Disabled | | |

Det hade varit en sak om det bara var One-Hit Kills mot en HardSim med dessa vapen, men nu måste du även skydda en NormalSim eftersom att du förlorar poäng på att han blir dödad. Jag har en nästan oslagbar strategi för dig som kommer att göra allt MYCKET lättare. Börja med att hålla A-knappen intryckt och sedan trycka på Z två gånger. Då kommer en meny fram där du kan välja order åt din Sim. Välja Protect och han kommer att följa efter dig från och med nu. Därefter springer du till den absoluta toppen av Sewers där det finns en sköld. Nu ska du bara stå här uppe och invänta din elaka fiende. Du kan se på radarn och på din allierads vapenrörelser

var han befinner sig. Se till att du antingen har en Falcon 2 eller en MagSec 4.

För MagSec bör du använda sekundära funktionen eftersom att den är så snabb. Se också till att din allierad står framför dig. Dels för att se hennes vapenrörelser och dels för att det är bättre om hon blir skjuten än om du blir det. Din fiende kan endast komma från två ställen och då är hissen det svåraste. Här är du verkligen beroende av att se hur din sim beter sig. Ett annat tips är att stå på skölden. Får du din sköld bortskjuten när elaking attackerar får du automatiskt en ny omedelbart. Blir det någon bugg så att din fiende inte kommer fram utan står och hoppar i stegen eller nåt, bör du bara stå still och vänta ut tiden. Bli inte dumdristig eftersom att han kan plocka kills väääldigt fort.

=====
Challenge 21
=====

Hacker Central - 10 min eller 10
Grid

| | |
|--------------------|-------------------------------|
| 1: Mauler | 1) JoSim (Hard) |
| 2: Reaper | 2) SnowSim:1 (Normal) |
| 3: Shotgun | 3) SnowSim:2 (Easy) 4) Normal |
| 4: Callisto NTG | 4) SnowSim:3 (Easy) |
| 5: Cloaking Device | |
| 6: Disabled | |

Väldigt lätt faktiskt. Gäller bara att du har lite tålamod. Först och främst ska du INTE hämta Data Uplink på en gång utan börja samla Cloaking Device. Du ser hur mycket tid du samlat genom att hålla A-knappen intryckt. Samla ihop minst 100 sekunder (fem stycken). Du finner Cloaking Devices i rummet med pelare på övervåningen samt i den röda korridoren längst ner. Gå mellan dessa ställen tills du samlat ihop 100 sekunder. Skaffa också en Mauler (finner du i Matrix-rummet med pelare). Ifall din fiende håller på att ladda upp under tiden gör det inte så mycket, men ifall du har vägarna förbi kan du ju döda henne bara för att mildra henne medan hon står vid datorn. När du har fem stycken ska du leta upp Data Uplink och sedan gå mot terminalen. Ifall du ser på radarn att du kommer att möta fienden på vägen bör du aktivera Cloaking Device redan nu. Hursomhelst ska du nu ladda ner fem gånger (tar 20 sekunder styck). Du bör avaktivera Cloaking Device när simen är långt bort, men aktivera den igen så fort han närmar sig eller försvinner från radarn. Sådärja. Klart!

=====
Challenge 22
=====

Hold the Briefcase - 10 min eller 10
Base (One-Hit Kills)

| | |
|-----------------|--|
| 1: Falcon 2 | 1) PresSim (Perfect) |
| 2: Sniper Rifle | 1) GuardSim:1 (Normal) 3) Hard 4) Normal |
| 3: Crossbow | 2) GuardSim:2 (Easy) 3) Normal |
| 4: K7 Avenger | 4) GuardSim:3 (Normal) 4) Easy |
| 5: Shield | |
| 6: Disabled | |

Inte så svårt egentligen. Det är camping som gäller och helst med Falcon 2; det är så pass pricksäkert att det är säkrast. När du fått portföljen gäller det för dig att ta dig till övervåningen och in i den stora korridoren med lådor. Ställ dig ena hörnet av korridoren och invänta dina fiender med hjälp av radarn. Så fort du ser

dem skynta d rborta n gonstans b rjar du peppra. F rdelen med det h r st llet  r att dina fiender buggar ihop sig lite ibland och dyker inte upp p  evigheter. En bra id   r att h mta sk lden som ligger i g ngen som leder ner ill nederv ningen. En annan sk ld finns rummet med glasgolv/tak som ligger lite avsides. En bra grej  r att fienden tycker att Crossbow  r b sta vapnet. Det  r sl tt, oprecist och tar en halv evighet att ladda om. Detta g r det mycket l ttare. N r du ser att din ledning  r s   verl gsen att fienderna inte kan ta igen den inom dina tio minuter kan du ju g  och g ra n got annat.

=====
Challenge 23
=====

Combat - 10 min eller 2, 4, 5, 6
Complex (Slow Motion)

- | | | |
|-----------------|-------------------------|------------|
| 1: MagSec 4 | 1) CloneSim (Hard) | 2) Perfect |
| 2: Grenade | 1) StripeSim:1 (Hard) | 2) Perfect |
| 3: Laptop Gun | 3) StripeSim:2 (Hard) | 4) Normal |
| 4: RC-P120 | 4) StripeSim:3 (Normal) | |
| 5: Shield | | |
| 6: Combat Boost | | |

Hade troligen varit j ttesv rt om det inte vore f r att du beh ver s  f  kills. 2, sedan  r det klart. S  mina tips  r att plocka upp handgranater och Laptop Guns. Kasta grantarer som pinballs i tr nga utrymmen och kasta ut Laptop Guns i stora omr den. Ett lysande exempel  r rummet med ramper. Sedan v ntar du lugnt p  att dina tv  kills ramlar in.

=====
Challenge 24
=====

Capture the Case - 9
Fortress

- | | | | |
|-----------------|-----------------------|-----------|---------|
| 1: CMP150 | 1) GuardSim:1 (Easy) | 2) Normal | 3) Hard |
| 2: Tranquilizer | 1) TroopSim:1 (Easy) | 2) Normal | 4) Hard |
| 3: Devastator | 1) AirSim:1 (Easy) | 3) Normal | |
| 4: SuperDragon | 1) GuardSim:2 (Easy) | 4) Normal | |
| 5: DY357-LX | 3) TroopSim:2 (Easy) | | |
| 6: Disabled | 3) AirSim:2 (Perfect) | 4) Easy | |

Som du ser har du fyra Easy mot dig s  inte blir det s  stora problem. Ha koll p  var alla  r hela tiden  r ju bara drygt s  se till att springa s  fort du bara kan mot andras case. Det ligger guldmagnum h gst upp i alla fack i stora rummet s  plocka upp dubbla s dana d da alla du ser. Ifall n gon plockar upp din case b r du f rst s m ta den n r du  r p  p  v g mot deras. De m ste ju n stan passera dig.

=====
Challenge 25
=====

Combat - 3 min eller 10, 20, 25, 30
Ravine

- | | | | |
|-------------------|-------------------------|------------|--|
| 1: Mauler | 1) ShockSim:1 (Perfect) | | |
| 2: N-Bomb | 1) ShockSim:2 (Hard) | 2) Perfect | |
| 3: K7 Avenger | 1) ShockSim:3 (Perfect) | | |
| 4: FarSight XR-20 | 3) ShockSim:4 (Normal) | 4) Hard | |

5: Cloaking Device 3) ShockSim:5 (Easy)
6: Disabled

Det här är ju så löjligt. Jag har testat det flera gånger nu och att förlora är ju nästan omöjligt. Plocka upp FarSighten i rummet på nästnedersta plan och stå sedan där och skjut folk genom väggar. Även om de cloakar ibland så spelar det ingen större roll. Superlätt!

=====
Challenge 26
=====

King of the Hill - 10 min eller 10, 20, 25, 30
Ruins

| | | |
|---------------|------------------------|------------|
| 1: Falcon 2 | 1) TechSim:1 (Perfect) | |
| 2: Mauler | 1) TechSim:2 (Hard) | 2) Perfect |
| 3: Cyclone | 2) CISim:1 (Hard) | 3) Perfect |
| 4: Laptop Gun | 3) CISim:2 (Easy) | 3) Perfect |
| 5: Reaper | 4) CISim:1 (Perfect) | |
| 6: Disabled | | |

En mycket svår challenge som blir betydligt lättare bara du lär dig banan ordentligt. Gör detta och lär dig särskilt vart alla gånger leder. Du måste vara spiksäker på vart exakt alla dörrar går. Dessutom bör du ha koll på de viktigaste vapnen och var alla hills ligger. Dina vapen är Mauler (helst dubbla) och Laptop Gun. Den senare finner du på banans högsta punkt. Två Maulers finns. En om du följer gången till höger från Laptop Gun och en i rummet med snö. Därefter använder du Charged Shots med din Mauler för att erövra hills och för att behålla dem sätter du ut en Laptop Gun medan du vaktar. Satsa på att ALLTID ha minst en Mauler och en Laptop Gun innan du ger dig efter dina fiender. Ett annat viktigt tips är att hela tiden använda övervåningen som en utgångspunkt. Bege dig dit och sedan mot hillen. Lär dig, lär dig, lär dig! Dubbel Maulers!

=====
Challenge 27
=====

Hacker Central - 10 min eller 10
Sewers

| | |
|--------------------|-----------------------|
| 1: Falcon 2 | 1) CIASim:1 (Perfect) |
| 2: MagSec 4 | 2) FBISim:2 (Perfect) |
| 3: CMP150 | 3) CIASim:1 (Perfect) |
| 4: Rocket Launcher | 4) FBISim:2 (Perfect) |
| 5: Shield | |
| 6: Disabled | |

Den här challenge är ganska lätt, men väldigt svårberäknad. Dessutom beror det lite på var terminalen hamnar. Hamnar den i röda korridoren på mellanvåningen är det bra, så mycket vet jag, men jag har inte haft problem oavsett var den hamnat. Antingen plockar du upp Data Uplinken på en gång och börjar ladda ner, medan du väntar på att han kommer ikapp eller också låter du han plocka upp Data Uplinken och sedan skjuter honom när han laddar ner, får att sedan hämta Data Uplinken och försöka ladda ner själv. Jag rekommenderar det första. Plocka upp ett raketgevär på mellanvåningen och sköld allra överst eller på röret vid stegen i centrum. Börja ladda ner och stå vänd mot honom på radarn. Byt vapen precis innan han hamnar i bild och skjut iväg en raket dit du tror att han kommer att sprigna. Därefter hackar du igen. Har du bara fått en ledning kan du sedan viga resten av tiden åt att se till att din motståndare inte får några alls. Då ligger du helt enkelt lågt

vid närheten av terminalen och när du ser på radarn att fienden laddar ner så springer du fram och skjuter.

=====
Challenge 28
=====

King of the Hill - 10 min eller 9
Villa

| | |
|------------------------|----------------------|
| 1: Falcon 2 | 1) GuardSim:1 (Dark) |
| 2: Falcon 2 (silencer) | 1) GuardSim:2 (Dark) |
| 3: DY357 Magnum | 2) GuardSim:3 (Dark) |
| 4: AR34 | 3) GuardSim:4 (Dark) |
| 5: Shotgun | 4) GuardSim:5 (Dark) |
| 6: Disabled | |

En otrolig svår challenge som det tack och lov finns en riktigt bra strategi till. Denna har jag "lånat" av Marshmallow på ett ungefär. Det enda vapen du har en chans mot dessa övermänskliga sims med är AR34. Genom att starta om uppdraget en massa gånger får du till slut din bas precis bredvid en AR34 och dör du får du ju starta om bredvid den igen. Stället du vill hamna på är området med en träbrygga. Dessutom vill du helst ha dina motståndares bas på ett trevligt ställe. Det bästa stället är trädgårdsområdet med en spricka i muren, men underjordiska grottan funkar också. Fördelen med dessa är inte bara att de ligger nära utan att dina motståndare jämt tar omvägar till din bas. Så spring så fort du kan till motståndarnas case och gör detta så ofta du kan. Mot dessa elakingar gäller det att ha tur och det krävs ju bara tre rundor.

=====
Challenge 29
=====

Combat - 10 min eller 10, 20, 25, 30
G5 Building

| | |
|-----------------|----------------------|
| 1: Falcon 2 | 1) WorkSim:1 (Dark) |
| 2: Cyclone | 1) WorkSim:2 (Dark) |
| 3: DY357 Magnum | 2) GuardSim:1 (Dark) |
| 4: CMP150 | 3) GuardSim:2 (Dark) |
| 5: Dragon | 4) GuardSim:3 (Dark) |
| 6: Disabled | |

En mycket enkel Challenge om du utnyttjar en speciell bugg (eller exploitar som vi riktigt häftiga killar säger xD). Ifall du inte utnyttjar buggen är den helt hemsk. Helt klart i klass med Challenge 30. På lägsta våningen finner du ett rum med ett hål i golvet. Ställ dig i hålet och ducka så långt ner du kan. Sedan ställer du dig så långt till vänster som möjligt och nära den främre kanten. Av någon underlig anledning så kan inte fienderna träffa dig då... nästan ialla fall. Ett och annat skott träffar, men du hinner för det mesta skjuta dem. Du siktar helt enkelt rakt uppåt och inväntar simulanter. Oroa dig inte för vapen eftersom simulanterna tappar sina vapen ner i hålet när de dör. Det gäller bara för dig att snabbt hitta ett vapen och springa till hålet från början. Kom ihåg att du kan hoppa ner från broarna i rummet med stupet. Jag läste om denna bugg i Marshmallows guide först, men jag betvivlar att han är själva upphovsmannen.

=====
Challenge 30
=====

King of the Hill - 10 min eller 10, 20, 25, 30 Skedar

| | |
|---------------------|--------------------------------|
| 1: Falcon 2 | 1) BlondeSim:1 (Dark) |
| 2: Falcon 2 (scope) | 1) CassSim (Dark) |
| 3: MagSec 4 | 1) JoSim:1 (Normal) - allierad |
| 4: Mauler | 2) TrentSim (Dark) |
| 5: DY357 Magnum | 3) BlondeSim:2 (Dark) |
| 6: Disabled | 4) BlondeSim:3 (Dark) |

Den utan minsta tvekan svåraste Challenge i spelet och troligen även den värsta utmaningen. Ifall du utan problem kan skjuta DarkSims som MeatSims så kommer det här bli lätt som en plätt. För oss vanliga dödliga är det ett helvete. Som jag tidigare nämnt siktar jag tämligen illa, men trots detta faktum har jag faktiskt klarat eländet. Det handlar trots allt fortfarande om tvspel med programmerade intelligenser. De må vara bättre än du, men de kan aldrig någonsin vara smartare. Jag ska nu lära dig hur mycket smartare du egentligen är med en rejäl guide till denna dryga utmaning.

För det första ska du lära dig hela Skedar-arenan samt var alla vapen och hills ligger. För att enkelt göra detta ska du välja Challenge 30 och sen gå tillbaka till menyn Advanced Set-ups. Ta bort båda DarkSims (men behåll gärna din medhjälpare). Sätt även alla "Limits" på oändligt. Därefter kan du lugnt gå omkring på banan och utforska. Under banan finns en underjordisk gång med två utgångar (men tre ingångar). Memoriserar exakt var du hamnar beroende på vilken utgång du tar. När det gäller vapen ska du helst bara memorisera var Maulers hamnar. De finns på tre ställen: i det snöiga rummet ovanför en av ramperna, i det stora centrala rummet och på en av balkongerna.

Du ska helst bara använda Maulers och då gärna dubbla. Använd sekundära funktionen "Charged Shot" och du behöver bara skjuta dina fiender en gång för att de ska dö. Dubbla Falcons eller MagSec är helt okej, men kräver mycket mer skicklighet. Magnum ska du hålla dig långt borta ifrån. Dessa är alldeles för långsamma. När det gäller själva taktiken så finns det många som har delade meningar om detta. Själv så anser jag att man ska se det hela lite som ett lotteri. Hoppas på att du har tur denna runda och att hillsen dyker upp på rätt ställen. Försök helst ALDRIG att ta en hill ifrån dina fiender (med vissa undantag) utan satsa på att ta dig till en hill så fort som möjligt och sedan vakta den tills tiden går ut.

När det gäller din egen Sim-medhjälpare befinner den sig bara på "Normal", men den ska ändå inte underskattas. Ifall ni är två i en hill samtidigt när tiden går ut så får ni TVÅ poäng. Kom för guds skull ihåg detta! Håller du A-knappen intryckt och trycker på Z-knappen två gånger kommer en meny fram där du kan välja olika order till din sim. Jag rekommenderar att du BARA använder "Protect". Detta gör att Simen håller sig en meter ifrån dig och skyddar dig från allt. Den letar dock först efter ett vapen. Detta gör att bara du håller dig i en hill så står den bredvid. "Follow" är nästan samma sak, men tyvärr händer det att den då springer ifrån dig för att jaga fiender. "Hold hill" bör du endast använda om det är riktigt krisigt. Som att det står 8-9 till dig och det står två gula i en hill på andra sidan banan. Nu börjar vi prata om alla fem hills och sedan tar vi några tips.

Mitt i centrum

I det stora rummet precis i mitten på banan. Här vill du absolut inte ha hillen och personligen undviker jag många gånger helt att ens försöka ta den här. Anledningen är alla ingångar och att det finns en övervåning av rummet. Ifall båda Simsen kommer från det snöiga rummet kan du se på radarn exakt när de kommer och du kan sikta mot rätt ingång. Då är det en väldigt bra idé att stå här med dubbla Maulers. Försök heller aldrig att ta den här hillen av dina fiender. Det är riktigt svårt! Gå ofta igenom det här rummet för att få Maulers dock.

Balkongen

Inte långt från stora rummet finns två balkonger. Den ena har den bästa hillen och dessutom en Mauler. Jag har hört från någon att han endast stod i den här hillen och väntade på att den skulle aktiveras tillräckligt många gånger under en omgång för att han skulle vinna. Detta tycker jag är alldeles för tidskrävande dock. När du först kommer upp i hillen ska du genast ducka eftersom att du då inte kan bli skjuten från stället nedanför. Här står du sedan och campar medan du siktar mot ingången och stirrar på radarn. När du ser att de precis ska komma upp skjuter med dina dubbla Maulers. De borde dö på en gång. Fortsätt så tills hillen är din. Att erövra denna hill är nästan omöjligt eftersom att de skjuter dig från balkongen innan du ens kommit fram. Hinner de fram till hillen först är du rätt körd.

Snöiga rummet

Denna hill befinner sig bredvid rummet med ramper. Det finns också ett hål i golvet som leder ner till en tunnel. Att erövra denna hill är fruktansvärt svårt och så även att raca till den. Fördelen är att det finns en Mauler här inne. För att komma in i det här rummet MÅSTE du passera stora rummet med ramper. Sämre ställe för en människa att möta DarkSims finns knappast. De kan skjuta på extrema avstånd och träffar ofantligt bra. Dessutom har de ingenting emot höjdskillnader. För oss människor är det ju rätt svårt att sikta upp och ner som att sikta sida till sida. Strunta alltså i denna hill om du inte är säker på att du hinner fram innan DarkSims nått ramp-rummet.

Rummet med obelix

Ett rum inte långt från stora rummet finner du ett snöigt rum med en staty i mitten. Detta är en trevlig hill. Du kan båda försvara den rätt lätt och dessutom har du en möjlighet att erövra den. Inte för att jag rekommenderar dig att erövra men här har du åtminstone en chans vid krissituationer. För att försvara ska du helt enkelt titta på radarn från var de kommer. Därefter står du i rätt ingång och gör dig beredd på att avfyra dina dubbla Maulers. För att erövra denna hill finns det bara ett riktigt bra sätt tycker jag. Gå ner på undervåningen i det stora rummet och ta vägen som leder till hillen. När du skymtar hillen ska du stanna och campa. Så fort du ser en gul nisse ska du avfyra. Troligen hinner du inte bli beskjuden.

Minsta hillen

Denna finner du väldigt nära hillen med obelix. Den ligger också nära ett snöigt rum. Det är den bästa hillen att försvara och den är inte så svår att erövra. För att försvara den ska du ducka och ställa dig i ett hörn. Därefter tittar på radarn efter DarkSims. Helst ska du komma rakt framifrån eftersom de då knappt kan träffa. De träffar sämre när du duckar. Kommer de från höger måste du vara snabb. Avfyra Maulers precis innan de kommer in från höger och du borde hinna träffa dem. Kommer de rakt framifrån ska du sikta lite åt högra sidan eftersom att du oftast springer där. Ställ dig helst bakom din Sim, men inte så att hon hamnar i korselden.

Var ska man stå?

Några tips nu då. Först främst så finns det vissa ställen du helst ska stå på. Ifall du vet att du inte kan erövra en hill utan bara står och vänta på nästa så finns det förstås optimala placeringar för att du ska hamna rätt. Hillen i obelix-rummet och den minsta hillen är ju möjliga att erövra. Däremot bör du vänta ut de andra tre. Jag rekommenderar att du står mellan det snöiga rummet och den minsta hillen medan du inväntar en ny hill. Då hinner tämligen fort till alla. Avänd tunneln för att nå stora rummet och balkongen, men akta dig för att stöta på DarkSims på vägen. Fördelen med detta är att du har en chans att nå snöiga hillen innan DarkSims når rummet med ramperna.

Dubbla vapen

Dubbla vapen är en välsingnelse på den här banan. Dubbla Maulers i synnerhet.

Hur får du det då? Du tycker att du har plockat upp två av samma. Hemligheten ligger i att du INTE får plocka ett vapen från SAMMA ställe två gånger. Om du plockar upp en Mauler från snöiga rummet och sedan samma igen så får du inte dubbla. Om du plockat upp en Mauler från snöiga rummet och sedan balkongen så får du däremot dubbla. Dubbla Maulers är ovärderligt och kan vara värt att plocka upp istället för att sikta rakt på en hill. Planera dina rutter så att du springer på en, helst två Maulers.

Radar

Låt dig använda Radarn perfekt. Titta på den hela tiden för att se var dina fiender befinner sig och var hillsen är. Helst ska du veta exakt vilken hill det är varje gång du tittar på radarn. Tre av hillsen befinner sig på nedervåning (minsta, snöiga rummet, stora rummet) och två på övervåningen (balkongen, obelix-rummet). Då blir det lättare för dig att se.

Ducka

Ducka ger bättre träffsäkerhet som du vet, men visste du att DarkSims träffar sämra då. Jag tror att det är så ialla fall. Ducka gärna i hills och du träffar bättre och blir mindre träffad.

Undvik DarkSims

DarkSims är bättre än du. Bättre än jag ialla fall. Vi människor kan helt enkelt inte headshota någon på andra sidan banan med ett skott på en fjärdedels sekund och sedan strejfa undan. Kolla på radarn och gör ditt allra bästa för att undvika dem så ofta du kan. Ta andra vägar och undvik hela tiden dem största rummen. Där är DarkSims som bäst och du som sämst. De kan skjuta på långt håll och strejfar samtidigt. Och du har svårt att se dem på grund av N64:ans dåligt upplösning. För att inte tala om hur mycket det brukar lagga. På nära håll... att springa in i DarkSims runt ett hörn, där är du som starkast. DarkSims har svårt att träffa och strejfa så nära och de har ingen aning om att du är precis där. Du har däremot dina dubbla Maulers och kan se på radarn precis när de dyker upp. Ifall du planerar att döda dem utanför en hill satsa då på trånga utrymmen och smyga på dem bakom hörn.

Undvik Hills

Som sagt är det oftast bra att strunta i vissa hills. Har DarkSims redan erövrat en hill som inte är obelix-hillen eller minsta hillen, undvik gärna de andra hillsen och invänta nya. Eventuellt kan du skicka din Sim på "Attack" för att ta bort någon av dem som vaktar hillen.

Korseld

Allt som oftast hamnar din vän-sim mellan dig och dina fiender. Detta gör förstås att hon blir skjuten och du kan mycket möjligt råka döda henne. Håll därför hela tiden koll på din medhjälpare och från var dina fiender kommer. Ställ dig så att ni båda kan skjuta på fienderna och gärna så att din medhjälpare står lite framför. Då blir hon skjuten innan du blir det.

Hämta vapen först

Ville bara markera detta och då helst en eller två Maulers innan du sätter efter hills. Utan vapen har du ändå ingen chans.

Tålamod

Det allra viktigaste är att du förstår att detta tar tid och mååånga försök. Kan-ske inte lika många som krävdes för mig, men du måste ändå ha ett enormt tålamod. Spela, spela, spela; nöta, nöta, nöta och du ska se att du snart har så pass mycket tur, vana och skicklighet att du grejar det. Ty en hel del tur behöver du om hills ska hamna på rätt ställen.

=====

9. Vapenguide

=====

Kanske inte riktigt lika mycket info om alla vapen som i Goldeneye-guiden. Detta är en blandning av hur lat jag är och hur svårtytt spelet är. Programmeringen till Perfect Dark är ljusår mer komplicerad och det är många fler parametrar att ta hänsyn till. Det är ändå väldigt komplett som det är. Här finner du också tips hur man hittar vapnet och hur man grejar medaljerna på skjutbanan. Jag ska också lite snabbt nämna lite grejer om skjutbanan. Den finner du på nedervåningen av Carrington Institute och det är jättekul. Alla vapen du har haft på dig kan du leka med på skjutbanan. Du behöver inte ha skjutit med det eller ens hållt det i handen. Räcker att du haft det på dig. Det gäller inte bara Solo Missions utan alla vapen som du haft på dig i Combat Simulator dyker också upp på skjutbanan.

För att låsa upp nya vapen måste du klara Challenges där. Laser och X-Ray Scanner kan du dock bara hitta Solo Missions för att kunna aktivera i Combat Simulator. Alltså, alla vapen du finner i Solo Missions hamnar också i Combat Simulator. X-Ray Scanner är inte ett vapen, men den hamnar ändå där i Combat Simulator (liksom Cloaking Device). I den här guiden kan du läsa om detta föremål i sektionen om Prylar. Kanske tycker du även att Combat Boost eller Psychosis Gun skulle hamnat där, men det tycker inte jag. Det är bara vapen som kommer fram när du trycker snabbt på A-knappen och dessa kommer fram. Dessutom så har Combat Boost en sekundär funktion och det har inget vanligt föremål. Ingen av dem finns dock på skjutbanan, men det gör å andra sidan inte N-bomb heller. Så klaga inte.

Magasin: Hur många kulor du kan skjuta innan du måste ladda om.
Vapentyp: Vad det är för typ av vapen. Alla vapen av samma typ har samma typ av ammunition med undantag av DY357-LX, Sniper Rifle, Cross Bow och Psychosis Gun.
Primär: Primära funktionen av vapnet.
Sekundär: Sekundära funktionen (håll B-knappen intryckt).
Tillgänglig: På vilka banor du hittar den. Står det (gömd) innebär detta att du kan läsa i nästa sektionen av guiden var du hittar den.
Challenge: Vilken challenge du måste låsa upp för att få den tillgänglig i Combat Simulator och på skjutbanan i Carrington Institute.

Silvertips: Tips om hur du får silvermedaljen av detta vapen på skjutbanan i Carrington Institute.
Guldtips: Tips om hur du får guldmedaljen av detta vapen på skjutbanan i Carrington Institute.

Mitt betyg: Mitt eget personliga betyg. 10 är bäst, 0 är sämst. Här tar jag hur bra jag anser att vapnet är blandat med hur roligt det är.

Unarmed

Magasin: N/A
Vapentyp: Hand
Primär: Slag
Sekundär: Avväpna
Tillgänglig: N/A
Challenge: N/A

Silvertips: N/A
Guldtips: N/A

Mitt betyg: 5/10

Underskatta inte detta "vapen". Att slåss mot en beväpnad vakt är ju en riktigt dum idé eftersom att det krävs massor av slag om du inte lyckas smyga på dem bakifrån. Avväpningstekniken är däremot extremt lyckad. Ifall du är så pass snabb att vakten inte hinner skjuta kan du spara massor av tid på att sno vapnet och sedan fortsätta istället eftersom att det tar ett bra tag innan vakten i fråga förstår att han faktiskt inte har något att skjuta med.

Falcon 2

Magasin: 8/800
Vapentyp: Pistol
Tillverkare: Carrington
Primär: Enstaka skott
Sekundär: Pistolslag
Tillgänglig: Alla utom Covert Assault, Battle Shrine, WAR!
Challenge: Initialt

Silvertips: Se bara till att skjuta väldigt snabbt och samtidigt strejfa medan måltavlan rör sig.

Guldtips: Stå still på höger sida och peppra snabbt mot måltavlornas centum. Rör dig inte alls utan skjut bara!

Mitt betyg: 7/10

Oroligt prickssäker och dessutom väldigt snabb. Ett riktigt bra vapen, men tänk på det lilla magasinet och det faktum att den är tämligen svag. Den finns på nästan alla banor eftersom att de flesta vakter plockar fram en om de tappat sitt vapen.

Falcon 2 (silencer)

Magasin: 8/800
Vapentyp: Pistol
Tillverkare: Carrington
Primär: Enstaka skott
Sekundär: Pistolslag
Tillgänglig: Defection, Reconnaissance, Rescue, Exploration
Challenge: 7

Silvertips: För enkelt.

Guldtips: Bry dig inte om poängen. Strejfa fram och tillbaka medan du skjuter mycket snabbt.

Mitt betyg: 7/10

Som Falcon 2 fast med en ljuddämpare. Perfekt om du inte vill märkas. Enda nackdelen är att träffsäkerheten förändras, fast ytterst marginellt.

Falcon 2 (scope)

Magasin: 8/800
Vapentyp: Pistol
Tillverkare: Carrington
Primär: Enstaka skott

Sekundär: Pistolslag
Tillgänglig: Extraction, Stealth, Escape, Confrontation, Nullify Threat,
Battle Shrine, The Duel
Challenge: 12

Silvertips: Stå still på vänstra sidan och använd siktet. Skjut tre skott
varje gång tavlan åker mot dig.

Guldtips: Stå still på vänstra sidan och använd siktet. Placera det i
mitten av tavlan utan att skjuta och invänta på att tavlan kommer
tillbaka. Så fort den kommer tillbaka tömmer du hela magasinet

Mitt betyg: 7/10

Som Falcon 2 fast med ett sikte.

MagSec 4

Magasin: 9/800
Vapentyp: Pistol
Tillverkare: Chesluk Industries
Primär: Enstaka skott
Sekundär: 3-skottsälva
Tillgänglig: Infiltration
Challenge: Initialt

Silvertips: Ducka och stå still. Ta god tid på dig och sikta i centrum på
tavlorna.

Guldtips: Äh, ställ dig på högra sidan och var noga med att placera siktet
i mitten där tavlorna kommer farandes. Peppra och hoppas på att
de träffar. Ducka inte eftersom att vinkeln blir helt fel.

Mitt betyg: 6/10

Ett tämligen kasst vapen. Något kraftfullare än Falcon 2, men otroligt mycket
sämre pricksäkerhet. Särskilt sekundära funktionen. Är kanske ändå att föredra på
Infiltration bara för det extra skottet i magasinet och extra kraften. Dessutom
har den ett litet sikte. Ducka så får du bättre träffsäkerhet.

Mauler

Magasin: 20/800
Vapentyp: Pistol
Tillverkare: Skedar
Primär: Enstaka skott
Sekundär: Uppladdat skott
Tillgänglig: Carrington Institute, Covert Assault, Battle Shrine, Mr. Blonde's
Revenge, WAR!
Challenge: 20

Silvertips: Använd sekundära. Var noga med att varje skott är fulluppladdat.

Guldtips: Svårt; allt måste bli helt rätt. Använd sekundära och börja med
måltavlorna till vänster. Direkt efter att du skjutit den bakre
vänstra, laddar du om och flyttar dig till mitten. Precis när
Maulern laddat upp nästa skott, men innan den främre mittersta
har vänt sig måste du skjuta. Skjut sedan den bakre mittersta och
gör sedan precis samma transission mellan mitten och höger som

vänster och mitten. Observera att skotten måste vara helt fulladdade för att förstöra målen.

Mitt betyg: 8/10

Ett av de bästa, men samtidigt sämsta vapen. Som enstaka skott är vapnet väldigt mediokert, men använder du sekundära funktionen så dödar den nära nog precis allt med ett enda skott. Underskatta INTE Mauler på de sista banorna. Ett uppladdat skott dränerar fem kulor och sedan krävs ett sjätte för att skjuta. Var därför försiktig med omladdningar eftersom att det sista skottet i magasinet kanske inte är fullt uppladdat. Tänk också på att detta äter ammunition som inget annat. Mauler är Skedars basvapen och otroligt dödligt i en experts händer. Får du dubbla Maulers (vilket du kan få av mitten-Skedarn på bryggan på Covert Assault) så är du nästan ostoppar om du vet var du håller på med. Mauler och Phoenix använder precis samma ammunition som Falcon och MagSec.

Phoenix

Magasin: 8/800
Vapentyp: Pistol
Tillverkare: Maian
Primär: Enstaka skott
Sekundär: Explosiva skal
Tillgänglig: Rescue (gömd), Confrontation, Exploration, Nullify Threat, Covert Assault, Battle Shrine (gömd), WAR!
Challenge: 18

Silvertips: Använd sekundära. Två skott förtör en tavla så försök träffa två tavlor som är vända mot dig medan de korsar varandra.
Guldtips: Svårt, använd sekundära. Ställ dig precis i mitten och avfyr ett skott mot tavlorna medan de korsar varandra. Explosionen gör att båda tavlor exploderar i mitten. Detta kräver mycket god timing, så det är bara att nöta tills du klarar det.

Mitt betyg: 8/10

Maians basvapen. Phoenix är inget vidare i primära läget, men i sekundära är det magiskt och ett av spelets bästa vapen. Läs i "Vapengömmor" hur du finner en i Rescue. Det allra lättaste sättet att hitta en Phoenix är att helt enkelt döda Elvis på Exploration (helst), Confrontation, Nullify Threat eller Covert Assault. Hursomhelst är det explosiva skal som gäller och det bästa är att det använder inte mer ammunition än enstaka skott. Enda nackdelen är att du kan skada dig själv och att vapnet är lite långsammare.

DY357 Magnum

Magasin: 6/200
Vapentyp: Revolver
Tillverkare: DataDyne
Primär: Enstaka skott
Sekundär: Pistolslag
Tillgänglig: Extraction (gömd), Stealth, Reconnaissance, Espionage, Exploration, Mr. Blonde's Revenge, The Duel
Challenge: Initialt

Silvertips: Ett skott ska igenom tre måltavlor så det gäller att du står i

exakt rätt vinkel för att skottet ska gå igenom mitten av alla tre tavlor. Gör den det får du ju 3x10 poäng för varje triss.
Guldtips: Lättare än silver haha. Tänk på samma grejer här bara.

Mitt betyg: 4/10

Så du tyckte Magnumen var bra i Goldeneye. Nja, den är inget vidare här. Mycket svagare, mycket slöare och omladdningen tar evigheter. Lite mer realistisk med andra ord. Om du av någon underlig anledning inte skulle ha detta vapen så får du det av vakterna som dyker upp efter att larmet gått på Reconnaissance.

DY357-LX

Magasin: 6/200
Vapentyp: Revolver
Tillverkare: DataDyne
Primär: Enstaka skott
Sekundär: Pistolslag
Tillgänglig: Confrontation, Maian SOS, The Duel
Challenge: 24

Silvertips: Stå på ena sidan och var noga med vinkeln så att skotten går rakt igenom dem främre tavlorna och träffar dem bakre i mitten också.

Guldtips: Svårt. Du måste streja längst med tavlan och sätta ett skott i mitten av den för varje "runda". Du får högst sätta fyra skott i det röda området annars är du körd. Det är bara att öva upp strejffandet och nöta in det hela.

Mitt betyg: 8/10

Precis som Magnum, men alla skott är direkt dödande. Ett riktigt bra vapen alltså. Troligen det svåraste vapnet att hitta också. Det lättaste sättet är att springa fram till Trent på Confrontation och avvärja honom. Annars kan du hitta en vakt beväpnad med dubbla på Maian SOS. Du finner honom till höger när du först kommer ut i korridoren. Lite trist att en vanlig vakt har dubbla sådana tycker jag. Detta är alltså Trents eget personliga vapen.

CMP150

Magasin: 32/800
Vapentyp: K-pist
Tillverkare: DataDyne
Primär: Automateld
Sekundär: Målsökande
Tillgänglig: Sex första, Exploration, Nullify Threat, Mr. Blonde's Revenge, WAR!, The Duel
Challenge: Initialt

Silvertips: För enkelt. Stå still bara.

Guldtips: Stå still på vänster sida och skjut ständigt mot mitten av tavlorna som kommer emot dig.

Mitt betyg: 7/10

CMP150 är ett riktigt bra vapen om du vet hur man hanterar det. Magasinet brinner upp på nolltid så det gäller att veta hur man siktar. Försök skjuta ett par skott

i taget. Har du dubbla CMP har du ett otroligt övertag. Den sekundära funktionen är sällan särskilt användbar, men på långt håll kan det faktiskt funka. Tänk på att du först måste använda R-knappen för att ställa in siktet. Därefter följer vapnet automatiskt de markerade offren. Siffrorna på målen visar vilken prioritering målen har. 1 har högst. Du måste trycka på R-knappen och ställa in målen igen för att ändra detta. OBSERVERA! Auto aim funkar inte i sekundära läget.

Cyclone

Magasin: 50/800
Vapentyp: K-pist
Tillverkare: Chesluk Industries
Primär: Automateld
Sekundär: Magasinurladdning
Tillgänglig: Antiterrorism
Challenge: Initialt

Silvertips: Använd primära (ville bara poängtera) och skjut.
Guldtips: Lätt. Stå i mitten och sikta endast på den bortre. Skjut ständigt och bry dig inte om att du kommer att träffa dem framre.

Mitt betyg: 8/10

Lite trist att detta småcoola vapen faktiskt bara finns på en enda bana. Snabbt och ett enormt magasin, men tämligen svagt och med dålig pricksäkerhet. Sekundära läget är väldigt fränt, men inte särskilt användbart. Det gör att du släpper i väg ett helt magasin med automateld med en knapptryckning. Desvärre brinner ju 50 värdefulla skott upp på 2-3 sekunder. Om du inte visst det, är det Presidentens vakter som håller detta vapen på Air Force One.

Callisto NTG

Magasin: 32/800
Vapentyp: K-pist
Tillverkare: Maian
Primär: Automateld
Sekundär: Piercande skal
Tillgänglig: Covert Assault, Battle Shrine, WAR!
Challenge: 21

Silvertips: Använd sekundära eftersom att skotten kommer att pierca dem framre tavlorna och träffa den bakre. Du kan se på din poängsumma om du träffar eller ej. Streja fram och tillbaka medan skjuter.
Guldtips: Löjligt lätt, använd sekundära. Ställ dig på vänster sida och skjut rakt på den vänstra raden av tavlor. Håll nu bara Z-knappen intryckt, även när ryggen på den främre tavlan visas. Skotten kommer att pierca den och träffa tavlorna bakom.

Mitt betyg: 8/10

Ett av de allra bästa Alien-vapnen. Maians konstruktion är faktiskt riktigt bra. Det finns däremot ingen anledning att använda primära läget eftersom att det sekundära är enormt mycket starkare och kan skjuta igenom dörrar, skottsäkert glas mm. Mycket starkt, mycket pricksäkert och ganska snabbt. Skoj.

RC-P120

Magasin: 120/800
Vapentyp: K-pist
Tillverkare: Chesluk Industries
Primär: Automateld
Sekundär: Kamouflage
Tillgänglig: Defense
Challenge: 23

Silvertips: Håll B-knappen intryckt och tryck på Z så vänder sig tavlorna. Peppra en av dem och upprepa processen.

Guldtips: Håll B-knappen intryckt och tryck på Z så vänder sig dem främre tavlorna. Skjut genast sönder dessa och fortsätt sedan med dem bakre. De främre hinner inte vända sig om du skjuter dem genast.

Mitt betyg: 9/10

Detta stjärtparkande vapen med megamagasinet finns tyvärr bara på en bana. Vilket är mycket tråkigt. Är det bara jag som tycker att det är konstigt att det står att Chesluk har gjort det trots att en tekniker på Carrington Institute jobbade med det. Du behöver alltså inte tänka på att ladda om i första taget. Det sekundära läget gör vapnet både bättre och sämre. Håll B-knappen intryckt och tryck på Z så kommer du att sätta igång ett kamouflagagesystem som använder ammunition som bränsle. Ammunition brinner upp enormt fort så du hinner inte få så mycket nytta av vapnet alls. Jag avskyr personligen Cloaking. Jag tycker att det sabbar spelet rättså mycket och då är det trist att spelets bästa vapen bygger på det.

Laptop Gun

Magasin: 50/800
Vapentyp: K-pist
Tillverkare: Carrington
Primär: Skottsälvor
Sekundär: Sätt ut som autovapen
Tillgänglig: Defection (gömd), Hostage One (endast Perfect Agent), Antiterrorism, Exploration
Challenge: 9

Silvertips: Använd sekundära. Kasta geväret bakom tavlorna och den skjuter.

Guldtips: Lite konstig. Mitt tips är att ständigt stå till vänster och sikta i mitten av tavlorna som kommer emot dig. Försök låta två av tavlorna ta flest skott och att ladda om då den tredje passerar.

Mitt betyg: 8/10

En k-pist förklädd till en bärbar dator. Öppna den och du får skjuta med ett enormt magasin. Inte ska vi glömma att det finns ett hyggligt sikte på den också. Håller du intryckt B-knappen och trycker på Z så kastar du iväg bössan. Fastnar den på en vägg kommer den sedan att skjuta på alla fientliga tomtar som kommer i dess väg. Alltså enormt kul i Combat Simulator. Laptop Gun är ett ganska komplett vapen alltså.

Dragon

Magasin: 30/400
Vapentyp: Automatkarbin
Tillverkare: DataDyne
Primär: Automateld
Sekundär: Självförstöring
Tillgänglig: Investigation, Extraction (gömd), Infiltration, Rescue, Espionage, Maian SOS
Challenge: Initialt

Silvertips: Använd sekundära, alltså kasta iväg Dragonen mot tavlan och den kommer att explodera då tavlan passerar.
Guldtips: Finns bara ett bra sätt. Sikta ENDAST på den bakre av dem två främre tavlorna. Skjut hela tiden och streja efter tavlan. Många skott kommer att träffa den främre och det är bara bra.

Mitt betyg: 8/10

En alldeles vanlig automatkarbin av det riktigt tunga slaget. En DataDyne-favorit. Den är högljud, men skjuter du enstaka skott så hörs det ändå inte så mycket om den. Har faktiskt inga riktiga svagheter. Sekundära läget är jättekul. Håll B och tryck på Z så kastar du iväg den. Så fort någon kommer i närheten av den kommer den att explodera. På detta sätt har du fortfarande en chans att överleva även om all din ammunition skulle ta slut. Ett annat sätt är att locka till dig folk, fly och sedan kasta in vapnet i en människohög. Jag behöver knappast säga hur kul detta kan vara i multiplayer. Är det en snäll eller elak dragon?

K7 Avenger

Magasin: 25/400
Vapentyp: Automatkarbin
Tillverkare: DataDyne
Primär: Skottsalvor
Sekundär: Hotdetektor
Tillgänglig: Investigation, Espionage, Antiterrorism, Confrontation, Nullify Threat, Defense
Challenge: Initialt

Silvertips: Använd sekundära funktionen så ser du vilka tavlor som är explosiva. Skjut endast på dessa.
Guldtips: Du får endast använda exakt tio skott per tavla för att förstöra dem. Sikta noga och var försiktig med avtryckaren. Komihåg att ladda om innan tredje tavlan.

Mitt betyg: 8/10

Enormt snabb, enormt stark och grymt bra om du är duktig på att använda den. Magasinet är pyttelitet och eftersom att den endast kan skjuta i salvor så försvinner det alltid en massa skott. Detta gör att du måste vara mycket skicklig med om-laddningar för att kunna hantera vapnet effektivt. Nybörjaren väljer helst AR34, K7 Avenger kräver verkligen sin spelare.

AR34

Magasin: 30/400
Vapentyp: Automatkarbin

Tillverkare: Carrington
Primär: Skotts salvor
Sekundär: Använd sikte
Tillgänglig: Defense, Covert Assault
Challenge: Initialt

Silvertips: E ba å skjut.
Guldtips: Lätt om du gör rätt. Ställ dig på höger sida och ducka. Skjut endast när tavlan är på höger sida och avfyr ungefär 20 skott varje vända. Ladda om när den är och vänder. Eftersom att du duckar är nästan varje skott värt 10 poäng.

Mitt betyg: 7/10

Ett riktigt juste som kan jämföras med Dragon. Lite snabbare, lite starkare men träffar lite sämre och du får ingen proximity. Jag väljer lätt Dragon. Sekundära läget är ju fjatigt. Du får gå och använda siktet samtidigt. Jag menar, det borde du ju vara möjligt med vilket vapen som helst.

SuperDragon

Magasin: 30/400 - 6/40
Vapentyp: Automatkarbin - Granatkastare
Tillverkare: DataDyne
Primär: Automateld
Sekundär: Granatkastare
Tillgänglig: Rescue, Escape
Challenge: 8

Silvertips: Använd sekundära.
Guldtips: Använd båda. Börja med att skjuta sönder tavlan i centrum med primär eld. Slunga sedan granater mellan tavelparen. Skjut precis innan tavlorna stannar och granaten borde förstöra båda när de vänder sig. Det är viktigt att experimentera med höjd när det gäller dem bortre.

Mitt betyg: 10/10

Bästa vapnet i spelet om du frågar mig. Dels har du en Dragon och dels har du en Devastator. För det är faktiskt samma sak som en Devastator. Du kan alltså slå ut hela armén av vakter med ett enda skott. Lär dig skifta smidigt mellan automateld och granater och du är en en-manna-armé. Grymt bra vapen som tyvärr bara finns på två banor.

Shotgun

Magasin: 9/100
Vapentyp: Hagelgevär
Tillverkare: DataDyne
Primär: Hageleld
Sekundär: Dubbelskott
Tillgänglig: Extraction, Nullify Threat, Mr. Blonde's Revenge
Challenge: 6

Silvertips: Använd sekundära. Tryck på Z för att avbryta omladdningen.
Guldtips: Använd sekundära och strejka längst med samtidigt som du skjuter.

Mitt betyg: 7/10

Helt okej om du kan sikta. Självt tycker jag att vapnet är lite för svagt ändå. På nära håll borde den döda allt med ett skott, men det är lite si och så med det. Dubbelskottet är det som gäller eftersom du då skjuter iväg två salvor på en gång, men då måste du ladda om tidigare och detta tar verkligen evigheter.

Reaper

Magasin: 200/800
Vapentyp: Minigun?
Tillverkare: Skedar
Primär: Reapage
Sekundär: Kvarn
Tillgänglig: Battle Shrine, WAR!
Challenge: 13

Silvertips: Ducka.
Guldtips: Ducka, skjut endast på tavlorna när de är närmast och försök då koncentrera dig på en i taget. Följ den med Reapern.

Mitt betyg: 3/10

Ha! Här har vi spelets allra sämsta vapen. Skedars kan hantera det, Dark Sims också men vi normala människor grejar det inte. För det första tar det en bra stund att börja skjuta så du måste börja skjuta innan du ser fienden. För det andra är det spelets allra sämst pricksäkra vapen. Kulor far både hit och dit, men du får lite bättre chans om du duckar. För det tredje brinner magasinet upp fort som bara den trots att det är 200 kulor. Och för det fjärde är omladdningssekvensen alldeles för lång. Sekundära läget är lite kul. Det är en sylvass kvarn som slaktar allt i sin väg. Fortfarande inte särskilt bra dock.

Sniper Rifle

Magasin: 8/400
Vapentyp: Krypskyttegevär
Tillverkare: N/A
Primär: Enstaka skott
Sekundär: Ducka
Tillgänglig: Hostage One, Confrontation
Challenge: Initialt

Silvertips: Använd sekundära.
Guldtips: Använd primära. Alla 15 skott måste träffa mitten, tavlorna kan bara ta fem skott var. Så var snabb och byt tavla smidigt.

Mitt betyg: 7/10

Samma ammunition som automatkarbinerna ska jag säga. Enda snipern i spelet och det är en riktigt bra en. Använd C-knapparna för att zooma in och ut. På grund av detta har man satt ducka på sekundär funktion istället. Lite löjligt kanske. Också lite dumt att snipern skjuter lika fort som en pistol och faktiskt är rätt svag. Samma miss som i Goldeneye. För snabb och för svag. De missar konceptet. Justja. Ducka gör att ditt sikte blir stadigare ifall du inte visste.

FarSight XR-20

Magasin: 8/100
Vapentyp: Mysko alienvapen
Tillverkare: Maian
Primär: Rail-Gun-effekt
Sekundär: Målsökande
Tillgänglig: Nullify Threat
Challenge: 5

Silvertips: Använd sekundära. Håll R intryckt och var noga med att träffa mitten av tavlorna bara.

Guldtips: Använd sekundära. Du måste ha tre skott och tre rader av tavlor att skjuta samt en tavla som rör sig mellan raderna. Håll R intryckt och du kan se de bakre tavlorna också. Var noga med att träffa dessa i mitten så att du får lite poäng också.

Mitt betyg: 8/10

Helt klart en kandidat till bästa vapnet. Dödar precis allt med ett skott och kan zooma igenom väggar. Använd sekundära funktionen och vapnet letar upp målen automatiskt när du siktar. I Combat Simulator blir det nästan lite löjligt. Så vilka är nackdelarna? Otroligt långsam och litet magasin. Rail-Gun-effekt betyder troligen bara att det dödar med ett skott och är enormt kraftfullt. Med det här vapnet tycket ialla fall jag att det hela blev lite för utspejsat.

Devastator

Magasin: 8/40
Vapentyp: Granatkastare
Tillverkare: DataDyne
Primär: Granatkastare
Sekundär: Väggekramare
Tillgänglig: Hostage one (gömd), Defense (gömd), Battle Shrine
Challenge: 15

Silvertips: Använd sekundära. Fäst en Wallhugger på den rörliga och den sprängre dem bortre.

Guldtips: Varje granat måste träffa. Lär dig exakt vilken höjd du måste använda och kom ihåg att du alltid måste träffa marken under tavlan inte själva tavlan eftersom granaterna då studsar. Du måste också tima rätt så att tavlan inte är vänd från dig. Använd inte sekundära.

Mitt betyg: 6/10

En granatkastare helt enkelt. Ett bra vapen, men du får sällan särskilt mycket ammunition till det. Väggekramare betyder att granaten fastnar på en vägg innan den exploderar. Bra för att spränga bort prylar.

Rocket Launcher

Magasin: 1/3
Vapentyp: Raketgevär

Tillverkare: DataDyne
Primär: Raketgevär
Sekundär: Målsökande raket
Tillgänglig: Extraction, Infiltration
Challenge: Initialt

Silvertips: Det är väl bara att raketa.
Guldtips: Lär dig exakt var och när du måste skjuta.

Mitt betyg: 7/10

Ett väldigt bra vapen, men sällan särskilt användbart. Du kan bara hålla ett par raketer samtidigt och omladdningstiden är enorm. Används förstas för att ta bort helikoptrar och annat skojs. Sekundära läget gör raketen mycket långsammare, men då kan du med hjälp av R-knappen först ställa in ett mål utifall målet skulle röra på sig för mycket. Du finner den på två ställen i spelet: Extraction, nära Cas-sandras kontor och Infiltration, på helikopterplattan i minfältet.

Slayer

Magasin: 1/3
Vapentyp: Raketgevär
Tillverkare: Skedar
Primär: Raketgevär
Sekundär: Kameraraket
Tillgänglig: Covert Assault, Battle Shrine, WAR!
Challenge: 17

Silvertips: Det är väl bara att raketa... igen.
Guldtips: Du måste träffa baksidorna på tavlorna så att explosionen förstör tavlorna när den vänds. Använd primära funktionen på dem främre tavlorna och sekundära på dem bakre. Sakta in ifall du inte tror att du träffar (håll A-knappen).

Mitt betyg: 8/10

Fungerar likadant som raketgeväret ovan, men sekundära funktionen är typiskt Skedar. Du får då styra raketen med en kamera. Håll A-knappen intryckt för att sakta ner (vilket du bör göra) och Z-knappen för att detonera. Jättekul att titta på dem från ett annat perspektiv i Combat Simulator. Slayers besittes endast av vakterna i rummet precis innan Skedararmén i Battle Shrine.

Combat Knife

Magasin: 10
Vapentyp: Kniv
Tillverkare: N/A
Primär: Knivhugg
Sekundär: Kasta giftkniv
Tillgänglig: Covert Assault
Challenge: Initialt

Silvertips: Använd sekundära förstas.
Guldtips: Använd sekundära. Stå still och kasta bara åt ett håll. Sikta alltid i mitten.

Mitt betyg: 6/10

Smart att sätta Hunting knife och Throwing knife i en och samma. Inte särskilt praktiskt, men har man inget annat så. Ohyggligt irriterande om simulanter får tag på dessa i Combat Simulator. Kom ihåg att det tar ett tag innan giftet helt verkar om du inte vill vara häftig och gå fram och hugga istället.

Crossbow

Magasin: 5/69
Vapentyp: Armborst
Tillverkare: N/A
Primär: Lugnande medel
Sekundär: Dödlig injektion
Tillgänglig: Reconnaissance, Espionage
Challenge: 22

Silvertips: För enkelt.
Guldtips: Superlätt. Ställ dig på vänster sida och skjut alla fem pilar när den stannar. Ladda om medan den är och vänder och sätt nästa fem pilar i den när den kommer tillbaka. Flytta på siktet aningen då och då så att pilarna inte träffar varandra.

Mitt betyg: 5/10

Väldigt långsamt, inte särskilt pricksäkert och omladdningstiden är enorm. Ett medeltida vapen med andra ord. Använd endast sekundära läget om du inte måste göra annat. Detta dödar alltid folk med en enda pil. Så lite bra är skitvapnet.

Tranquilizer

Magasin: 8/200
Vapentyp: Sprutpistol
Tillverkare: N/A
Primär: Lugnande medel
Sekundär: Dödlig injektion
Tillgänglig: Rescue, Escape, Maian SOS
Challenge: 11

Silvertips: Skjut fort.
Guldtips: Svårast. Du måste lära dig exakt i vilken ordning måltavlorna dyker upp och sedan streja efter slaviskt. Viktigt att du dubbeltrycker på de två ställen där tavlor dyker upp framför varandra. Det sparar tid. Tänk också på att andra gången du laddar om bör du göra det med ett skott kvar i "magasinet".

Mitt betyg: 5/10

Hårfön! Väldigt irriterande eftersom att du blir mycket snurrig om du träffas. Inte gör det mycket skada rent fysiskt, men blurr är aldrig kul. Använd sekundära funktionen och du dödar på en gång. Du måste dock stå precis intill ditt offer och detta använder fyra enheter på en gång.

Laser

Magasin: N/A
Vapentyp: Laservapen
Tillverkare: Carrington
Primär: Pulserande eld
Sekundär: Kort stråle
Tillgänglig: Defense
Challenge: N/A

Silvertips: Är bara att följa efter och skjuta i mitten.
Guldtips: Stå still och skjut i mitten på tavlorna. Eftersom att du inte får missa en enda gång ska du, precis innan tavlan spricker, skjuta ett skott åt gången.

Mitt betyg: 6/10

Nja, lite lamt faktiskt. Skjuter alledels för långsamt för att vara riktigt effektivt. Fördelen är väl att man aldrig måste ladda om. Den sekundära funktionen är rätt slaffsande, men bara på riktigt nära håll.

Grenade

Magasin: 12
Vapentyp: Granat
Tillverkare: N/A
Primär: 4-sekundersstubin
Sekundär: Detonerande studsboll
Tillgänglig: Infiltration
Challenge: Initialt

Silvertips: Använd sekundära och kasta på bara. För dem två sista bör du använda primära.

Guldtips: Du måste kasta granaterna exakt rätt sekund. Använd sekundära för första och andra tavlan och primära för den tredje och fjärde. 1: Stå till vänster och kasta precis efter att den passerat dig. 2: Gör likadant men på höger sidan. 3: Stå till vänster och sikta långt ner när du kastar granaten. Kasta direkt efter att den gett sig iväg. 4: Gör likadant men på höger sida.

Mitt betyg: 8/10

En konventionell handgranat... om det inte var för den otroligt underhållande sekundära funktionen. Den fungerar helt enkelt som en studsboll som aldrig sluta studsas. Den exploderar så fort någonting rör sig. Detta är MYCKET underhållande mot åtta dumma sims på Facility... jag menar Felicity.

N-Bomb

Magasin: 10
Vapentyp: Neutronbomb
Tillverkare: N/A
Primär: Omedelbar detonation
Sekundär: Detonerande studsboll
Tillgänglig: Reconnaissance (gömd), Exploration, Mr. Blonde's Revenge
Challenge: 25

Silvertips: N/A
Guldtips: N/A

Mitt betyg: 6/10

Det är ett h-vete att bli utsatt för detta vapen. Hur det exakt fysiskt fungerar kan jag inte säga, men jag skulle tippa på att det fungerar ungefär som i ett svart hål. I ett svart hål i rymden finns endast Neutroner, alltså varken några protoner eller elektroner. Detta gör (såvitt jag förstår) att allt komprimeras maximalt och inget ljus någonsin slipper ut. Så antagligen är en N-Bomb ett svart hål i mini-format. Låter farligt! Effekten i Perfekt Dark är att det bildas ett mörkt kraftfält ett par sekunder, fienden tappar sina vapen, förlorar energi och blir mycket snurriga. Alltså en katastrof att råka ut för av de sista vakterna i Mr. Blonde's Revenge. Precis som handgranaten kan även den här fara omkring som en dödlig studs-boll. I praktiken är dock detta vapen tämligen opraktiskt i strid. Enda anledning till att det inte får lägre betyg är den tuffa idén bakom vapnet.

Timed Mine

Magasin: 10
Vapentyp: Mina
Tillverkare: N/A
Primär: Tidsinställd
Sekundär: Hotdetektor
Tillgänglig: Antiterrorism
Challenge: Initialt

Silvertips: Fäst en mina på den som rör sig i mitten.
Guldtips: Ställ dig mitten och kasta minan rakt fram omedelbart.

Mitt betyg: 6/10

Som en mesig handgranat ungefär. Finns en hotdetektor också som kan känna av andra minor i närheten. Timed Mine finns tillgänglig i Combat Simulator från början. Spela en match med dem och du får dem.

Proximity Mine

Magasin: 10
Vapentyp: Mina
Tillverkare: N/A
Primär: Proximity
Sekundär: Hotdetektor
Tillgänglig: Investigation (gömd), Espionage (gömd), Confrontation (gömd), Nullify Threat (gömd)
Challenge: 16

Silvertips: Fäst en mina på den som rör sig i mitten.
Guldtips: Hur du än gör verkar det som att du klarar det. Kasta dem lite här och där. Kasta en i mitten ialla fall.

Mitt betyg: 8/10

Skoj i Combat Simulator. Kasta ut en och kommer någon nära så sprängs den. Detta inkluderar förstås den som kastat den. Den sekundära funktionen känner i sin tur av andra minor. Lättaste sättet att hitta en Proximity Mine är att gå till andra

sidan av grottan i Espionage.

Remote Mine

Magasin: 10
Vapentyp: Mina
Tillverkare: N/A
Primär: Fjärrstyrd
Sekundär: Detonera
Tillgänglig: Stealth, Reconnaissance, Escape (gömd), Confrontation
Challenge: 10

Silvertips: Sätt en mellan dem bakre och en mellan dem främre och detonera.
Guldtips: Kasta en på en av tavlorna i mitten och detonera när tavlorna möts. För dem två bakre ska du kasta en mot mitten av dem och detonera så fort de korsar varandra.

Mitt betyg: 7/10

En mina som du kan detonera på besällning. Håll B intryckt samtidigt som du trycker på Z för att detonera. Inget speciellt.

Combat Boost

Magasin: 4
Vapentyp: Droger
Tillverkare: N/A
Primär: Boost
Sekundär: Återställ
Tillgänglig: Carrington Institute
Challenge: 14

Silvertips: N/A
Guldtips: N/A

Mitt betyg: 8/10

En mycket smart idé. Ta ett sådant här piller och det kommer att verka som att tiden blir mycket långsammare. Egentligen så skärper den dina sinnen något enormt. Detta gör att du har lång tid på dig att sikta, strejfa och upptäcka nya vapen. Vill du få tillbaka tiden till normalt tillstånd igen ska du använda sekundära funktionen. Drogen är dock tidsbegränsad.

PP9i (PP7)

Magasin: 7/800
Vapentyp: Pistol
Tillverkare: N/A
Primär: Enstaka skott
Sekundär: N/A
Tillgänglig: Fusk
Challenge: N/A

Silvertips: N/A

Guldtips: N/A

Mitt betyg: 8/10

Följande åtta vapen kommer direkt från Goldeneye. Namnen inom parentes är vad de hette i nämnda spel, men rättigheterna till dem är inte längre Rares så därför har liknande namn använts. Dessa vapen är i regel bättre än de i Perfect Dark faktiskt. PP7, eller PPK Walther, som den egentligen heter, är Bonds egna vapen. Det är grymt precist och dessutom lika starkt som få.

CC13 (DD44 Dostovei)

Magasin: 8/800
Vapentyp: Pistol
Tillverkare: N/A
Primär: Enstaka skott
Sekundär: N/A
Tillgänglig: Fusk
Challenge: N/A

Silvertips: N/A
Guldtips: N/A

Mitt betyg: 7/10

Tokarev TT33 är ryssarnas favoritpistol i Goldeneye. Den är rejält högljud och inte riktigt lika pricksäker som engelsmannens motsvarighet. Fast det är riktigt roligt att använda två stycken av dem och riktigt gå bärsärk.

KLO1313 (Klobb)

Magasin: 20/800
Vapentyp: K-pist
Tillverkare: N/A
Primär: Automateld
Sekundär: N/A
Tillgänglig: Fusk
Challenge: N/A

Silvertips: N/A
Guldtips: N/A

Mitt betyg: 2/10

Goldeneyes 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 hamnade i en klass för sig i både träffsäkerhet och kraft när jag testade vapnen under arbetet med Goldeneye-guiden.

KF7 Special (KF7 Sovjet)

Magasin: 30/400
Vapentyp: Automatkarbin
Tillverkare: N/A
Primär: Skottsälvor
Sekundär: N/A
Tillgänglig: Fusk
Challenge: N/A

Silvertips: N/A
Guldtips: N/A

Mitt betyg: 8/10

I princip varenda ryss var utrustad med en AK47:a i Goldeneye. Ah, den gamla goda tiden. 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.

ZZT (9mm) (ZMG 9mm)

Magasin: 32/800
Vapentyp: K-pist
Tillverkare: N/A
Primär: Automateld
Sekundär: N/A
Tillgänglig: Fusk
Challenge: N/A

Silvertips: N/A
Guldtips: N/A

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 Goldeneye. Janus kommandosoldater föredrog detta vapen.

DMC (D5K Deutsche)

Magasin: 30/800
Vapentyp: K-pist
Tillverkare: N/A
Primär: Automateld
Sekundär: N/A
Tillgänglig: Fusk
Challenge: N/A

Silvertips: N/A
Guldtips: N/A

Mitt betyg: 6/10

Ett ytterst mediokert vapen som användes av Janus fotsoldater och även MI6 i Goldeneye. 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 heter förresten MP5 på riktigt.

AR53 (AR33 US Assault)

Magasin: 30/400
Vapentyp: Automatkarbin
Tillverkare: N/A
Primär: Skotts salvor
Sekundär: N/A
Tillgänglig: Fusk
Challenge: N/A

Silvertips: N/A
Guldtips: N/A

Mitt betyg: 9/10

Ett av de allra bästa vapnen i Goldeneye. Mycket kraftfull och dessutom har den ett sikte som är näst bäst i spelet. Siktet ska du använda dig rejält av även i Perfect Dark. Just det ja. Denna maskin piercar folk, skottsäkert glas, lådar... det mesta.

RC-P45 (RC-P90)

Magasin: 80/800
Vapentyp: K-pist
Tillverkare: N/A
Primär: Automateld
Sekundär: N/A
Tillgänglig: Fusk
Challenge: N/A

Silvertips: N/A
Guldtips: N/A

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... Åtminstone var den så här bra i Goldeneye. 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!

Psychosis Gun

Magasin: 4
Vapentyp: Sprutpistol
Tillverkare: N/A
Primär: Infektera
Sekundär: N/A

Tillgänglig: Maian SOS

Challenge: N/A

Silvertips: N/A

Guldtips: N/A

Mitt betyg: 8/10

Extremt kul i teorin. Skjut en vakt med den och vakten byter sida. Hans sinnesperspektiv förvrids och han börjar skjuta på sina kamrater. Dessvärre så kan du inte kontrollera vakter du infekterar utan dessa springer omkring i en blodtörstig bärsärkagång och skjuter på allt som rör sig. Oavsett om du har Infinite Ammo-fusket på så kan du aldrig få mer än fyra skott till den eftersom att spelet inte kan kontrollera mer än fyra vakter samtidigt. Psychosis Guns finner du i Maian SOS, på bordet i ett av obduceringslabben och i fickorna på teknikerna i det andra.

=====
10. Vapengömmor
=====

Som du vet finns det ett fusk som heter R-Tracker/Weapon Cache Locations. Vad gör denna tror du? Jo, den visar dig en massa hemliga gömmor med vapen och föremål, nästan uteslutande vapen. Detta tjänar du på att leta upp, men allt är inte så lätt att hitta ändå. Jag kommer nu gå igenom alla dessa ställen pluss några till som inte finns markerade på radarn. Jag har använt min Prima-guide till stor utsträckning när jag gjort detta, men allt är ju förstås skrivet i mina egna ord.

=====
Defection
=====

Laptop Gun

Endast Perfect Agent. Gå till teknikern som hjälper dig med uppgift 3. Låt honom rymma och han kommer springa in i det lilla rummet bredvid trapphuset på nedersta kontorsvåningen. Här ligger Laptop Gun. Han måste verkligen springa iväg för att det ska funka.

Dubbla Falcon 2 (silencer)

Står ej utsatt på R-Tracker. En ShockTrooper på nedersta kontorsvåningen.

=====
Investigation
=====

Dubbla CMP150

Där du klarar uppgift 2 på Special och Perfect Agent finns ännu en skärm. Du får inte bli sedd en enda gång och sedan aktivera denna skärm, så öppnas ett skåp i närheten (se radar) med CMPs. Inte lätt att undvika bli sedd dock. Ställ in i Display-meyn så att tiden visas under uppdragets gång och när du sätter igång uppdraget ska du avsluta inledningssekvensen på en gång. För att undvika den första vakten ska du vänta en minut i hissen innan du går ut. Då hinner vakten ' passera. Fortsätt bort till stället där du utför uppgift 2. Skjut sönde glaset för att komma ner på den våningen och gå inte runt hörnet förrän jag säger till. Båda vakter måste ha ryggen mot dig. Precis när timer slår 02:10 springer du raka vägen mot skärmen. Du kommer troligen nästan springa in i ryggen på en vakt så ta det försiktigt. Som du kanske förstår fungerar detta endast på Special/ Perfect Agent. Okej, så det här funkar inte jämt. Använd bara fusket Cloaking Device istället så kan ingen se dig. Yay!

Proximity Mine

Precis bakom uppgift 1. Du kommer att ta skada av detta.

=====

Extraction

=====

DY357 Magnum

Markeras ej på R-Tracker. Skjut de fem första vakterna utan att de ser dig och den femte tappar en Magnum. Stå så långt ifrån dem som möjligt när du skjuter och de kan inte se dig.

Grenade

Skjut alla vakter på bottenvåningen utan att de ser dig och den sista tappar nyckeln till Cassandras kontor. Gå in hit och du finner en granat på bordet.

Dragon

Granaten jag nämnde ovan kan du använda i bortre högra hörnet av kontoret och ett gömt område öppnas. Gå in hit och du finner en Dragon. Du kan också nå detta område genom att spränga det stora röret till vänster om fläkten i rummet där du möter alla livvakter nära taket.

=====

Hostage One

=====

Dubbla CMP150

Krypskytten närmast startpunkten (Agent/Special), på en vit mur tappar sådana ifall du skjuter honom inom 38 sekunder efter att uppdraget startat.

Devastator

Vid helikopterplattan, inte långt ifrån grottan du startar, finner du några lådor. En av dem kan du skjuta sönder för en Devastator. Denna visas inte på R-Tracker förrän lådan är sprängd.

Sniper Rifle

Endast Perfect Agent. I duschen som ligger i anslutning till sovrummet. Syns inte på R-Tracker.

=====

Stealth

=====

BombSpy

Gå till bakgränden med några explosiva tunnor, en container och några CIA-agenter Knuffa på containern så att den kommer närmare tunnorna. Skjut sedan sönder tunnorna så kommer de också förstöra din container. Ur containern faller BombSpy.

Dubbla Falcon 2 (scope)

I det gömda området. Du når det här området genom att gå igenom dörren till vänster på huvudgatan, precis bredvid limousinen. Spring nedför ramperna och avvärpa vakterna, så kommer de öppna dörren in till det gömda området.

=====

Reconnaissance

=====

N-Bomb

I Stealth ska du placera minan på den övre utgången (måste göras på Special eller

Perfect). Då kan du i Reconnaissance hitta N-Bombs precis vid den här utgången.

CrossBow

Knocka den allra första vakten med nävar eller pistol. Får alltså inte dödas.
Inte utsatt på R-Tracker.

=====
Infiltration
=====

Rocket Launcher

På helikopterplattan i minfältet. Kasta granat för att se var de ligger. Vet inte varför detta sätts ut egentligen.

Dubbla MagSec 4

Gå till antennen nedanför rampen. Vänta på att en vakt kommer ut ur basen med dubbla MagSec. Inte utsatt.

=====
Rescue
=====

Dubbla Falcon 2 (silencer)

Väldigt nära startpunkten. I högen med lådor direkt till höger ska du gå runt och du finner en explosiv behållare inkorvad i ett fack bland dessa lådor. Skjut sönder och pistolen ligger under.

Phoenix

Den allra mest användbara vapengömman någonsin! Det krävs dock lite jobb för att få den. Spela Infiltration på vilken svårighetsgrad (Agent förslagsvis) och när du når mekanikern som står vid en robot ska du INTE döda honom. Du måste knocka honom med pistolslag eller knytnäve. Ifall du måste spränga roboten ska du skjuta honom i arm/ben så att han haltar därifrån och därefter slå honom. Sedan spelar du Rescue. I allra första rummet ska du ta hissen till ovanvåningen. Dörren allra längst bort till höger är vanligtvis låst. Gå och försök öppna den och för sedan lite oväsen så kommer den förvirrade mekanikern att öppna den åt dig. Gör vad du vill med honom. Gå sedan till hissen här inne och följ korridorerna tills du når ett stort rum med Phoenixen längst bort. Alltid värt det på Perfect Agent. Notera att du först måste försöka öppna den låsta dörren innan mekanikern dyker upp.

=====
Escape
=====

Dubbla Falcon 2 (scope)

Släpp Elvis i början och gå tillbaka in i rummet där han opererades.

Remote Mines

Leverera Elvis inom 36 sekunder och du finner Remote Mines i första rummet med SuperDragon-vakter.

=====
Espionage
=====

Proximity Mines

På andra sidan grottan i snön. Av någon anledning inte utsatt på radarn.

Dubbla DY357 Magnum

Inte heller utsatt på R-Tracker. Du ska knocka alla tre mörklädda vakter som är där innan Trent tar över. En står vid säkerhetsdatorn med en K7 Avenger, en vid rulltrapporna och en vid frakthissen.

=====
Antiterrorism
=====

Dubbla Cyclone

I rummet nedanför presidentens rum finns två vitklädda vakter. Knocka båda så får du nyckelkort. Använd dessa för att öppna skåpen i samma rum. Således dubbla.

=====
Confrontation
=====

Proximity Mines

Gå till Elvis innan du klarat några uppgifter och du får denna.

DY357-LX

Avväpna Trent, du måste vara snabb. Syns inte på R-Tracker.

Svävare

Precis bakom startpunkten. Syns inte heller på R-Tracker naturligtvis. Den hamnar här ifall du släpper ner den från Antiterrorism. Hämta liftkortet från vakten längst ner och du finner svävaren i rummet bredvid. Tryck på den stora röda knappen och den släpps ner.

=====
Exploration
=====

Dubbla Falcon 2 (silencer)

Döda en av vakterna bakom den fjärde dörren från start. Larmet får inte ljuda en enda gång. Syns icke på R-Tracker.

=====
Nullify Threat
=====

Proximity Mines

När du kommer in i själva skeppet möter du fyra cloakade vakter. Skjut den längst till höger innan Elvis gör det. Syns inte heller på R-Tracker.

=====
Defense
=====

Devastator

Mycket användbar. Besök det vänstra rummet med gisslan innan de andra. Se till så att båda gisslan överlever och du får denna. Det har funkad för mig även om en dör också. Syns naturligtvis inte heller på R-Tracker. Gud, vilket slarv.

=====
Covert Assault
=====

Slayer

Gå rakt fram istället för höger/vänster när du når de ljusa korridorerna. Ligger längst ort.

Dubbla Mauler

Tappas av mitten-Skedars på bryggan. Kanske spelets mest dödliga vapenkombo.

=====
Battle Shrine
=====

Dubbla Phoenix

Det finns fem stycken special-pelare som du vet. Tre av dem ska du spränga. Spräng dem andra med Devastator (Wallhuggers) och Phoenix dyker upp vid ravinens början.

=====
Mr. Blonde's Revenge
=====

Dubbla CMP150

Vakten närmast hissen som leder ner till labbet. Syns inte på R-tracker.

=====
Maian SOS
=====

Psychosis Gun

På bordet utanför startpunkten och två tekniker håller två till i labbet som ligger bredvid startpunkten (gå ut i korridoren, gå vänster och första dörren på vänster sida).

Dubbla DY357-LX

Ja, dubbla guldmagnum, men bara en kula. Gå ut i korridoren och sedan till höger. Gå in i runa rummet till vänster. Smartast är ändå att använda Psychosis Gun på honom så får du en mycket stark allierad. Syns inte på R-Tracker.

=====
11. Föremål
=====

Här kan du läsa om alla föremål i spelet som inte är vapen eller sköldar. Combat Boost och Psychosis Gun räknar jag till vapen så läs om dessa där istället. Jag tror att detta är alla föremål i spelet.

Alien medpack - Alien-medicinpack

Escape

Används för att återuppväcka Elivs på Special och Perfect Agent. På det senare-nämnda måste du dessutom hitta packet på banan. Den ligger på vägen till Jonathan

Backup disk - Backupdisk

Reconnaissance, Nullify Threat

En backup till Dr Caroll. Den stjäls i G5 Building och kan sedan sättas in i Dr Caroll innan han förstör sig själv i Cetan-skeppet.

BombSpy

Stealth, Mr. Blonde's Revenge

Fungerar som en CamSpy, men istället för att fotografera så utlöser den en kraftfull explosion. I Stealth så kan du hitta den i en vapengömma (se ovan).

CamSpy

Investigation, Reconnaissance

En liten svävaresak som används för att fotografera och film saker. Den kan styras av en människa på långt håll och är ganska svår att upptäcka.

Cloaking Device - Kameleontaparater

Mr. Blonde's Revenge

Gör ägaren nästan osynlig. Man kan se lite blurr och så fort innehavaren skjuter så störs utrustningen för ett par sekunder. Finns även tillgänglig i Combat Sim. Hur fungerar det? Jo, det stör ljus runt den som använder det.

Comms rider - Kommunikationshackare

Infiltration

Stör sändningar om den placeras på en antenn.

Data Uplink - Datalänk

Defection, Investigation, Rescue, Defense

Används för att hacka eller ladda ner filer. Det räcker med att stå i närheten av en terminal så fixar apparaten resten.

Disguise - Förklädnad

Rescue, Espionage

En förklädnad. I Rescue innehas den av en labtekniker som befinner sig på olika ställen beroende på svårighetsgrad. I Espionage är det flygvärdinnan som ska dela med sig.

Door Decoder - Dörravkodare

Reconnaissance

Hackar ett lås till ett kassaskåp. Kan ta en stund.

Door Key - Dörrnyckel

Hostage One

Besittes av StormTroopers längst ner i källaren på Carrington Villa. Alla måste skjutas för att nyckeln ska lämnas.

DrugSpy

Espionage

Fungerar som CamSpy, men skjuter iväg pilar med bedövande gift istället för att fotografera.

ECM Mine - ECM-Mina

Defection

Stör elektriska sändningar.

Explosives - Sprängdeg

Infiltration

Sprängdeg helt enkelt.

Flight Plans - Flygplaner

Espionage

Visar vart Air Force One är på väg. Ligger i ett kassaskåp på basen.

Horizon Scanner - Horisontscanner

Espionage, Confrontation

En kikare.

IR Scanner - IR-scanner

Nullify Threat, Battle Shrine

Känner av värme istället för ljus. Därför kan man känna igen vakter med Cloaking Device och se känsliga delar av väggar.

Key card - Nyckelkort

Antiterrorism

Nyckelkort som öppnar vissa dörrar. Håller vapen gömda i Air Force One. Besittes av vakterna under Presidentens rum.

Lift Card - Hisskort

Antiterrorism

Låter dig kontrollera hissar och annat i Air Force One. Besittes av vakten allra längst ner.

Level 1 key card - Nivå 1-kodkort

Reconnaissance

Låter dig nå andra delar av G5 Building. Besittes av en cloakad vakt.

Level 2 key card - Nivå 2-kodort

Reconnaissance

Låter dig nå andra delar av G5 Building. Besittes av en cloakad vakt.

Necklace - Halsband

Defection, Covert Assault

Cassandra DeVries halsband, vilket du kan stjäla om du knockar henne. Är egentligen ett kodkort som leder till säkerhetsrummet i dataDyne Central.

Night Vision - Mörkerglasögon

Investigation, Extraction, Confrontation

Låter dig se när det är mörkt. Är det för ljus så blir de överbelastade istället

Presidential Scanner - Presidentscanner

Confrontation

Visar var presidenten befinner sig på en radar. Avancerad teknologi som känner presidentens livstecken.

Research data disk - Forskningsdatadisk

Exploration

Finns tre på Pelagic II och alla kommer från forsare. Viktig information på dem.

Reprogrammer - Omprogrammerare

Stealth

Kan programmera om det mesta. Till exempel en taxi. Ser ut som Data uplink.

R-Tracker

Hostage One, Battle Shrine

Byggd för att upptäcka vadsomhelst den är inställd på att upptäcka.

Shield tech item

Investigation

En prototyp du finner i sektor fyra av Investigation. De vanliga sköldarna kan du läsa om i sektionen nedanför.

Skedar bomb - Skedarbomb

Mr. Blonde's Revenge

Otroligt kraftfull fusionsbomb tillverkad av Skedars.

Suitcase - Resväska

Espionage, Antiterrorism

En resväska. Praktisk om man inte vill att folk ska se alla ens vapen.

Target Amplifier - Målförgörare

Battle Shrine

Spränger saker.

Tracer Bug - Sändare

Stealth

En liten aparat som skickar ut signaler vilka andra kan följa. Perfekt för att spåra en bil.

X-Ray Scanner - Röntgenscanner

Rescue, Exploration

Glasögon som låter dig se igenom saker och ting. Praktiskt för uppdrag där sådant krävs.

=====

12. Sköldar

=====

Var spelets alla sköldar befinner sig. Jag är inte helt säker på om detta är alla. I regel finns det två sköldar på Agent, en på Special Agent och ingen på Perfect Agent. Det finns dock undantag som du kommer att märka. Däremot finns det aldrig sköldar på Perfect Agent. ALDRIG!

*Endast Agent

=====
Defection
=====

- Precis bredvid hissen på bottenvåningen.*
- Tappas av vakt på mitten-kontorsvåningen.

=====
Investigation
=====

- Vid lådorna i vägskalet mot uppgift 1.*
- I Sektor 3. Det finns ett glasskåp i ena hörnet. Skjut sönder och du finner en sköld.

=====
Extraction
=====

- I rummet närmast trapphuset på den nedersta kontorsvåningen.*

=====
Hostage One
=====

- På en låda vid helikopterplattan.*
- I badrummet på mellanvåningen.*

=====
Stealth
=====

- I klokarna längst bort (närmast startpunkten). Kryp in i ett hål.*
 - Vid den hemliga ingången, under rampen. Öppna dörren nära limousinen.
- =====

Reconnaissance

=====

- I lilla rummet efter andra rummet med cloakade vakter.*
- Allra översta våningen.

=====

Infiltration

=====

- Nära antennen, där vakter kommer ut från Area 51.*
- I den trånga gången nära minfältet.

=====

Rescue

=====

- I vänstra hörnet i allra första rummet.*
- I ett av rummen högst upp från rampen i labbområdet.

=====

Escape

=====

- Doktorn i det högra cirkulära rummet nära startpunkten håller en.*
- Där Jonathan står på Agent-nivån. Aktivera grejen bakom honom och en dörr låses upp i närheten. Här ligger skölden.

=====

Espionage

=====

- Den mörkklädda mannen vid frakthissen.*
- Inuti kassaskåpet. Se Perfect Agent-guide för hur man öppnar. Svår att nå på Agent-nivå.

=====

Antiterrorism

=====

- I köket på mellanvåningen (allra längst bort).*
- I salongen med pianot på mellanvåningen (längst bort på andra sidan).

=====

Confrontation

=====

- Nära UFOt.*
- I den mörka grottan där klonen finns. Svår att hitta.

=====

Exploration

=====

- Bortom bryggan, utomhus på plattform.*
- I samma rum som du utför uppgift 3 (Special Agent).

=====

Nullify Threat

=====

- Längst bort till vänster i stora korridoren efter uppgift 1.

=====
Defense
=====

- Allra längst bort på översta våningen.*
- I det största rummet i dem bruna gångarna i källaren.

=====
Covert Assault
=====

- När du når de ljusa korridorerna, ta åt höger. Ligger på bord.

=====
Battle Shrine
=====

- Där de sista två pelarna står. Mittemot den största av dem.*
- Där du ska spränga hål i vägg. Leta upp en trång gång som leder till sköld.

=====
Mr. Blonde's Revenge
=====

- Bredvid ena hissen på bottenvåningen.*
- En av vakterna på mellersta kontorsvåningen håller en.

=====
13. Combat Simulator-info
=====

Combat Simulator är en mycket komplicerad samling menyer där du kan ställa in nära nog hur mycket som helst efter tycke och smak. Jag ska nu leda dig igenom djungeln av menyer och undermenyer och försöka förklara eländet för dig. Titta på indragningar av vänstermarginalen så ser du vilka menyer som hänger ihop. Lätt! Lagg märke till hur du kan nå olika menyer på olika sätt.

Combat Simulator
Challenges

Här får du välja bland en mängd olika utmaningar med förutbestämda parametrar. Ju fler utmaningar du klarar desto fler låses upp. Ju fler utmaningar som låses ju fler prylar blir tillgängliga i Advanced Setup. Längre ner kan du se att det står Challenge inom parentes. Detta syftar på att just den saken låses upp när Challenge i fråga låses upp. Som du kan se finns det fyra stjärnor som ska fyllas i. Stjärnorna representerar hur många mänskliga spelare som hjälptes åt för att klara det. Det spelar ingen roll hur många. Välj "Accept" och du når följande meny. Väljer du Challenges från Advanced Setup ser det annorlunda. Start Game

Starta Challenge, men tänk på att det är bäst att ladda en spelare först.
Load Player

Ladda en tidigare sparad spelare. Har du skapat en karaktär sparas alla dina inställningar, tidigare data och en massa annan information. Se mer v
Player Settings

Du når då Player Setup-menyn och hur den ser ut kan du läsa om i Advanced Setup.

Load/Preset Games

Här kan du starta förinställda spel. Även sådana du sparat själv i Advanced Setup (läs mer endan). Det är lättare att gå via Advanced Setup och ladda dessa på egen hand måste jag dessvärre avslöja. När du valt ett spel härifrån kan du knappt ändra någonting själv. Precis samma grejer som för Challenges ovan faktiskt. Du kan inte ställa in några simulanter här så de löner sig enbart för spel mellan människor. Strunta i det här!

Quick Start

Känns Advanced Setup tungt så kan du välja Quick Start istället för färre alternativ. Läs om Scenario, Options, Area, Weapons, Limits i Advanced Setups nedan. Här får du bara reda på det mest fundamentala. Weapons får du endast välja färdiga Sets. Inget valfritt Custom alltså. Du kan också välja att spara dina inställningar för senare. När du valt Finished Setup så kommer du till precis samma meny som Challenges och Load/Preset Games. Men först når du alltså dessa alternativ

Players Only

Ett spel för bara människor, alla mot alla.

Players and Simulants

Ett spel för både människor och simulanter, alla mot alla. Du får välja antal simulanter och svårighetsgrad, men inget mer.

Player Teams

Ett spel för bara människor, i lag. Välj vilket lag alla tillhör.

Players vs. Simulants

Ett spel där människor och simulanter spelar mot varandra i lag.

Player-Simulants Teams

Ett spel där människor och simulanter kämpar parvis i lag. Välj hur många simulanter som ska ingå i varje lag samt deras svårighetsgrad.

Advanced Setup

Det är detta du ska välja. Här får du ställa in ALLT som du vill ha det. Tryck höger och vänster för att nå olika menyer.

Game Setup

Det är här du får ställa in allt som har med själva spelomgången att göra. Challenges inom parentes anger vilken du måste låsa upp för att kunna låsa upp inställningen i fråga.

Scenario

Combat

En vanlig strid mellan spelare och simulanter. Går att spela i lag också. Hold the Briefcase (Challenge 6)

Det ligger en portfölj på banan och man tar poäng genom att leta upp denna portfölj och hålla sig vid liv i 30 sekunder. Ett poäng per 30:e sekund. Inga poäng för kills (om inte sålunda är inställt), inte ens när man skjuter den som håller portföljen. Portföljen markeras alltid som en grön kvadrat.

Hacker Central (Challenge 10)

Kanske den mest komplicerade. Det finns en Data uplink och en dator på banan. Markeras som kvadrater på radarn båda två. Leta upp Data uplink och ta dig sedan till datorn så fort som möjligt. Börja ladda ner, men tänk på att när du gör detta kan du inte använda vapen. 2 poäng per nerladdning. Denna speltyp lämpar sig naturligtvis bäst i lag eftersom att en kan ladda ner och de andra försvara honom under tiden.

Pop a Cap (Challenge 16)

Kanske den roligaste speltypen. Påminner om Briefcase. En av spelarna blir slumpmässigt utvald som "offret". Ifall man dödar offret får man 2 poäng, om man som offret håller sig vid liv i en minut får man 1 poäng. Man vill alltså inte vara offret. Hehe. När offret dött går turen över på någon annan.

King of the Hill

Går endast att spela i lag. Erövra området som markeras på radarn och håll det i 20 minuter. Ju fler från det egna laget som står området när tiden går ut desto fler poäng blir det. Ett poäng per skalle. Står någon

motståndare i hillen så stannar tiden. Tiden går att justrera och det går också att göra så att hillen alltid står på samma ställe.

Capture the Case (Challenge 8)

Går endast att spela i lag. Varje lag har en permanent bas med en väska. Det gäller för det ena laget att hämta det andra lagets väska och ta med det till den egna väskan. Har någon annan stulit denna väska måste denne dödas eller väskan komma till en annan bas väska innan poäng kan införskaffas. 3 poäng per lyckad överföring gäller. Kan vara smart att ha någon kvar vid basen och vakta.

Options

One-Hit Kills (Challenge 7)

Alla vapen dödar med ett skott.

Slow Motion (Challenge 12)

Allting går mycket långsamt. Ger mycket hög reaktionstid.

Fast Movement

Alla kan springa mycket fort. Synd att det inte finns i Solo Mission.

Display Team

Inte vet jag.

No Radar

Ingen radar för någon.

No Auto-Aim

Ingen Auto-Aim för någon (vapnet siktar inte automatiskt).

Kills Score (Hill, Briefcase, Pop, Capture, Hacker)

I alla scenarion utom Combat finns det ett huvudsakligt sätt att skaffa poäng. Här kan du välja att kills ändå ska räknas till poängen. (Trist!)

No Player Highlight (Combat)

Karaktärer blinkar inte.

No Pickup Highlight (Combat)

Ammo-lådor och vapen blinkar inte.

Hill on Radar (Hill)

Hillen syns på radarn som en grön kvadrat.

Mobile Hill (Hill)

Hillen rör sig mellan olika platser efter varje erövring. Annars stannar den på ett och samma ställe.

Time (Hill)

Hur långt tid man måste hålla hillen för att erövra den. Mellan 10-120 s.

Highlight Briefcase (Briefcase)

Portföljen markeras tydligt.

Highlight Terminal (Hacker)

Terminalen markeras tydligt.

Highlight Target (Pop)

Offret markeras tydligt.

Show on Radar (Briefcase, Capture, Hacker, Pop)

Portföljen, väskan, Data uplink/terminalen, offret markeras på radarn.

Arena

Lär dig alla utan till!

Skedar

Pipes

Ravine (Challenge 9)

G5 Building (Challenge 13)

Sewers (Challenge 20)

Warehouse (Challenge 7)

Grid (Challenge 15)

Ruins (Challenge 26)

Area 52

Base (Challenge 22)

Fortress (Challenge 24)

Villa (Challenge 18)

Car Park (Challenge 21)

Temple (Challenge 10)

Complex (Challenge 5)

Felicity (Challenge 16)

Weapons

Här väljer du vapen. Du väljer mellan olika set av vapen. Välj Custom och du får själv välja vilka vapen som ska vara tillgänglig. 1: motsvaras alltid av samma plats på en bana så du kan alltid memorisera vapenplatserna

Pistols

- 1: Falcon 2
- 2: MagSec 4
- 3: Falcon 2 - Phoenix (Challenge 18)
- 4: DY357 Magnum - Mauler (Challenge 20)
- 5: Shield
- 6: Disabled

Automatics

- 1: Falcon 2
- 2: CMP150
- 3: Dragon - Laptop Gun (Challenge 9)
- 4: AR34
- 5: Shield
- 6: Disabled

Power

- 1: MagSec 4
- 2: DY357 Magnum
- 3: Dragon - Shotgun (Challenge 6)
- 4: AR34 - RC-P120 (Challenge 23)
- 5: Shield
- 6: Disabled

FarSight (Challenge 21)

- 1: Phoenix
- 2: Cyclone
- 3: Callisto NTG
- 4: FarSight XR-20
- 5: Shield
- 6: Disabled

Tranquilizer (Challenge 11)

- 1: Falcon 2
- 2: CMP150
- 3: Dragon
- 4: Tranquilizer
- 5: Shield
- 6: Disabled

Heavy (Challenge 20)

- 1: Mauler
- 2: K7 Avenger
- 3: Reaper
- 4: SuperDragon
- 5: Shield
- 6: Disabled

Golden Magnum (Challenge 24)

- 1: Falcon 2 (silencer)
- 2: Grenade
- 3: CMP150
- 4: DY357-LX
- 5: Shield
- 6: Disabled

Explosive (Challenge 15)

- 1: Devastator
- 2: Devastator
- 3: SuperDragon
- 4: SuperDragon

5: Shield
6: Disabled
Grenade Launcher (Challenge 15)

- 1: MagSec 4
- 2: CMP150
- 3: AR34
- 4: Devastator
- 5: Shield
- 6: Disabled

Rocket Launcher

- 1: Falcon 2 - Mauler (Challenge 20)
- 2: Cyclone
- 3: Dragon
- 4: Rocket Launcher
- 5: Shield
- 6: Disabled

Proximity Mine

- 1: MagSec 4
- 2: Laptop Gun
- 3: K7 Avenger
- 4: Proximity Mine
- 5: Shield
- 6: Disabled

Close Combat

- 1: Combat Knife
- 2: Combat Knife
- 3: Timed Mine
- 4: Timed Mine - Crossbow (Challenge 22)
- 5: Shield
- 6: Disabled

Random Five

- 1: Random
- 2: Random
- 3: Random
- 4: Random
- 5: Random
- 6: Disabled

Random

- 1: Random
- 2: Random
- 3: Random
- 4: Random
- 5: Random
- 6: Random

Custom

Här kan du själv välja platser för dina vapen. Nothing innebär att det inte finns någonting på just den vapenplatsen. Disabled innebär att någon av de andra vapnen hamnar på den vapenplatsen.

Nothing

Falcon 2

Falcon 2 (silencer) (Challenge 7)

Falcon 2 (scope) (Challenge 12)

MagSec 4

Mauler (Challenge 20)

Pheonix (Challenge 18)

DY357 Magnum

DY357-LX (Challenge 24)

CMP150

Cyclone

Callisto NTG (Challenge 21)

RC-P120 (Challenge 23)
Laptop Gun (Challenge 9)
Dragon
K7 Avenger
AR34
SuperDragon (Challenge 8)
Shotgun (Challenge 6)
Reaper (Challenge 13)
Sniper Rifle
FarSight XR-20 (Challenge 5)
Devastator (Challenge 15)
Rocket Launcher
Slayer (Challenge 17)
Combat Knife
Crossbow (Challenge 22)
Tranquilizer (Challenge 11)
Grenade
N-Bomb (Challenge 25)
Timed Mine
Proximity Mine (Challenge 16)
Remote Mine (Challenge 10)
Laser (Solo Missions: Defense)
X-Ray Scanner (Solo Missions: Rescue)
Cloaking Device (Challenge 14)
Combat Boost (Challenge 19)
Shield
Disabled

Limits

Helt enkelt när en omgång ska ta slut. Du kan naturligtvis ställa in No Limit på allt (oändligt), men då får du hålla på ett tag.

Time

Tidsinställd: 1-60 min

Score

Slutar efter ett visst antal poäng tagna av en individ: 1-100

Team Score

Slutar efter ett visst antal poäng tagna av ett lag: 1-400

Player Handicaps

Gäller inte simulanter utan bara människor. Alla får ställa in sitt handikapp för att jämna ut matcher. 10% betyder att du dör av ett skott, 1000% betyder att du blir stålmannen... nästan. Restore Defaults ställer tillbaka procentsumman på 100.

Simulants - 8 stycken (Challenge 11)

Simulanter är helt enkelt datorstyrda motståndare och de är inte alls som några vakter i Solo Missions. Dessa är helt annorlunda programmerade. Från början kan du bara ha fyra simulanter i en och samma omgång. När du låst upp Challenge 11 kan du ha hela åtta stycken. Nu fungerar det här systemet lite mystisk. Du börjar med att välja Add Simulant och du får välja en av nedanstående. Alla SpecialSim hamnar automatiskt på Normal, men genom att klicka på simulanten du valde kan du ändra både svårighetsgrad, special-typ och utseende. Alltså, Meat-Dark kan stå för sig själva, men Peace-Venge måste alltid kombineras med Meat-Dark. Äh, du försår det bara du utforskar systemet lite. Klickar du på en simulant du redan registrerat dyker denna meny upp.

Difficulty

MeatSim

Så lätta de kan bli. Springer omkring och slöar, stanna alltid när de skjuter och siktar alltid åt helt fel håll. Dessa är verkligen helt värdelösa och alltid underhållande motstånd.

EasySim

Lite bättre än Meat, men fortfarande inget vidare. Kan träffa.

NormalSim

Ungefär lika bra som en genomsnittlig människa.

HardSim (Challenge 11)

Kan absolut ställa till med problem. Lika bra som en riktigt duktigt mänsklig spelare.

PerfectSim (Challenge 16)

Otroligt duktig, men beror ofta på vapen. Automatics ska man vara försiktig med. Snabb, pricksäker och svår att slå för en människa.

DarkSim (Challenge 26)

De andra simsens kan inte göra sådant människor inte kan, men det kan DarkSims. Dessa är nämligen Cyborger och överlägset bäst bland simulanterna. Den träffar dig i huvudet från andra sidan banan medan då den hastigt strejfat fram en milisekund tidigare och skrattar åt dina meningslösa försök att träffa den. Här krävs det billiga strategier.

Change Type...

PeaceSim

Nu går vi över på SpecialSim som alla kan ställas in på önskad svårighetsgrad av ovanstående. PeaceSims hatar våld och gör allt för att behålla sina pacifistiska principer. De går runt banorna och samlar vapen och ser de andra med vapen avväpnas dessa omedelbart.

ShieldSim

Den har en sköld från början och siktar omedelbart på att plocka upp en ny minsta lilla de förlorar energi.

RocketSim

Så vitt den klarar det så använder den alltid saker som exploderar, även vapens sekundära funktioner.

KazeSim

En av de mest intressanta. De struntar helt i sin egen hälsa utan attackerar bara i vredesmod. Även om det är explosiva medel som gäller. Våldigt aggressiva alltså.

FistSim

Attackerar endast med nävarna... vilket kan bli ganska irriterande. Skillnaden mellan denna och PeachSim är att FistSim inte bara avväpna dig utan också satsar på att klå dig till döds med nävarna.

PreySim

Siktar alltid på den som är svagast. Sådana som har dålig hälsa, just spawnat eller har ett dåligt vapen.

CowardSim

Försöker fly för det allra mesta. Kan endast tänka sig att attackera ifall fienden har sämre vapen, men flyr ganska snart ändå.

JudgeSim

En bra Sim att ha bland människor. Den siktar nämligen bara på den som för tillfället leder.

FeudSim

Denna Sim väljer ut sitt mål från första början och fortsätter att attackera denna och endast denna tills omgången är slut.

SpeedSim

Överdrivet snabb helt enkelt.

TurtleSim

En enormt stark sköld, men mycket långsam.

VengeSim

Ungefär som Judge och Feud, men den ger sig alltid på den som sist dödade den. Den är inte lite långsint.

Character...

Det är bara att välja den karaktär du vill använda till din simulant. Varje typ av simulant har sin egen karaktärstyp, men den får du ändra.

Delete Simulant

Tar bort den här simulanten och dess inställningar. Välj Clear All i föregående meny för att ta bort alla.

Här ställer du in vilka som ska vara i samma lag. Det är bara att välja för varje spelare. Teams Enabled innebär att det ska vara lag tillgänglig. Auto Team är dock annorlunda:

Two Teams

Alla delas automatiskt in i två lag.

Three Teams

Alla delas automatiskt in i tre lag.

Four Teams

Alla delas automatiskt in i fyra lag.

Maximum Teams

Alla delas automatiskt in så att det blir så många lag som möjligt.

Human vs. Simulants

Människor mot simulanter.

Human-Simulant Pairs

Datorn ställer in så att människor och simulanter paras ihop parvis och slåss tillsammans mot andra par.

Load Settings

Det finns ett gäng färdiga inställningar redan som de flesta låses upp när du låser upp vissa Challenges. Dessutom kan du spara egna settings. Här har du alla du kan ladda.

No Shield

Combat, Skedar, Falcon 2/MagSec 4/Cyclone/CMP150/AR34

Automatics

Combat, Pipes, Cyclone/CMP150/Dragon/AR34/Shield

Rocket Launcher

Combat, Area 52, DY357 Magnum/Sniper Rifle/Dragon/Rocket Launcher/Shield

Simulants

Combat, Skedar, Falcon 2/CMP150/AR34/Rocket Launcher/Shield

King of the Hill

Hill, Skedar, MagSec 4/DY357 Magnum/K7 Avenger/AR34/Shield

Complex FarSight (Challenge 5)

Combat, Complex, MagSec 4/Cyclone/K7 Avenger/FarSight XR-20/Shield

Hold the Briefcase (Challenge 6)

Briefcase, Skedar, MagSec 4/K7 Avenger/Shotgun/Rocket Launcher/Shield

Pistol One-Hit Kills (Challenge 7)

Combat, One-Hit Kill, Area 52, Falcon 2/MagSec 4/Falcon 3(silencer/DY357 Magnum/Shield

Capture the Case (Challenge 8)

Capture, Area 52, Falcon 2/Cyclone/Shotgun/SuperDragon/Shield

Cloaking (Challenge 14)

Combat, Skedar, Mauler/Grenade/Reaper/SuperDragon/Shield/Cloaking

Temple Explosives (Challenge 16)

Combat, Temple, Devastator/Devastator/SuperDragon/SuperDragon/Shield

Slayer(Challenge 17)

Combat, Skedar, Megsec 4/Shotgun/K7 Avenger/Slayer/Shield

Tranquilizer (Challenge 11)

Combat, Skedar, Falcon 2/CMP150/Dragon/Tranquilizer/Shield

Slow Motion (Challenge 12)

Combat, Skedar, Slo-mo, MagSec 4/Shotgun/Sniper Rifle/SuperDragon/Shield

Save Settings

Välj detta och du kan spara en egen fil med inställningar. Ge den ett namn och den sparas. Du kan behöva radera tidigare filer först och kan du göra från filväljarmenyn. Egensparade spel dyker upp på Load Settings.

Player Setup

Tryck höger en gång från Advanced Setup/Game Setup-menyn och du når följande meny, tillägnad för att specificera din spelkaraktär så mycket som möjligt

Name

Ändra namn på din karaktär. Caps ger stora bokstäver

Character

Ändra hur din karaktär ser ut. Du kan välja kropp och huvud för sig.

Tryck upp och sedan höger och vänster för att ändra huvud. Du upptäcker nya karaktärer medan du avancerar i spelet.

Control

Control Style

Du kan välja mellan fyra olika typer. Prova vilken som passar dig bäst. 1.1 är originalet, 1.2 är den s.k. Turok-stilen.

Revers Pitch

På: Upp är ner och ner är upp när du siktar. Av: Tvärtom.

Look Ahead

Har inte en aning.

Head Roll

Realistiska huvudrörelser medan du rör dig.

Auto Aim

Geväret följer fiender automtiskt. Gör det mycket lättare.

Aim Control

Hold: Du måste hålla R-knappen för att sikta. Toggle: Du trycker en gång för att ta fram det och en gång för att ta bort det.

Sight on Screen

När du håller R-knappen så synd ett sikte.

Show Target

Det finns alltid ett mindre sikte på skärmen, inte bara när du använder R-knappen.

Zoom Range

Visar hur mycket vapnet kan zooma i nedre delen av skärmen.

Ammo on Screen

Visar hur mycket ammunition du har kvar på skärmen.

Gun Function

Visar vapens primära och sekundära funktion när du byter.

Paintball

Det blir färgfläckar istället för kulhål. Ändå dödliga förstås.

Player Options

Highlight Pickups

Ammoboxar och vapen blinkar så att du lättare ser dem.

Highlight Players

Spelare och simulanter blinkar så att du lättare ser dem

Highlight Teams

Karaktärer har samma färg som sitt team för att lättare kännas igen.

Radar

Det finns radar med. Alla spelare är utsatta på den med den färg som dess team representerar. En kvadrat innebär att den befinner sig på samma höjd, trangel som pekar ned betyder att motståndaren är under dig och tringel som pekar uppåt betyder över dig istället.

Statistics

Kills

Hur många du dödat.

Deaths

Hur många gånger du dött.

Accuracy

Din genomsnittliga pricksäkerhet genom hela karriären

Head Shots

Hur många gånger du träffat i huvudet.

Ammo Used

Hur mycket ammunition du använt.

Damage Dealt

Hur mycket skada du åbringat dina motståndare. Enheten som det läses i har jag inte riktigt koll på.

Pain Received

Hur mycket skada du fått av dina fiender.

Games Played

Hur många omgångar du spelat.

Games Won

Hur många av dessa du vunnit.

Games Lost

Hur många av dessa du förlorat.

Time

Hur lång tid du spelat. Siffran längst åt vänster är hur många "20-timmar" du spelat. Andra siffran indikerar på timmar och tredje på minuter. 2:00:00 innebär alltså 40 timmar precis

Distance

Hur långt du sprungit i spelet.

Medals Won

Efter varje omgång har du chans att vinna medaljer beroende på hur duktig du varit.

Accuracy

Grön, om du varit väldigt pricksäker vinner du en sådan.

Head Shot

Gul, om du skjut många huvuden vinner du en sådan.

KillMaster

Röd, om du dödat väldigt många vinner du en sådan.

Survivor

Blå, om du spelat länge utan att dö vinner du en sådan.

Your Title

Finns 21 olika nivåer du kan vara på. Detta beror på dina resultat, men jag vet inte vad som exakt räknas. Jag skulle tro att det är antal medaljer och pricksäkerhet, kanske även Challenges.

Load Player

Ladda en annan spelare.

Save Copy of Player

Spara en kopia av spelaren ifall det finns plats.

Stuff

Tryck höger två gånger från Advanced Setup/Game Setup-menyn och du når följande meny, en meny för övriga alternativ kan man säga

Soundtrack

Current

Visar vad som för tillfället spelas.

Select Tunes

Du får en lista på samtliga melodier från spelet. X är den snabba versionen av låten på en speciell bana. Välj Random för att få slumpmässigt valda låtar. Annars spelas samma melodi upp hela tiden.

Multiple Tunes

Detta innebär att olika låtar kommer att blandas under en och samma spelomgång. Välj från "Select Tunes" vilka låtar som får vara med och blandas.

Team Names

Byt namn på de olika teamen. Kan ju vara kul...

Lock

Detta kan förvirra. Det är helt enkelt så att den som är inställd på Lock är den enda som får ändra grejer i nästa omgång. Detta gäller då förstas spel mellan mänsikor.

None

Alla får vara med.

Last Winner

Endast den som senast vann får ändra inställningar till nästa omgång.

Last Loser

Endast den som senast förlorade får ändra inställningar till nästa.

Random

Slumpmässigt vem som får äran.

[Spelarens namn]

Endast en viss spelare får ändra inställningar.

Ratio

Använd Normal om du har en vanlig 4:3-TV, använd 16:9 om du kör wide.

Split

När du spelar med två mänskliga spelare. Horizontal betyder att skärmen delas av horisontellt på mitten. Vertical är tvärtom. Skärmen delas av vertikalt, vilket inte är särskilt populärt.

Start Game

Startar spelet. Gå också att trycka på Start. Hehe.

Drop Out

Du står över en omgång kan man säga. Går också att trycka på B.

Abort Game

Går tillbaka till huvudmenyn.

Challenges

Tryck vänster en gång från Advanced Setup/Game Setup-menyn och du når följande meny, ett alternativt sätt att nå Challenge-menyn ovan. Det finns dock en skillnad mellan att utföra Challenges härifrån och från huvudmenyn. När du valt Accept härifrån kan du sedan välja Start Challenge och Abort Challenge. Dessutom kan du trycka höger för att nå alla andra inställningar. Game Setups och Stuff är låsta men Player Setups kan du ändra som du vill.

simtactic zaa

end stuff

=====
14. 100%, Carrington Institute
=====

I den här sektionen tänkte jag delge mina tankar kring vad som egentligen krävs för att klara Perfect Dark 100-procentigt. Detta inkluderar en del grejer som har med Carrington Institute att göra. Detta är vad jag anser skall göras för att man verkligen ska ha klarat Perfect Dark

Samtliga uppdrag på samtliga svårighetsgrader

WAR! och The Duel inräknat, Perfekt Dark-svårighetsgraden ej inräknad.

Samtliga uppdrag på samtliga svårighetsdrader (Co-operative)

Som ovan fast The Duel inte inräknat. Om du gör det med mänsklig medhjälpare eller simulant spelar ingen roll. Det finns ingen guide till detta i min FAQ, men du kan räkna med att göra ungefär likadant som du skulle göra i Solo Missions.

Alla fusk

Gå till Cheats-menyn och se vilka du har kvar. Titta i "Fuskguide" av denna guide för att få hjälp med detta.

Alla Challenges med 1-4 spelare

Alla fyra stjärnor på alla 30 Challenges ska vara ifyllda. Detta kan endast uppnås genom att klara alla Challenges med både en, två, tre och fyra mänskliga spelare. Detta har inte jag gjort. Det krävs verkligen tålamod och många duktiga vänner. Finns en del av guiden som kan hjälpa dig med Challenges också.

Guldmedalj på alla vapen på skjutbanan

Detta är ett villkor för att The Duel ska låsas upp. Gäller alltså skjutbanan i Carrington Institute. Läs i "Vapenguiden" hur du får alla vapen och alla medaljer

Använd alla föremål i Carrington Institute

På ovanvåningen längst till höger i Carrington Institute finns ett lab. Där ska du gå fram till datorn och aktivera den för att utföra ett par uppgifter med hi-teckutristning. Gör alla dessa och jag är nöjd. Alla föremål ska plockas upp på bordet när du aktiverat uppgiften och sedan måste du hålla A-knappen intryckt

för att kunna välja dem.

Data Uplink: Ta fram den och tryck på B-knappen vid andra datorn för att ladda ner.

ECM Mine: Plocka upp den och gå in i gången. Gå till höger och kasta den på skärmen längst bort till höger. Tryck på Z-knappen för att kasta.

CamSpy: Plocka fram den på en gång och styr den in i gången. Ta till höger och du når en ventilationstrumma. Följ den rakt fram och du kommer snart in i hackarnas rum. Fotografera (tryck Z) vid vänstra datorn.

Night Vision: Gå in i gången och till vänster så kan du se ett kolsvart område. Gå in och aktivera glasögonen. Du finner strömbrytaren på höger side. Gå framoch tryck på B-knappen.

Door Decoder: Gå in i gången, ta första till höger och andra till vänster. Gå fram till manicken på väggen och kasta din Door Decoder på den. Öppna dörren när den hackat sig in.

R-Tracker: Slå på den och gå in i gången. Gå höger, vänster, rakt fram, vänster så når du föremålet.

IR Scanner: Gå in i gången och gå höger, vänster, vänster. Sätt på dig IR och följ korridoren tills du når en vägg som ser annorlunda ut. Tryck på B-knappen vid den och det visar sig vara en dörr.

X-Ray Scanner: Gå till samma ställe som du nyss hittade den gömda dörren och sätt på dig X-Ray. Fortsätt och du finner snart två små manicker som du ska aktivera. Du kan endast se dem med X-Ray.

Disguise: Sätt på dig den på en gång och gå sedan in i gången. Gå till vänster, in i ventilationstrumman och fortsätt rakt fram så når du hackarnas rum. Gå till Grimshaw och du får Cloaking Device av honom.

Cloaking Device: Aktivera den inte än. Gå till samma ställe som du använde X-Ray Scanner. Sätt på dig Cloaking här och du har 40 sekunder på dig att ta dig igenom korridoren framför dig. Kameran kan inte se dig. Du kommer in i Carringtons rum så avaktivera Cloaking precis framför honom.

Utför Hologram-träning i Carrington Institute

I det mörka rummet på nedervåningen kan du utföra hologram-träning. Det är bara att gå fram till grejen på väggen och trycka på B-knappen.

Holo 1 - Looking Around: Det finns fyra prylar på väggen och fyra utspridda i rummet: två i taket, en på väggen högt upp och en på golvet. Leta upp dem utspridda och titta på dem med hjälp av C-knapparna tills de blir gröna. Därefter går du och trycker på B-knappen vid alla som står vid väggen. Lite konstig uppgift faktiskt.

Holo 2 - Movement 1

Ställ dig vid antingen höger eller vänster manick och tryck på B. Rör dig sedan i sidled med C-knapparna för att snabbt aktivera dem andra. Du måste vara snabb eftersom att de slockarna och alla måste vara aktiverade samtidigt.

Holo 3 - Movement 2

Du ska aktivera båda manickerna. Håll R-knappen intryckt och tryck på C-ner så duckar du och kan komma under den övre laserstrålen. Håll R och tryck två gånger på C-ner så hukar du. Då kan du ta dig under den bortre laserstrålen.

Holo 4 - Unarmed Combat 1

Slå vakterna med Z-knappen. Var snabb mot den sista. Slå bakifrån.

Holo 5 - Unarmed Combat 2

Håll B-knappen för att ställa in Disarm. Gå fram till första vakten och tryck på Z. Andra vakten kan endast avväpnas bakifrån. Spring in bakom väggen och vänta ett par sekunder. Gå ut och du ser att han börjar promenera. Spring fram och disarm bakifrån. Den tredje skjuter mot dig. Strejfa med C-knapparna för att undvika skotten. Medan han skjuter strejfar du in bakom honom och disarmar.

Holo 6 - Live Combat 1

Alla måste slås och du får inte bli slagen. Spring in bakom väggen så

kan du förvänta dig alla fyra från samma håll, du vill ju inte bli omringad. Slå dem när de kommer fram.

Holo 7 - Live Combat 2

Det här är faktiskt lite svårt. Den enda metod jag kan få att funka är följande. Du har två obeväpnade vakter bakom dig och tre beväpnad framför dig. Backa omedelbart in till vänster bakom väggen. De två obeväpnade springer efter dig. Knocka dem. Ditt mål är nu att avvärja vakten längst till vänster. Gå ut vid den andra sidan av väggen och visa dig så att bara den vänstra ser dig. Ta skydd och låt honom skjuta iväg några skott. Precis efter att han skjutit går du fram och avvärjar honom INNAN han hinner skjuta igen. Eftersom du rörde dig i sidled borde inte de andra ha träffat. Strejfa tillbaka. Ta fram ditt nya vapen nu och skjut ihjäl vakten som nu borde vara ganska sur. Strejfa försiktigt fram för att skjuta dem andra också.

Förutom sådant som du kan "klara" så finns det lite annat kul i Carrington Institute. Följande tycker jag är värt att nämnas:

- Gå till Hacker Central på övervåningen och fram till datorerna. En av dem visar dig alla fusk i och i den andra finns en guldgruva. Det står information om alla spelets karaktär samt en riktigt bra sammanfattning över Skedars, Maians, bakgrundshistorian och spelets handling. Informationen fylls ut mer ju längre du kommer i spelet. Så du vill att jag ska översätta allt det här? Nädu...
- Gå ner i källaren och ta till vänster för att nå hangaret. Här kan du leka med en Hover Crate (tryck på B-knappen). Du kan också aktivera datorn här. Här kan du läsa om alla platser i spelet samt om alla fordon. Intressant. Detta fylls också ut ju längre i spelet du kommer.
- Gå ner i källaren, men istället åt höger efter rampen. Här finner du en svävarcykel. Rid på den genom att trycka två gånger snabbt på B-knappen.
- Utforska korridorerna i källaren. Bara för att.

15. Hemligheter och Ost

Inga koder, bara hemligheter och upplåsbart den här gången. Först har du en tabell med alla fusk och hur du får dem. Du finner även ost längst ner.

=====
Hemligheter
=====

Klara Challenges jättelätt

Ett riktigt billigt trick som av misstag blivit inbyggt i spelet. Detta gör att du kan klara Challenges utan problem. Jag gjorde på detta vis när jag först köpte spelet, men sen klarade jag ju dem på riktigt förstås.

1. Välj "Save Settings" på en riktigt enkel fil (en meatsim med 1 score limit)
2. Sätt i två kontroller. Låt den andra spelaren gå till "Load Setting", men aktivera INTE din setting du nyss sparade.
3. Använd första spelaren och gå till Challenge-menyn. Välj en Challenge och sedan "Accept", men INTE "Start Challenge".
4. Gå tillbaka till andra spelaren och ladda den setting du sparade. Nu kommer spelet tro att din Challenge är den setting du sparade.
5. Aktivera så många mänskliga spelare du vill ha med.
6. Välj "Start Challenge" med första spelaren.

Kul knivtrick

I Combat Simulator finns det ett underhållande trick. Ifall du kastar en kniv på ett lik efter någon så kommer denne att vara förgiftad när den blir återupplivad

igen och nästan förlora alla hälsa. Voodoo!

Purken finsmakare

I Villa ska du ta dig ner till vinkällaren. Ifall du skjuter sönder precis alla flaskor här kommer Carrington att mumla: "Act your age, Joanna."

=====

Cheats

=====

| Fusk | Tid | Uppdrag | Svårighetsgrad |
|------|-----|---------|----------------|
|------|-----|---------|----------------|

FUN

| | | | |
|----------------------|-------|----------------|---------------|
| DK Mode | ----- | Stealth | ----- |
| Small Jo | ----- | Reconnaissance | ----- |
| Small Characters | ----- | Infiltration | ----- |
| Team Heads Only | ----- | Espionage | ----- |
| Play as Elvis | 07:59 | Rescue | Perfect Agent |
| Slo-mo Single Player | ----- | Investigation | ----- |

GAMEPLAY

| | | | |
|-----------------------------|-------|----------------|---------------|
| Invincible | 03:50 | Escape | Agent |
| Cloaking Device | 01:40 | Reconnaissance | Agent |
| Marquis of Queensbury Rules | 01:30 | Defection | Special Agent |
| Jo Shield | ----- | Nullify Threat | ----- |
| Super Shield | 01:45 | Defense | Agent |
| Enemy Shields | ----- | Defense | ----- |
| Enemy Rockets | ----- | Exploration | ----- |
| Perfect Darkness | ----- | Confrontation | ----- |

WEAPONS FOR JO IN SOLO

| | | | |
|-----------------|-------|----------------|---------------|
| Rocket Launcher | ----- | Extraction | ----- |
| Sniper Rifle | ----- | Hostage One | ----- |
| SuperDragon | ----- | Escape | ----- |
| Laptop Gun | ----- | Antiterrorism | ----- |
| Phoenix | ----- | Covert Assault | ----- |
| Psychosis Gun | 02:00 | Stealth | Perfect Agent |
| Trent's Magnum | 02:50 | Confrontation | Agent |
| FarSight | 07:27 | Nullify Threat | Perfect Agent |

CLASSIC WEAPONS FOR JO IN SOLO

| | |
|-------------|-----------------------|
| PP9i | Ta guld på skjutbanan |
| CC13 | Ta guld på skjutbanan |
| KLO1313 | Ta guld på skjutbanan |
| KF7 Special | Ta guld på skjutbanan |
| ZZT (9mm) | Ta guld på skjutbanan |
| DMC | Ta guld på skjutbanan |
| AR53 | Ta guld på skjutbanan |
| RC-P45 | Ta guld på skjutbanan |

WEAPONS

| | | | |
|------------------------------------|-------|---------------|---------------|
| Classic Sight | ----- | Defection | ----- |
| Unlimited Ammo - Laptop Sentry Gun | 03:55 | Antiterrorism | Perfect Agent |
| Hurricane Fists | 02:03 | Extraction | Agent |
| Unlimited Ammo | 07:07 | Exploration | Special Agent |
| Unlimited Ammo, No Reloads | 03:11 | Espionage | Special Agent |
| X-Ray Scanner | ----- | Rescue | ----- |
| R-Tracker/Weapon Cache Locations | ----- | Battle Shrine | ----- |
| All Guns in Solo | 05:31 | Battle Shrine | Perfect Agent |

BUDDIES

| | |
|-------------|------------------------------------|
| Velvet Dark | Inget fusk! Tillgång från början! |
| Pugilist | 06:30 Investigation Perfect Agent |
| Hotshot | 05:00 Infiltration Special Agent |
| Hit and Run | 02:30 Hostage One Special Agent |
| Alien | 05:17 Covert Assault Special Agent |

samt

Perfect Dark

Klara alla originaluppdrag på Perfect Dark. Special Assignments räknas inte. Spela Perfect Dark och du spelar Perfect Agent, men får ställa in tre parametrar själv. På detta vis kan du göra spelet superlätt eller supersvårt. Det finns dock inget sätt att klara "Perfect Dark". Det här är precis som 007 i Goldeneye. Allt kan här ställas mellan 10 och 1000%. Att ställa allt på 1000% är förstas omöjligt, men det finns en guide på GameFAQs som guider dig till hur du klarar hela spelet med 10-1000-1000 i inställningar. Prova det du!

Enemy Health - Hur mycket stryk fienderna tar innan de faller. 10% innebär att alla dör av ett skott utom Skedars som klarar tre. Med 1000% kan alla ta skott som vore de Terminator själv. Men fortfarande är huvudet heligt. Ett skott där och de slocknar på en gång.

Enemy Damage - Hur mycket skada de gör. 10% gör faktiskt lite skada, men ytterst, ytterst lite. Lås upp Invincible om du vill bli odödlig 1000% innebär att de dödar dig med ett skott/slag/vadsomhelst. Har du sköld klarar du ett till.

Enemy Accuracy - Hur bra fienderna träffar. 1000% innebär förstas att de träffar med varandra kula på fyra kilometer (bokstavligt talat). 10% betyder att endast de allra duktigaste vakterna kan träffa dig. Kvinnorna på bottenvåningen i Mr. Blonde's Revenge till exempel. De sköt nästan ihjäl mig. Haha.

===== Combat Simulator =====

Här har du en lista med vilka Challenges du måste ha låst upp för att få olika vapen och annat i Combat Simulator. För varje Challenge du klarar låser du upp nästa Challenge i raden. Det räcker med att ha hittat vapnen i Solo Mission för att de ska dyka upp här också.

Scenario

Combat

Hold the Briefcase (Challenge 6)

Hacker Central (Challenge 10)

Pop a Cap (Challenge 16)

--

King of the Hill

Capture the Case (Challenge 8)

Options

One-Hit Kills (Challenge 7)

Slow Motion (Challenge 12)

Fast Movement

Display Team

No Radar

No Auto-Aim

Kills Score (Hill, Briefcase, Capture, Hacker)

--

No Player Highlight (Combat)

No Pickup Highlight (Combat)

Hill on Radar (Hill)
Mobile Hill (Hill)
Time (Hill)
Highlight Briefcase (Briefcase)
Highlight Terminal (Hacker)
Highlight Target (Pop)
Show on Radar (Briefcase, Capture, Hacker, Pop)

Arena

Skedar
Pipes
Ravine (Challenge 9)
G5 Building (Challenge 13)
Sewers (Challenge 20)
Warehouse (Challenge 7)
Grid (Challenge 15)
Ruins (Challenge 26)
Area 52
Base (Challenge 22)
Fortress (Challenge 24)
Villa (Challenge 18)
Car Park (Challenge 21)
Temple (Challenge 10)
Complex (Challenge 5)
Felicity (Challenge 16)

Simulants - 8 stycken (Challenge 11)

MeatSim
EasySim
NormalSim
HardSim (Challenge 11)
PerfectSim (Challenge 16)
DarkSim (Challenge 26)
PeaceSim
ShieldSim
RocketSim
KazeSim
FistSim
PreySim
CowardSim
JudgeSim
FeudSim
SpeedSim
TurtleSim
VengeSim

Pistols

1: Falcon 2
2: MagSec 4
3: Falcon 2 - Phoenix (Challenge 18)
4: DY357 Magnum - Mauler (Challenge 20)
5: Shield
6: Disabled

Automatics

1: Falcon 2
2: CMP150
3: Dragon - Laptop Gun (Challenge 9)
4: AR34
5: Shield

6: Disabled

Power

- 1: MagSec 4
- 2: DY357 Magnum
- 3: Dragon - Shotgun (Challenge 6)
- 4: AR34 - RC-P120 (Challenge 23)
- 5: Shield
- 6: Disabled

FarSight (Challenge 21)

- 1: Phoenix
- 2: Cyclone
- 3: Callisto NTG
- 4: FarSight XR-20
- 5: Shield
- 6: Disabled

Tranquilizer (Challenge 11)

- 1: Falcon 2
- 2: CMP150
- 3: Dragon
- 4: Tranquilizer
- 5: Shield
- 6: Disabled

Heavy (Challenge 20)

- 1: Mauler
- 2: K7 Avenger
- 3: Reaper
- 4: SuperDragon
- 5: Shield
- 6: Disabled

Golden Magnum (Challenge 24)

- 1: Falcon 2 (silencer)
- 2: Grenade
- 3: CMP150
- 4: DY357-LX
- 5: Shield
- 6: Disabled

Explosive (Challenge 15)

- 1: Devastator
- 2: Devastator
- 3: SuperDragon
- 4: SuperDragon
- 5: Shield
- 6: Disabled

Grenade Launcher (Challenge 15)

- 1: MagSec 4
- 2: CMP150
- 3: AR34
- 4: Devastator
- 5: Shield
- 6: Disabled

Rocket Launcher

- 1: Falcon 2 - Mauler (Challenge 20)

- 2: Cyclone
- 3: Dragon
- 4: Rocket Launcher
- 5: Shield
- 6: Disabled

Proximity Mine

- 1: MagSec 4
- 2: Laptop Gun
- 3: K7 Avenger
- 4: Proximity Mine
- 5: Shield
- 6: Disabled

Close Combat

- 1: Combat Knife
- 2: Combat Knife
- 3: Timed Mine
- 4: Timed Mine - Crossbow (Challenge 22)
- 5: Shield
- 6: Disabled

Random Five

Random

Custom

Weapons

- Nothing
- Falcon 2
- Falcon 2 (silencer) (Challenge 7)
- Falcon 2 (scope) (Challenge 12)
- MagSec 4
- Mauler (Challenge 20)
- Pheonix (Challenge 18)
- DY357 Magnum
- DY357-LX (Challenge 24)
- CMP150
- Cyclone
- Callisto NTG (Challenge 21)
- RC-P120 (Challenge 23)
- Laptop Gun (Challenge 9)
- Dragon
- K7 Avenger
- AR34
- SuperDragon (Challenge 8)
- Shotgun (Challenge 6)
- Reaper (Challenge 13)
- Sniper Rifle
- FarSight XR-20 (Challenge 5)
- Devastator (Challenge 15)
- Rocket Launcher
- Slayer (Challenge 17)
- Combat Knife
- Crossbow (Challenge 22)
- Tranquilizer (Challenge 11)
- Grenade
- N-Bomb (Challenge 25)
- Timed Mine
- Proximity Mine (Challenge 16)
- Remote Mine (Challenge 10)

Laser (Solo Missions: Defense)
X-Ray Scanner (Solo Missions: Rescue)
Cloaking Device (Challenge 14)
Combat Boost (Challenge 19)
Shield
Disabled

Load Settings

No Shield
Automatics
Rocket Launcher
Simulants
King of the Hill
Complex FarSight (Challenge 5)
Hold the Briefcase (Challenge 6)
Pistol One-Hit Kills (Challenge 7)
Capture the Case (Challenge 8)
Cloaking (Challenge 14)
Temple Explosives (Challenge 16)
Slayer(Challenge 17)
Tranquilizer (Challenge 11)
Slow Motion (Challenge 12)

====
Ost
====

Det här tänkte jag bara lite snabbt nämna eftersom att jag i ärlighetens namn sett alltihop i Marshmallow's guide. Känns alltså inte helt moraliskt att göra något stort av det. Vad är det här? frågar du. På precis varenda bana i spelet finns en ostbit. Ja, en äkta ost! Ingen nytta eller något sådant, men det kan vara kul att känna till var alla ligger. Som sagt, jag har inte hittat någon av dem här själv.

dataDyne Central - Defection, Extraction, Mr. Blonde's Revenge

Lättast från Defection. I rummet närmast taket med den stora fläkten närmast taket. Där du möter livvakterna i Extraction alltså. Använd ett fusk där du har något explosivt och fyra av det mot det stora röret/pelaren längst bort till vänster om fläkten. Ett hål kommer att bildas, vilket leder ner till ett fult rum med en ostbit i ena fönstret.

dataDyne Research - Investigation

I rummet med den sista forsaren, den forskare som är allmänt otrevlig och dessutom larmar. Det finns glasgolv på två ställen här inne. Gå till det främre och titta ner så ser du ost på ett av rören.

Carrington Villa - Hostage One

På en av hyllorna i mitten i vinkällaren.

Chicago - Stealth

I det gömda området, i en av toaletterna. Du når det här området genom att gå igenom dörren till vänster på huvudgatan, precis bredvid limousinen. Spring nedför ramperna och avvärpa vakterna, så kommer de öppna dörren in till det gömda området. Toaletterna ligger till vänster om ingången.

G5 Building - Reconnaissance

Gå till stället där du uppfyller uppgift 1 på Perfect Agent. Ställ dig under rampen här inne och du ser ett galler som täcker en ventilationstrumma. Titta in till höger i den här ventilationstrumman och... mums.

Area 51 - Infiltration, Rescue, Escape, Maian SOS

För att komma in till toaletterna och hämta förklädnaden på Perfect Agent i Rescue måste du ju klättra upp till en ventilationstrumma och sedan hoppa ner till duschrummet. Precis innan du hoppar ner till duschen kan du se en ostbit allra längst bort i trumman. Sniper Rifle hjälper här. På Infiltration måste du använda FarSight och zooma igenom väggarna för att se den. Du måste zooma från området där vakten med dubbla MagSecs kommer ifrån (dörren nära antennen).

Air Base - Espionage

Svår att se. Följ grottan till andra sidan och gå fram till kanten. Kedjor funkar som staket. Ställ dig vid högra "staketet" och titta ner i vattnet nedanför. Ta fram Horizon Scanner och titta ner i övre, vänstra hörnet av vattnet. Här ligger osten.

Air Force One - Antiterrorism

Lättast. Gå till samma rum som där du lämnar Presidenten till flyktkapseln. Titta bakom några rör och grejer.

Crash Site - Confrontation

Gå till kraschade planet och till högra sidan (planets vänstra sida). Här står en Sniper-Mr. Blonde. Gå in i hörnet i det här området. Det formas som en vik mellan planets sida och snöväggen. Gå in hit och stirra in i "hörnet". Tryck sedan på C-höger tills du ser genom en spricka ut på ett snöigt fält. Här finns det ost.

Pelagic II - Exploration

I det tredje rummet från start (andra rummet med vakter). Titta ner i golvet genom gallret i golvet och du kan se ost.

Deep Sea - Nullify Threat

I allra första rummet. Titta igenom glaset till vänster och du kan se ost ligga på havsbotten. Ligger ganska långt bort och svårt att se.

Carrington Institute - Defense, The Duel

En Skedar rammar som bekant frontdörren till institutet. Gå ut till stället bakom dörren, området du annars inte kan nå. Ställ dig med ryggen mot den andra dörren här ute och ställ dig så långt till vänster som möjligt. Titta nu mot dörren du kom igenom och lite till höger så kan du se osten gömd här. På The Duel måste du använda FarSight och zooma igenom väggarna för att se den.

Attack Ship - Covert Assault

I stora hangaret i början. Det finns fyra ställen där Skedars kommer ifrån. Från korridoren du kommer ifrån gå till rummet som ligger närmast till höger. I mitten kan du se en genomskinlig vattenpöl (typ). Titta ner i den och utforska dess kanter. Du kan se en ost i ett hörn här nere.

Skedar Ruins - Battle Shrine, WAR!

Samma ställe som du måste spränga väggen med Devastator finns en trång gång som leder ner i ett område som du inte måste ner i (samma ställe där du startar WAR!) Gå ner hit och in i den lilla tunneln med en spricka längst bort. Titta in i springa och ducka så kan du se osten ligga här inne. Svår att se. Ifall du är Maian så behöver du inte ducka.

16. Storyanalys

I Perfect Darks handling finns det många missar, många. En sak att saker och ting inte är riktigt logiska under själva spelandet, men när till och med sekvenserna är orgier i onaturliga missar, då reagerar ialla fall jag. Jag tänkte bara lite

snabbt ha tyckanden om några av dem värsta.

=====

Uppdrag 1

=====

Jag tycker faktiskt inte att det blir riktigt illa förrän i Extraction. Först och främst så gäller det hela upplägget som är så ologiskt. dataDyne verkar ha näst intill oändliga resurser, men ändå sätter de bara ut några dumma nissar utan mörkerglasögon eller tunga vapen. De kunde ju lätt ha tagit fram två dussin kommandosoldater som riktar sina enorma vapen mot den enda utgången: hissen. Istället för detta kunde det ju varit meningen att Joanna gjorde det här helt covert och smög förbi det intet ont anade soldaterna som inte hade en aning om att Dr Carol var stulen. Fast då skulle det i och för sig se helt annorlunda ut.

En annan sak som verkligen stör mig är precis i början, när vakten säger "Sound the alarm, she's here". Det är flera dumma grejer med detta och uppenbarligen finns sekvensen bara för att den ska vara tuff. Jag menar det mesta verkar ju tyda på att vakterna redan vet att hon är där, men det gör de tydligen inte. Så på den lilla stunden som han säger sound the alarm hinner vakterna ta fram massor av barrikader och rusta sig för strid. Hmm? Och förresten... Vem släcker lyset? Joanna säger "Lights out" när hon sparkar vakten och detta är väl en typisk omskrivning av: "nu ska jag sparka dig medvetlös, din dåre". Därefter släcks ljuset. Var det hon som gjorde det eller var det nåt säkerhetssystem? Ifall hon inte blev förvånad efteråt så skulle man ju tro att det var hon som gjorde det, just efter som att hon har mörkerglasögon. Har jag fattat helt fel eller är Rare helt enkelt korkade?

Det sista som jag har oerhörda problem med är uppgörelsen på taket som dessutom är en riktig sekvens och troligen det dummaste i spelet. Cassandra DeVries med två livvakter med hagelbrakare på två meters håll mot Joanna med pistol och portfölj. JOANNA ÄR INTE I LÄGE ATT FÖRHANDLA! Hon lyckas som du vet undvika två hagelbrakare från "point blank range", vända sig om, skjuta vakten i magen och fly i skeppet. Det är ju det att de är livvakter och står så pass nära med sina hagelgevär. Om du inte visste det så är det enorm spridning på skotten till ett hagelgevär, vilket gör det i princip omöjlig att missa på så nära håll. Dessutom hinner båda skjuta, vilket gör det hela ännu mer ologiskt. Sekvensen är enormt framtvångad. Sedan ska man ju nämna Mr Blonde efteråt. Den sekvensen är ju väldigt konstig också. Märk hur Cassandra blir halvt anfallen av Mr Blonde, men ändå har precis samma tonläge på rösten och smider sina ondskefulla ränker. Helt klart ett av de dummaste uppdragen.

=====

Uppdrag 2

=====

Den allra första sekvensen, den med skjuta gisslan, vet jag är en mycket tidig sekvens som troligen fanns innan själva banan gjorde det. Det är väl därför den är så himla ologisk. Det står alltså två vakter och bara siktar mot gisslan, vilken de vet ska avrättas. Skjuter man den ena vakten (även om det är den längst fram) så reagerar inte den andra alls. Han borde istället antingen springa därifrån för skydd eller skjuta gisslan på en gång. Jag tycker att de bara borde skickat ut en vakt med gisslan, då hade sekvensen blivit mycket mer logisk. Då gäller ju det här bara Agent och Special Agent. På Perfect är ju Joanna gisslan själv och detta var en tidig plan Rare hade, att göra stora skillnader i utgångspunkter mellan svårighetsgrader. Där utförs det ju lite snyggare eftersom att hon skjuter dem med bärbar dator, men sekvensen innan ändras inte. "It is just YOUR life on the line."

En annan detalj som faktiskt bara är en petites är varför Joanna inte ens får

någon pistol. Hon ska infiltrera ett hus smockat med vakter. Inte en chans att hon skulle kunnat använda ett tungt och otympligt krypskyttegevär. Ett automatvapen eller åtminstone en pistol skulle hon ha och svårighetsgraden skulle ju ändå inte minska. Därför påverkas inte spelbarheten något. En grej som har med det att göra är varför krypskyttarna dör efter ett skott i stortån från 500 meter medan de vanliga vakterna skrattar efter två skott i bröstet på nära håll med samma gevär. Anabola?

Den sista detaljen är varför i helsike dataDyne inte dödar Carrington. Har de verkligen lyckats få tag i ledaren av deras största motståndsförbund så borde de antingen ta med sig honom eller döda honom. Helt ologiskt! De skulle ju kunnat använda hans liv för att pådriva avvärpning och andra sanktioner mot CI. Dessutom skulle hans död innebära båda nedbrytning av stridsmoral och organisation. Istället ger de bara tillbaka honom då han golat om Dr Carol. Att ha dödat honom hade tjänat enormt mycket mer på. Så här borde det gått till när Joanna räddade den mesiga skotten. Hon skulle förstås ha kommit in när dataDyne förhörde honom och precis när han tala om för dem var Carol var gömd. Därefter sköt Joanna alla vakter innan de hunnit fly. Var Cassandra där skulle hon hunnit fly direkt. Så skulle det gått till! dataDyne är helt enkelt för snälla här.

=====
Uppdrag 3
=====

Jag gillar de här uppdragen storymässigt. Däremot finns det ett par detaljer jag stör mig på. Precis när Stealth börjat så verkar det som att Joanna blir briefad över radio precis innan hon sätter igång uppdraget. Verkar synnerligen oprofessionellt. Hon skulle väl ha fått reda på eländet under transporten dit och där fått sina frågor besvarade. Det är helt enkelt inte logiskt.

=====
Uppdrag 4
=====

Nä, helt okej. Intressant och spännande. Däremot kan man förstås ifrågasätta nedskjutandet av regeringsvakter. Jag antar att dessa vakter inte har något med dataDyne eller Skedar att göra utan att de endast följer regerings order. CI bryter sig alltså in i topphemliga regeringsfaciliteter och stjälar utomjordingar. Skulle inte detta kunna klassas som högföräderi, massmord och synnerlig fara för nationens säkerhet? Men jaja, Carrington vet väl bäst. Och justja. I början på Escape släpper ju en av teknikerna ut nervgas i lokalen, men tänker inte på att det även drabbar dem inuti operationsrummet. Detta är ju helt befängt egentligen, att en högutbildad läkare inte skulle tänka på ett sådant, i ordens rätta bemärkelse, fatalt misstag. Dessutom dör teknikerna på en gång medan Joanna kan överleva i många, många minuter. Jag hade väl inte klagat ifall det var meningen att Joanna flytt under tiden som teknikerna kvävdes, men nu är det faktiskt så att när uppdraget börjar står hon precis utanför operationssalen och teknikerna är döda (!).

=====
Uppdrag 5
=====

Hela uppdraget saknar i princip all logik. Varför bryta sig in i en flygbas, gå ombord på Air Force One och informera presidenten om något de kunde gjort mycket tidigare. För egentligen fick de ju reda på att presidenten var utsatt för fara redan i Chicago. Varför skickade de inte någon annan agent medan Joanna var i Nevada? VARFÖR? Då hade presidenten fått reda på det här mycket tidigare och dessutom kunnat tillfångta Trent. Bevisen fick de ju faktiskt redan i Chicago. Så hur skulle de ha gjort egentligen? Det har jag faktiskt ingen aning om. Hela flyguppdraget är ju riktigt underhållande, så vi kan väl låta det vara.

En liten detalj om Antiterrorism. I sekvensen står Joanna mitt i explosion. Varför? Hon kunde lika gärna stå någon annanstans i flygplanet. På Perfect Agent måste man dessutom fixa autopiloten efter explosionen så då finns det knappt någon logik. Det ser jag faktiskt riktigt dumt ut att hon kan stå så nära eldlågorna. En annan sak jag stör mig på är otydligheten vid kraschen. Så vitt jag förstår nödlandar planet (utan piloter?). En krasch hade nog gjort för stor skada. Kanske kastades Joanna ut ur planet precis innan kraschen, men hur fick hon på sig vinterkläderna? Hon är ju avsvimmad när uppdraget börjar. Dessutom har hon massor av utrustning hon inte tidigare hade. Antagligen är det meningen att hon fixade kläder och utrustning medan planet kraschar. Efter kraschen bröt sig troligen NSA och Skedar in i planet samt räddningskapseln, dödade återstående vakter och kidnappade presidenten. Men inget av det här är särskilt tydligt!

Så tänkte jag avslutningsvis nämna konfrontationen mellan Trent och Mr. Blond. Trent lär väl vara en ganska smart kille, en riktig fighter som hela tiden handlar efter sina instinkter. Ändå bara låter han utomjordingen slå ihjäl honom helt utan att göra något motstånd. Visst, han blir förskräckt, men han borde ändå fått en värdigare avslutning. Dessutom var han ju beväpnat med en gyllene magnum som dödar allt med ett skott, inklusive Skedars.

=====
Uppdrag 6
=====

Kanske har jag lite dåligt flyt, men jag ser inte såå mycket dåligt med det här. Det första jag kommer att tänka på är att skeppet tycks börja explodera lite grann på slutet och till detta finns det väl ingen rimlig förklaring. De har stängt av strömmen, GPS, aktiverat en hiss och dödat ett par hundra vakter, inte sprängt någonting. Faktiskt inte ens förstört någonting! Så varför inte bara låta Elvis och Johanna åka ner utan att något annat händer i avslutningssekvensen? Angående detta tycker jag att det är underligt att de kan använda utrustning för att åka nedåt när de faktiskt stängt av strömmen och inte satt igång den igen. Johanna säger till och med "I wanna see them do any sea exploration without any power!" ... nåt sånt säger hon ju. När det gäller Cetan-skeppet så har jag inte så mycket emot någonting. Eftersom att det handlar om rymdvarelser så kan det var lite konstigt. Jag gillar hur tydligt stilarna skiljer sig mellan Cetan, Skedar och Maian. De har lagt ner mycket tid på det där. Fast nog är det lite konstigt hur man deaktiver Cetan-vapnet på Perfect Agent? Spränger några behållare igenom väggar...

=====
Uppdrag 7 & 8
=====

Jag tycker uppdrag 7, 8 och 9 brde vara ett och samma uppdrag. De utspelar sig ju direkt efter varandra och händelserna går helt klart in i varandra. Bara för att inte Carrington kan förutse dem borde ju inte betyda att det blir olika uppdrag. I Goldeneye så kunde ju inte precis Bond förutse att han skulle åka stridsvagn genom St Petersburg eller för den delen bli tillfångatagen av ryssar, men ändå räknades alltihop som samma uppdrag. I Perfect Dark borde det vara samma sak. En grej som är helt snurrig är att inte Skedars bara avrättar Johanna. De begraver henne i några lådor och besvärar sig med att ta hem henne. Hon är INGEN befälhavare och det skulle troligen vara helt lönlöst att få information ur henne. Dessutom var hon beväpnad och hade inte precis gett upp då hon tillfångatogs. Alltså, risken som Skedars tog bara för att få henne till skeppet levande är helt ologisk. De skulle ju ha dödat henne, men tyvärr vet jag inte hur de annars skulle ha betett sig för att göra Covert Assault.

Så var det Covert Assault förstås. Johanna får ju faktiskt hjälp av Maians att ta över skeppet så det är väl inte helt orimligt, men det som verkligen stör är att

de förstår motorrummet. Vad gör en bil utan motor? Den rullar icke längre. Var torde ett rymdskepp utan motor göra? Just det! Så varför i helsike ska de upp till bryggan? "If we control the bridge, then the ship is ours." Vad ska de med ett skepp som inte kan röra sig? De enda logiska hade varit att det blev en tidsnedräkning tills hela skeppet förstördes och att man då skulle tillbaka till Maian-skeppet. Därefter kunde de ha upptäckt Skedar-planeten när det for ut ur Skedar-skeppet eftersom att skeppet tagit dem dit under tiden. Således hade vi också sluppit den buggiga delen då Skedars överröser bryggan. Finns ju ingen logik i hur uppdraget verkligen slutar. En annan liten detalj kom jag på. I inledningssekvensen så springer ju Cassandra rakt in i en Skedar, men sen när du startar uppdraget så hinner hon ju säkert hundra meter innan hon träffar en. Va!?

=====
Uppdrag 9
=====

Jag tycker egentligen hela konceptet står och faller. Hon är en agent, inte Robocop. Hon kan inte föra en-mans-krig mot superstarka aliens på deras egen hemmaplan. Vore nåt som det borde skulle de vänta in Maians-flottan. Halv slaget är ju redan vunnet: de fann basen genom Skedar-skeppet. Vänta nu snällt på flottan istället så får de begrava kungen i bomber istället. Som vanligt står handlingen och faller och ingen kan förklara varför. Sedan har vi ju det faktum att kungen har noll koll på vad mobilisering betyder. Fast det värsta med uppdraget är nog den pinsamma sekvensen precis efter att Joanna dödat kungen. Varför fastnar hon i ett stenras för? Det finns inget syfte och det är inte roligt. Bara fånigt och malplacerat. Dessutom känns musikarrangemanget urfjolligt. Dåligt sätt att avsluta spelet.

=====
Specialuppdrag
=====

Idéerna bakom alla specialuppdrag tycker jag är jätteintressanta och de går relativt bra ihop med huvudhandlingens också. Man måste ju älska hur en enda Skedar går in i dataDyne Central för att spränga hela skiten. Dessutom med Cloaking Device och BombSpy. Kanske skulle det vara smartare att använda många Skedars som med Carrington Institute, men de måste ju få visa sig lite häftiga de också. Det enda som är riktigt knäppt är när i tiden det utspelar sig. Under Defense (Carrington Institute) så är det ju uppenbart att dataDyne och Skedars fortfarande är allierade eftersom att dataDyne hjälper till. Direkt efter detta, i Covert Assault, så är ju Cassandra tillfångatagen. Hon måste alltså ha blivit det medan Joanna var medvetslös och hur länge kan hon egentligen ha varit det? Nä, tidsepisoden mellan Defense och Covert Assault är lite väl tight för att Mr. Blonde's Revenge ska ha skett.

Maian SOS är också lite mystisk, men då är det inte tiden utan UFOt jag tänker på. Maian SOS utspelar sig innan Area 51-uppdragen och det är Elvis som fixar med det. Hur vet jag det? Han är den enda överlevanden och dessutom står det både i uppdragsbeskrivning till Maian SOS och så säger han i Escape att han är Protector One. Uppenbarligen är de tre aliens: en som Elvis spränger, ambassadören; Elivs själv; och sedan den som är i kryo-kammaren på Rescue. Eller denna kanske har tillfångatagits vid ett tidigare tillfälle? Jaja. Sen så var det det här med UFOt. Elivs spränger ett av dem i Maian SOS, men ett finns kvar i Escape. Han spränger det för att inte låta människorna få teknologin, men nog måste han ha vetat att det fanns ännu ett UFO? Pucko är det ialla fall. WAR! har jag väl inga problem med, förutom att det är alldeles för få Maians som attackerar samtidigt. Detta är väl bara hårdvarans begränsningar så vad kan man säga. The Duel är väl inge vidare farligt heller.

=====

=====
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 - 8/2 2006

Initiala versionen. Även om guiden är färdig kommer jag förmodligen erhålla korrigeringar och således uppdatera.

=====
Källor och Tack
=====

- GameFAQs - Accepterat alla min guider.
Olika guider - Använt mig av flertalet guider. En del strategier har jag medvetet använt mig av och då står det angivet i guiden. Det har i huvudsak handlat om Marshmallows alster. Många gånger har det säkert hänt att jag använt strategier jag läst om tidigare, men inte kommit ihåg att jag inte själv konstruerat.
Prima - Använde deras guide lite då och då, särskilt för att dubbelkolla mina fakta. Däremot har jag inte haft så stor användning av dess strategier eftersom att de i ärlighetens namn är riktigt dåliga.

=====
Kontakta mig
=====

Är det något är det bara att skriva ett e-mail. Korrigeringar, beröm och konstruktiv kritik är alltid välkommet. Det du skickar läggs med största sannolikhet inte in i guiden som det är utan bearbetas av mig. Jag besvarar inte frågor som redan finns i guiden, såvida inte svaren är överdrivet luddiga. Du får även lägga till mig på din MSN-lista. Jag är ofta online och kan ta dina förfrågningar där. Jag uppskattar om dina e-mail är läsliga. Svenska, engelska eller spanska går bra.

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

=====

Utan tvekan är Perfect Dark det svåraste spel jag någonsin skrivit en guide för. Samtidigt som jag ofta varit frustrerad över dess överdrivet svåra utmaningar så har spelandet och guiden erbjudit mig mycket stimulans. Jag trodde aldrig att jag skulle lyckas skriva en sådan här genomgående guide för just det här spelet, men jag är verkligen glad för det. Dessutom har det varit väldigt kul. Nyligen påbörjade jag historiastudier, men innan dess så var jag "ledig" i två månader efter mitt avhopp från juristlinjen. Då kan man ha mycket kul med guider kan jag säga. Historia är slött så nu får jag kanske chansen att skriva ännu mer. Ha det!

Copyright © 2006 Christian Wall

- Slut på dokumentet -

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