

Perfect Dark FAQ/Walkthrough (Norwegian)

by ABlaster

Updated to v0.4 on Jun 14, 2007

oo

P E R F E C T D A R K

Norwegian FAQ/Walkthrough v0.4

By Ole Henrik (ABlaster)

oo

~

Innholdsliste

~

Kapittel	Søkenummer	Versjon
\\		
Introduksjon	>1.1	1.0
Juridisk informasjon	>1.2	1.0
FAQ-forklaringer	>1.3	1.0
>Forkortelser og ordforklaringer		
>Vanskelighetsgrader		
Våpen og Gadgets	>2.1	0.1
Gadgets	>2.2	0.0
Våpen	>2.3	0.3
Carrington Instidute	>3.1	0.1
Holotrening	>3.2	0.0
Devicetrening	>3.3	0.0
Firing Range	>3.4	0.0
Cheats	>3.5	1.0
Solo Missions: Agent	>4.1	0.3
Datadyne Central - Defection	>4.2	1.0
Datadyne Central - Investigation	>4.3	1.0
Datadyne Central - Extraction	>4.4	1.0
Carrington Villa	>4.5	1.0
Chicago - Stealth	>4.6	1.0
Solo Missions: Perfect Agent	>6.1	0.2
Mr. Blondes Revenge	>6.19	1.0

før. 10% skade og treffsikkerhet tilsvarer udødelighet (så vidt jeg har merket). 10% helse gjør at fiendene dør på ett skudd uansett hvor. 1000% helse gjør at de kun dør på et skudd dersom du treffer i hodet. Ellers kan det kreve latterlig mange kuler. 1000% skade-rate gjør at ett skudd fra fienden dreper deg, med svært få unntak (iblant får du helt ned til rød/full livsbar, men det er ikke ofte). Perfect Dark mode kan bare anskaffes ved å ta alle hovedoppdragene på Perfect Agent. Dette inkluderer IKKE bonusoppdragene.

PD = Perfect Dark.

SA = Special Agent (middels vanskelighetsgrad).

Sidestraifing = C-knapp og analogstikk, eller to C-knapper (på kontrolltype 1.2) for å få raskere fart mens du løper. For i sidestrafe i kontrolltype 1.1, må du trykke analogstikken rett frem og en av C-stikkene til siden. Du skal løpe skrått. Dette krever litt øvelse. På kontrolltype 1.2 trenger du bare holde to av C-knappene inne, og i tillegg blir det enklere å sikte mens du løper. 1.2 er litt bedre enn 1.1, men det kan være vanskelig å venne seg til dersom du har brukt 1.1 fra før av. Ellers er forskjellen ganske liten, og det er flere speedrunmestere som bruker 1.1. Blant annet to av dem i top 5s tidsrekordliste.

Sim = Simulant. PDs computerstyrte multiplayerspillere. Det samme som bots.

Speedrunning = Forsøk på å fullføre levler på kortest mulig tid. Er nødvendig for å skaffe seg majoriteten av cheats i PD.

Slo-mo = Trege bevegelser (Slow Motion).

V-Grad = Forkortelse for "Vanskelighetsgrad".

WR = Verdensrekord (World Record).

Vanskelighetsgrader

* (en stjerne) - Dette er såppas lett, at med mindre du screwer totalt opp, skal du klare det på første forsøk. Dette er uavhengig av dine PD-skills. Det er rett og slett latterlig enkelt.

** (to stjerner) - Sannsynligvis et førsteforsøk vil holde for å fullføre. Du vil uansett ikke ha problemer.

*** (tre stjerner) - Du vil møte enkel motstand.

**** (fire stjerner) - En grei utfordring, men ikke noe du trenger å hoppe over.

***** (fem stjerner) - Middelmådig utfordring. Kan kreve et par øvelsesrunder, men ellers skal det gå rimelig kjapt.

Takk til Hu Man Bing fra GameFAQs for damage-ratio og treffsikkerhetsprosentene.

Unarmed

Priærfunksjon: Slå
B-funksjon: Disarm

Skade: Usikkert
Treffsikkerhet: 100%.
Magasin: Uendelig?
Hastighet: ~x3/sekundet

Slag generelt tar veldig liten skade av fienden. Dessuten må du komme deg tett innpå for å få det til. Fordelen med det, er at du ødelegger for konsentrasjonsevnen. Slår du et annet menneske, eller blir slått selv, vil skjermen bli skurrete og ekkel - akkurat som du skulle vært på dop. Det fungerer kanskje enda bedre på simunter. Selv de vanskeligere simene blir totalt hjelpesløse dersom du kan gjøre dem svimle nok. Selvfølgelig fungerer Tranquilizer bedre til den slags, men du trenger verken våpen eller kuler for å slå. Det er bare å løfte knyttneven og klanke til ;)

Likevel er det B-funksjonen som anbefales å bruke. Så snart en kamp starter (enten det er mission eller cs-battle) vil jeg anbefale deg å holde B-knappen inne før du i det heletatt har noe våpen. Det B-funksjonen gjør, er å slå våpenet ut av hånden på motstanderen, og forhåpentligvis over til deg. I tillegg mister han litt liv (mindre enn med vanlig slag) samtidig som han blir svimmel. I diverse oppdrag er det faktisk bedre å disarme fienden, enn å bruke kuler på han. Bare husk at du sjeldent vinner en konfrontasjon uten våpen dersom det er en distanse mellom dere. Dette gjelder spesielt i CS men også på de vanskeligere oppdragene. Bruk den når de er vendt andre veien, eller rett ved en dør du akkurat er kommet inn.

PS: Slag (sammen med kniver) har en ekstrem tendens til å ta mye mer liv i solo-opdrag dersom du kommer bakfra. Dette er brukbart å vite på mange oppdrag. Spesielt på PA der du sjeldent får flere enn én sjans.

Falcon 2

Priærfunksjon: Single Shot
B-funksjon: Pistol Whip

Skade: 49.9
Treffsikkerhet: 82.2%

Magasin: 8
Hastighet: Manuelt
Scope: Nei
Dobbel: Ja

Falcon er en relativt grei håndpistol med god treffsikkerhet. Situasjoner jeg vil anbefale deg å bruke denne over et annet våpen er likevel ikke så mange. Den skader relativt lite per kule, og den manuelle skytina får skuddene til å komme tregere enn et maskingevær. Likevel, i slo-mo kan det faktisk være en fin fordel med manuell skyting kombinert med den gode treffsikkerheten. B-funksjonen anbefales egentlig ikke å brukes i det heletatt. Du kan ikke slå våpen ut av hendene på motstandere, og du kan heller ikke ta noe særlig skade (i tillegg til at du må tett opp til ham). Akkurat dén er 'temmelig' ubrukelig. Men ellers, er egentlig en falcon et greit håndvåpen overall. Og dreper vanligvis på hodeskudd (litt avhengig av handicap o.l.).

Falcon 2: Silencer

Priærfunksjon: Single Shot
B-funksjon: Pistol Whip

Skade: 49.9
Treffsikkerhet: 82.2%
Magasin: 8
Hastighet: Manuelt
Scope: Nei
Dobbel: Ja

Falcon 2 (Silencer) er akkurat lik som Falcon 2, bare med Silencer. Anbefales til bruk på oppdrag der det er viktig med stillhet. Ofte bedre å bruke enn vanlige maskingevær i slike tilfeller (ettersom fiender ikke hører skuddene). Ellers anbefalt i de samme situasjonene som Falcon 2.

Falcon 2: Scope

Priærfunksjon: Single Shot
B-funksjon: Pistol Whip

Skade: 49.9
Treffsikkerhet: 82.2%
Magasin: 8
Hastighet: Manuelt
Scope: 2.00
Dobbel: Ja

Helt lik som de to forrige, bare at her er det Scope som er lagt til og ikke Silencer. Scope 2.00 betyr enkelt og greit at den forstørrer elementene med 200%. Altså at den dobler. Den er god der du føler det er nødvendig med hodeskudd f.eks. På PA kan det være en stor pluss med scope iblant.

MagSec 4

Priærfunksjon: Single Shot
B-funksjon: 3-round Burst

Skade: 55.5
Treffsikkerhet: 59.4%
Magasin: 9
Hastighet: Manuelt
Scope: 2.40
Dobbel: Ja

Magsec har en dårlig treffsikkerhet og en lav damage-rate. Til gjengjeld har den en enda bedre Scope enn Falcon 2s, for ikke å snakke om en "hel" kule til i magasinet. B-funksjonen (tre raske skudd av gangen) er også mer praktisk enn B-funksjonen til Falcon 2. Doble MagSecer satt til B-funksjon er ikke en veldig fin ting å møte, for å si det sånn. Men overall er dette våpenet under middels bra.

Mauler

Priærfunksjon: Single Shot
B-funksjon: Charge-up shot

Skade: 64.4 (over 100+ på charged)
Treffsikkerhet: 78.5% (100% charged)
Magasin: 20 (et charged krever flere (4 tror jeg))
Hastighet: Manuelt (1/sek ca, kanskje mindre, på charged)
Scope: Nei
Dobbel: Ja

Mauler har en høy damage-rate. I tillegg har den god treffsikkerhet. Har du en Mauler vil jeg i absolutt alle tilfeller anbefale deg å bruke B-funksjonen. Selv i begynnelsen av Attack Ship der kuler er en sjelden sak. En charged Mauler vil drepe en Skedar skutt i halen (eller rett på) på ett skudd i Perfect Agent. Og selv om det er trege charge-skudd, så kan du kontrollere hastigheten (om du vil avfyre før den er ladet eller ikke) på egenhånd. Dette gjør Mauler til den beste håndpistolen i hele spillet. Mauler er OFTE å foretrekke over sterke maskinpistoler,

ettersom denne dreper enda raskere.

Phoenix

Priærfunksjon: Single Shot
B-funksjon: Explosive Shells

Skade: 54.8
Treffsikkerhet: 87.9%
Magasin: 8
Hastighet: Manuelt (2/sek ca på explosive shells)
Scope: Nei
Dobbel: Ja

En Phoenix er generelt ganske svak på A-funksjon. Men er et kult våpen (med kul reloadinganimasjon). Ellers er det egentlig ikke så mange tilfeller jeg vil anbefale deg å bruke primærfunksjonen. B-funksjonen derimot, er små laserstråler som eksploderer når de treffer en vegg eller en gjenstand. Et godt våpen i CS da du kan drepe på ett, godt, skudd. Og et fabelaktig våpen i solo-opdrag, da dette kan være livsredningen din på diverse PA-opdrag. Flott og kreativt våpen!

DY357 Magnum

Priærfunksjon: Single Shot
B-funksjon: Pistol Whip

Skade: 97.3
Treffsikkerhet: 100%
Magasin: 6
Hastighet: 2/sek ca
Scope: Nei
Dobbel: Ja

I real-life er magnum verdens sterkeste håndpistol. Og den er veldig nær å få den samme konklusjon i PD også. Den tar NESTEN livet av en med normal handicap i brystet. Har fienden bare ørlite skade fra før, vil han dø på dette skuddet. Problemet blir jo at du faktisk TRENGER to skudd for å drepe (med mindre du får inn hodeskudd). Dessuten er både skuddene og reloadinganimasjonen svært treg. Dette gjør Magnum til den dårligste håndpistolen, og et av de desidert dårligste våpene i Perfect Dark med mindre du har dobbelt av opp av dem. B-funksjonen er forresten like "funksjonell" som Falcon 2 sin.

DY357-LX (Gullmagnum)

Priærfunksjon: Single Shot
B-funksjon: Pistol Whip

Skade: Flere tusen (dreper alltid på ett skudd)
Treffsikkerhet: 100%
Magasin: 6
Hastighet: 2/sek ca
Scope: Nei
Dobbel: Ja

Okay. Så tok jeg ikke så feil likevel. Det ER en Magnum som er spillets sterkeste (hånd)våpen. Sammen med Farsight XR, dreper denne på ett skudd i alle situasjoner der skjold ikke er involvert. Denne er akkurat som Golden Gun fra GE. I tillegg kan du få opptil to av dem, og du kan plassere fullt av dem i CS dersom du ønsker. Dette er en av de beste håndpistolene. Noen favoriserer den også som bedre enn Mauler (spesielt dobbel) ettersom den tar mer skade enn en charged Mauler i situasjoner der det trengs. En forskjell på hvordan fiendene bruker denne og Mauler er at de ikke bruker Maulers B-funksjon. Men her har de ikke noe valg. Selv Easy- eller MeatSims vil drepe deg på ett skudd med denne (to dersom du har skjold). Derfor kan de virke unaturlig sterke med den. Sannheten er at de er unaturlig SVAKE med Mauler og mange andre pistoler. Desverre så har jo Gullmagnumen de samme problemene som den vanlige Magnumen. Treg til å skyte, treg til å reloade og relativt få kuler per magasin.

CMP150

Priærfunksjon: Rapid Fire
B-funksjon: Follow Lock-On

Skade: 50.
Treffsikkerhet: 53.0% (100% på lock-on)
Magasin: 6
Hastighet: 15/sek
Scope: Nei
Dobbel: Ja

Cyclone

Priærfunksjon: Rapid Fire
B-funksjon: Magazine Discharge

Skade: 42.7
Treffsikkerhet: 70.3% (26.8% på B-funksjon)
Magasin: 50
Hastighet: 15/sek (33.3 på B-funksjon)
Scope: Nei
Dobbel: Ja

Callisto NTG

Priærfunksjon: Rapid Fire
B-funksjon: High Impact Shells

Skade: 59.3 (116.7 på B-funksjon)
Treffsikkerhet: 46.7% (100% på B-funksjon)
Magasin: 32
Hastighet: 15/sek (5 på B-funksjon)
Scope: Nei
Dobbel: Nei

RC-P120

Priærfunksjon: Rapid Fire
B-funksjon: Cloak

Skade: 59.3
Treffsikkerhet: 64.4%
Magasin: 120
Hastighet: 18.6/sek
Scope: Nei
Dobbel: Nei

Laptop Gun

Priærfunksjon: Burst Fire
B-funksjon: Deploy as Sentry Gun

Skade: 57.4
Treffsikkerhet: 63.3%
Magasin: 50
Hastighet: 16.6/sek
Scope: 2.00
Dobbel: Nei

Dragon

Priærfunksjon: Rapid Fire
B-funksjon: Proximity Self-Destruct

Skade: 53.9
Treffsikkerhet: 67.6%
Magasin: 50
Hastighet: 11.6/sek
Scope: 2.00
Dobbel: Nei

K7-Avenger

Priærfunksjon: Burst Fire
B-funksjon: Threat Detector

Skade: 74.6
Treffsikkerhet: 63.5%
Magasin: 25
Hastighet: 15.8/sek
Scope: 3.00
Dobbel: Nei

AR34

Priærfunksjon: Burst Fire
B-funksjon: Use Scope

Skade: 68.6
Treffsikkerhet: 50.4%
Magasin: 30
Hastighet: 12.5/sek
Scope: 3.00
Dobbel: Nei

SuperDragon

Priærfunksjon: Rapid Fire
B-funksjon: Grenade Launcher

Skade: 59.3 (flere tusen per granat)
Treffsikkerhet: 70.3%
Magasin: 30 (6 på B-funksjon)
Hastighet: 11.6/sek (manuell B-funksjon)
Scope: 2.00
Dobbel: Nei

Shotgun

Priærfunksjon: Shotgun Fire
B-funksjon: Double Blast

Skade: 184.3 dersom alle orbs treffer
Treffsikkerhet: Usikker (spørs veldig på distansen)
Magasin: 9
Hastighet: 1-2/sek
Scope: Nei
Dobbel: Nei

Reaper

Priærfunksjon: Reapage
B-funksjon: Grinder

Skade: 59.3 (men spørs veldig på distanse og treff)
Treffsikkerhet: 17.6% (spørs veldig på distansen)
Magasin: 200
Hastighet: 30/sek
Scope: Nei
Dobbel: Nei

Sniper Rifle

Priærfunksjon: Single Shot
B-funksjon: Crouch

Skade: 59.3
Treffsikkerhet: 90.4%
Magasin: 8
Hastighet: Manuell
Scope: 30.00
Dobbel: Nei

FarSight XR-20

Priærfunksjon: Rail-Gun Effect
B-funksjon: Target Locator

Skade: Flere tusen (dreper på ett skudd, med unntak av skjold)
Treffsikkerhet: 100%
Magasin: 8
Hastighet: Under 1/sek
Scope: X-ray-Scanner
Dobbel: Nei

Devastor

Priærfunksjon: Grenade Launcher
B-funksjon: Wall Hugger

Skade: Flere tusen (per granat, men spørs på hvor godt du treffer)
Treffsikkerhet: -
Magasin: 8
Hastighet: Manuell
Scope: Nei
Dobbel: Nei

Rocket Launcher

Priærfunksjon: -
B-funksjon: -

Skade: Flere tusen (men spørs åssen du treffer)
Treffsikkerhet: -
Magasin: 1
Hastighet: Ett skudd mellom hver reload
Scope: Nei
Dobbel: Nei

Slayer

Priærfunksjon: Rocket Launch
B-funksjon: Fly-by-Wire Rockets

Skade: Flere tusen (men spørs åssen du treffer)
Treffsikkerhet: -
Magasin: 1
Hastighet: Ett skudd mellom hver reload
Scope: Nei
Dobbel: Nei

Combat Knife

Priærfunksjon: Knife Slash
B-funksjon: Throw Poison Knife

Skade: Usikkert (men mer enn knyttneve)
Treffsikkerhet: Usikkert
Magasin: Ingen
Hastighet: 2+/sek ca
Scope: Nei
Dobbel: Nei

Crossbow

Priærfunksjon: Sedate
B-funksjon: Instant Kill

Skade: Flere tusen (spørs litt på funksjon, men B'en skal drepe uansett)
Treffsikkerhet: 27.3%
Magasin: 5
Hastighet: manuell
Scope: Nei
Dobbel: Nei

Tranquilizer

Priærfunksjon: Sedate
B-funksjon: Lethal Injection

Skade: Svært liten (dødelig på B-funksjon)
Treffsikkerhet: Svært god
Magasin: 8
Hastighet: manuell
Scope: Nei
Dobbel: Nei

Laser

Priærfunksjon: Pulse Fire
B-funksjon: Short Range Stream

Skade: God (spørs på avstand med B-funksjonen)
Treffsikkerhet: Svært god
Magasin: Uendelig
Hastighet: 3/sek ca
Scope: Nei
Dobbel: Nei

Grenade

Priærfunksjon: 4-Second Fuse
B-funksjon: Proximity Pinball

Skade: Flere tusen (spørs på treffet)
Treffsikkerhet: -
Magasin: 1
Hastighet: Et kast av gangen (men kan kaste relativt ofte selv om det)
Scope: Nei
Dobbel: Nei

N-Bomb

Priærfunksjon: Impact Detonation
B-funksjon: Proximity Detonation

Skade: Opptil dødelig (spørs veldig hvor langt unna man er)
Treffsikkerhet: -
Magasin: 1
Hastighet: Et kast av gangen (men kan kaste relativt ofte selv om det)
Scope: Nei
Dobbel: Nei

Timed Mine

Priærfunksjon: Timed Explosive
B-funksjon: Threat Detector

Skade: Flere tusen (spørs hvor godt du treffer)
Treffsikkerhet: -
Magasin: 1
Hastighet: Nesten manuelt
Scope: Nei
Dobbel: Nei

Proximity Mine

Priærfunksjon: Proximity Explosive
B-funksjon: Threat Detector

Skade: Flere tusen (spørs hvor godt du treffer)
Treffsikkerhet: -
Magasin: 1
Hastighet: Nesten manuelt
Scope: Nei
Dobbel: Nei

Remote Mine

Priærfunksjon: Remote Explosive
B-funksjon: Detonate

Skade: Flere tusen (spørs hvor godt du treffer)
Treffsikkerhet: -
Magasin: 1
Hastighet: Nesten manuelt
Scope: Nei
Dobbel: Nei

Psychosis Gun

Priærfunksjon: Infect
B-funksjon: Ingen

Skade: Ingen
Treffsikkerhet: Svært god
Magasin: 8 (4 på cheaten, uavhengig av unlimited ammo)

Hastighet: Manuell
Scope: Nei
Dobbel: Nei

Våpen fra GE (info)

Dette er våpen du får som cheats etter å ha fullført diverse Firing Range-opdrag. Se på Carrington Institute-delen for dette.

PP9i

Fra GoldenEyes: PP7
Funksjon: Single shot

Skade: -
Treffsikkerhet: -
Magasin: 7

Hastighet: Manuell
Scope: Nei
Dobbel: Ja

CC13

Fra GoldenEyes: DD44 Dostovei
Funksjon: Single shot

Skade: -

Treffsikkerhet: -

Magasin: 8

Hastighet: Manuell

Scope: Nei

Dobbel: Ja

KLO1313

Fra GoldenEyes: Klobb

Funksjon: Rapid Fire

Skade: -

Treffsikkerhet: -

Magasin: 20

Hastighet: -

Scope: Nei

Dobbel: Ja

KF7 Special

Fra GoldenEyes: KF7 Soviet

Funksjon: Burst Fire

Skade: -

Treffsikkerhet: -

Magasin: 30

Hastighet: -

Scope: Nei

Dobbel: Ja

ZZT (9mm)

Fra GoldenEyes: ZMG (9mm)

Funksjon: Rapid Fire

Skade: -

Treffsikkerhet: -
Magasin: 32

Hastighet: -
Scope: Nei
Dobbel: Ja

DMC

Fra GoldenEyes: D5K Deutsche
Funksjon: Rapid Fire

Skade: -
Treffsikkerhet: -
Magasin: 30

Hastighet: -
Scope: Nei
Dobbel: Ja

AR53

Fra GoldenEyes: AR33
Funksjon: Rapid Fire

Skade: -
Treffsikkerhet: -
Magasin: 30

Hastighet: -
Scope: Nei
Dobbel: Ja

RC-P45

Fra GoldenEyes: RC-P90
Funksjon: Rapid Fire

F U N

Kode	Brett	V-Grad	Tidsfrist
Donkey Kong Mode	Chicago Streets	Alle	Ingen
Small Joanna	G5 Building	Alle	Ingen
Small Characters	Area 51: Infilt.	Alle	Ingen
Team Heads Only	Air Base	Alle	Ingen
Play as Elvis	Area 51: Rescue	Perfect Agent	7:59
Slowmo Single Player	dataDyne Research	Alle	Ingen

G A M E P L A Y

Kode	Brett	V-Grad	Tidsfrist
Invincible	Area 51: Escape	Agent	3:50
Cloaking Device	G5 Building	Agent	1:40
Marquis of Queensbury Rules	dataDyne: Defection	Special Agent	1:30
Joanna's Shield	Deep Sea	Alle	Ingen
Super Shield	Carrington Institute	Agent	1:45
Enemy Shields	Carrington Institute	Alle	Ingen
Enemy Rockets	Pelagic II	Alle	Ingen

Perfect Darkness	Crash Site	Alle	Ingen
------------------	------------	------	-------

W E A P O N S F O R J O I N S O L O

Våpen	Brett	V-Grad	Tidsfrist
Rocket Launcher	dataDyne: Extraction	Alle	Ingen
Sniper Rifle	Carrington Villa	Alle	Ingen
Super Dragon	Area 51: Escape	Alle	Ingen
Laptop Gun	Air Force One	Alle	Ingen
Phoenix	Attack Ship	Alle	Ingen
Psychosis Gun	Chicago Streets	Perfect Agent	2:00
Trent's Magnum	Crash Site	Agent	2:50
Farsight	Deep Sea	Perfect Agent	7:27

C L A S S I C W E A P O N S F O R J O I N S O L O

Disse får du ved å klare gullmedaljer i Firing Range. Jeg er enda ikke 100% sikker på hva som skal til for å få hver og en av dem. Men jeg tror det har med at du skal få alle gullmedaljer innenfor bestemte våpentyper for å få en og en av dem. Gullmedaljer på alle håndvåpen gir deg en CC13 og/eller en PP9i f.eks. Under er en liste over våpna.

Alle våpnene er fra GoldenEye. Derfor vil jeg informere om hvilke det er i selve parantesen.

- CC13 (DD44 Dostovei)
- KF7 Special (KF7 Soviet)
- DMC (D5K)
- RC-P45 (RC-P90)
- PP9i (PP7)
- KLO1313 (Klobb)

- ZZT (ZMG)
- AR53 (AR33)

W E A P O N S

Våpen	Brett	V-Grad	Tidsfrist
Classic Sight	dataDyne: Defection	Alle	Ingen
Unlimited Ammo: Laptop Sentry	Air Force One	Perfect Agent	3:55
Hurricane Fists	dataDyne: Extraction	Agent	2:03
Infinite Ammo	Pelagic II	Special Agent	7:07
Infinite Ammo: No Reloading	Air Base	Special Agent	3:11
X-Ray Scanner	Area 51: Rescue	Alle	Ingen
R-Tracker	Skedar Ruins	Alle	Ingen
All Weapons	Skedar Ruins	Perfect Agent	5:31

B U D D I E S

Kamerat	Brett	V-Grad	Tidsfrist
Velvet Dark	Velvet er med fra begynnelsen av		
Pugilist	dataDyne: Research	Perfect Agent	6:30
Hotshot	Area 51: Infiltration	Special Agent	5:00
Hit and Run	Carrington Villa	Special Agent	2:30

vakten der. Går inn døra rett frem og dreper de vaktene der også. Vent med å gå inn neste dør, for det kommer et par nye vakter for deg til å skyte. Bare sikt på døren og drep dem så snart de åpner. Ikke noe problem. Når dette er gjort, går du inn i rommet og ser deg om litt. Det skal være en dør det står "Caution" på. Den skal du selvfølgelig inn. Der kommer det en ny stor dør som har to vakter inni seg. Disse bruker lang tid på å reagere, så det skal ikke være vanskelig å få skutt dem. Hva var det disse vaktene bevoktet spør du? Lukk opp neste dør for å finne ut. Aishit! Radioaktivt område! Hold A inne (eller trykk på start) for å velge CamSpy. Når det er gjort, styrer du den frem til den grønne lysende tingen der fremme, for så å trykke på Z-knappen (slik at du tar bilder av den). [OBJECTIVE 1: Complete]. Nå er det bare å komme seg til mål. Eller Dr. Caroll for å være mer presis.

Gå ut og tilbake til det store rommet. Herfra går du til venstre og inn den store grå døren der. Her står det en ensom vakt med CMP150 (som alle de andre). Drep han og ta kulene før du går inn døra. I det nye rommet er det mange steder du kan gå, og alle er bevoktet av en mengde vakter. I allefall oppimot 8-9, om ikke fler. Mange av dem vil være langt unna, og med store problemer med å treffe deg. Du kan velge om du enten vil drepe alle sammen, for å ta kulene deres. Eller bare løpe til enden av rommet.

Når du er ved enden, går du inn til høyre og dreper det som er her, for å gå inn til neste rom med flere laserstråler. Hvordan skal du komme deg gjennom her da? Det du gjør er å vente på Cleaning Boten (altså den lille roboten som visstnok skal gjøre rent). Denne vil åpne opp laserstrålene for deg, slik at du kan gå igjennom.

Når du er gjennom, går du inn døren og dreper vakten her. Så går du inn til et større rom igjen. Vaktene her skal heller ikke være noe problem å få slakta, før du går inn døra rett frem og inn der igjen. Her er det to vakter med Dragon-gevær helt inntil veggen (slik at du ikke ser dem med en gang). Snu deg fort, og skyt dem i skolten. Dra frem Data Uplinken din. Og bruk den på datamaskinen. Vent til du hører en plingelyd før du tar frem våpenet igjen og går inn døra. Gå gjennom gangen og ut til et større rom igjen (nok en gang). Istedenfor å bruke tid her, løper du som et olja lyn til rommet som ligger rett frem. Her er det to sentry guns oppved taket. Men dersom du løper fort (til døra i enden) skal de ikke treffe deg, og du trenger ikke bruke tid på å ødelegge dem (de blir vanskeligere å unngå i SA og PA). Oppdrag fullført! [OBJECTIVE 2: Complete].

```
#####  
x                               Speedrunstrategi                               x  
#####  
x                                                                           x  
x På dette brettet er det egentlig ingen store juksetriks for å komme seg x  
x til mål. Det er likevel et par ting du bør være klar over, slik at du x  
x får mest mulig ut av løpet ditt. x  
x                                                                           x  
x 1. Vent heeelt til startsssekvensen er over før du begynner å spille. x  
x Når du venter på sekvenser, vil spilllets gang likevel gå fremover, selv x  
x om klokken din ikke tikker. Her er det nødvendig for at du ikke skal x  
x trenge å vente på Cleaning Boten så lenge. x  
x 2. Løp hele tiden så fort du kan. Bruk sidestraifing. Du skal komme x  
x deg forttest mulig til det radioaktive området. Drep bare de som står x  
x direkte i veien for deg i døråpninger o.l. x  
x 3. Det raskeste vil være å løpe helt inn i det radioaktive området og x  
x ta frem CamSpy der, for så å ta bilde fort og bytte til normalt x
```


fra. Skyt denne til den eksploderer. Gå frem og plukk opp Tranquilizer-pistoler og Psychosis gun-kuler (du kan bruke disse når du vil).

[OBJECTIVE 1: Complete]

Under står et alternativ jeg fikk fra Marshmallows PA-guide. Det vil ikke gjøre saken så veldig mye enklere i begynnelsen, men du kommer ikke til å trenge kuler et senere sted. Overall blir det ganske mye dårligere tid, men det gjør alt rimelig mye enklere.

Gå ut døra og til høyre. Det skal være to vakter her. En på hver side. Drep disse så raskt du klarer, ta kulene, og gå inn døra på venstre side. Ta frem Psychosis-gunen din, og åpn opp den siste døra. På venstre side står det en vakt med hele TO gullmagnummer. Skyt ham, slik at du får en ny kompanjong. Gå ut igjen og vent på at han skal drepe alle vaktene i nærområdet slik at du kan ta kulene deres. Så lar du han alltid være foran deg slik at han kan drepe fiender for deg. Dersom han fortsatt lever i det store lagerrommet kan du bare drepe han slik at du får pistolene hans. Bare husk å ikke bruke dem, ettersom du får én kule, og intet mer.

Enten du valgte å gjøre den overnevnte strategien eller ikke, skal du ut og til området ved døra til det opprinnelig store rommet. Istedenfor å gå inn noen av de to rommene her, skal du fortsette innover og oppover. Det er ofte en vakt her med mindre du drepte han før. Du skal så ta til høyre slik at du går ned. Når du kommer til der det er to dører (en på hver side), skyter du dem begge raskest mulig. Eller du kan la fyren med gullmagnumene gjøre det.

Fortsett nedover og ut døra til et stort lagerrom. Skyt et par kuler, og trekk deg ut igjen og et stykke opp. Sikt ned på døra, og slakt de som kommer inn en etter en. Granater er meget anbefalt her, ettersom det vil slå ut mange av dem.

Når alle er døde, går inn i lagerrommet. Her tar du alle kulene, og fortsetter rett frem til rampen i andre enden. Kom deg opp denne, og så til venstre. Der fremme er det noen dører, og kanskje noen vakter (avhengig av om de hørte kulene dine tidligere). Gå gjennom disse dørene (som skal være omtrent på andre siden av hele lageret). Gå inn den neste også, og hold øyet på høyre side. Når du ser en åpning som ikke er dekket til, bøyer du deg her og ser ned i det store lagerrommet som var et av de aller første rommene i Rescue-oppdraget. Skyt de vaktene du kan se her, og hopp ned.

Her er det viktig at du er forsiktig. Når du tror du har drept alle her, er det veldig ofte du ikke har gjort det. Når du har inntrykk av at alle i området er drept (de er ofte på avstand, så det er ikke så vanskelig), går du frem til den store heisen. Gå inn, og la den ta deg en etasje opp. Når du går ut, vil det sannsynligvis være noen vakter enten på høyre eller venstre side (med mindre de står foran heisen). Drep dem så fort du kan før du går til høyre fra heisen.

Nå skal du til det steder der du (kanskje?) fant en Phoenix på Rescue-levelen. Når du åpner den første døra, vil det stå en vakt her med ryggen snudd fra deg. Du kan f.eks. skyte han med en Psychosis-kule eller ikke. Jeg vil uansett anbefale deg og trekke deg ut av rommet når du først har skutt. Det vil deretter komme en og en vakt ut døra som du kan drepe. Men pass på at det ikke kommer noen bak deg nå. Jeg har dødd av at det har kommet noen bak meg her, og skutt meg i bakhodet.

Du må ha en viss fart her, god aiming skills og en liten posjon flaks. Ellers er egentlig ikke oppdraget SÅ vanskelig. Dersom du ALDRI har konfrontert fiender tidligere (der du kunne velge), men alltid valgt overtrygge veier, vil du nok få litt problemer her ettersom denne strategien ikke virker lenger. Skedarer kan slå deg ihjel på ett slag. I tillegg har de Maulers (bortsett fra kongene). Deres svakhet er at de har dårlig treffsikkerhet, men til gjengjeld kommer det uendelig antall av dem.

Oppdraget er (som de andre bonusoppdragene) et unikt et i forhold til resten. Du holder til i deler av Skedar-området, og du styrer en Maian. I teorien er det en krig. Maians vs Skedars. Du styrer én av soldatene. Den som dreper motstanderens konge vinner.

Når du starter brettet, går du rett frem til høyre og opp rampen der. Det vil nylig være sprengt opp et hull her (du kan trolig se røyk). Altså det samme hullet du sprengte opp tidligere på Skedar-levelen med Devastor (på sistebrett). Inn her skal du. Nå er det ikke lenge før du møter din første skedar. Dersom du ikke har gjort det enda, bytt til B-funksjonen på Phoenix-pistolene dine. Følg veien til du kommer til den lille brua du har aktivert tidligere i spillet. Vent til en Skedar kommer hit og skyt ham med to eksplosive shells. Vent litt til, så kommer det to til (med jevne mellomrom). Løp bort til Skedarkroppene deres og plukk opp kulene.

Nå er det 2 ulike strategier du kan følge avhengig av hvor defensiv du vil være. Ingen av dem er egentlig "best". Personlig foretrekker jeg første metoden. Men den andre er litt mer defensiv. Her er dem.

Metode 1: Etter å ha tatt Mauler-kulene, speedstrafier du gjennom gangene og frem til veien deler seg. Du skal inn døra til venstre (og ikke opp rampen). For håpentligvis er døra åpna fra før. Dersom den ikke er det, kan du bare åpne den selv (bare pass på at en skedar ikke kommer bakfra og slår deg). Alt som heter skedarer skal du hoppe over, bortsett fra de som VIRKELIG er i veien for deg (og de du MÅ drepe). Fort deg inn det store rommet og følg det så langt du kommer. Ettersom det vil være mange mindre skedarer her, er du nødt til å ta ut kongen raskt. Mauleren MÅ være satt til B-funksjon når du glir inn den siste svingen. Skyt skedar-kongen i hodet med ett skudd, slik at han dør. Dersom du ikke treffer på første skudd prøver du bare igjen, men du kan ikke regne med å overleve. [OBJECTIVE 1: Complete]

Fortsett tilbake til døren du entret rommet gjennom. Er det noen Skedar i døråpningen (eller veldig nær) dreper du dem. Gå inn døra, og opp den rampen til neste dør (denne døra var lukket tidligere). Kom deg over bruen raskest mulig og inn dørene. Neste skedar er i rommet hvor du møtte Skedar Armyen tidligere. Han gjemmer seg bak en pillar, og reagerer ganske tregt. Det betyr ikke at du kan bruke LANG tid på å skyte han, men at du ikke har dødsens dårlig tid heller. Treff hodet. Og ferdig med saken. [OBJECTIVE 2: Complete]

Gå inn de neste dørene og det vil være en siste Skedar-konge i samme rom som du sloss mot bossen på sistebrett. Han vil også være possisjonert bakerst i rommet. Med en gang du kommer inn i rommet, skyter du han i hodet og han vil dø (med mindre du bommer, og må prøve et par ganger til). [OBJECTIVE 3: Complete]

Metode 2: Når du har plukket opp Mauler (med kuler) setter du til B-funksjon. Drep skedarene på veien og vent ved døra til det store rommet. Etter en kort stund vil Maian-vennene dine komme. Skyt dere inn i rommet og drep de dere ser av Skedarer i det (dere står i begynnelsen av rommet).

MeatSim

En MeatSimulant er den desidert svakeste og enkleste motstander (eller medspiller). En MeatSim bruker ikke radaren, har ingen oversikt over våpenplasseringene, og vet aldri hvor du er. Det er i svært få tilfeller du i det heletatt vil bli skutt på av en MeatSim. Og når den først skyter på deg, er det bare rundt 10% av kulene som tar kontakt med kroppen din. En rett og slett latterlig simulatant. Skapt bare for étt mål: Å slaktes.

EasySim

EasySimen har ikke lenger de usannsynlig dumme robot-tendensene til en MeatSim. En EasySim finner deg på banen, klarer å komme frem til gode våpen, og har bedre treffsikkerhet enn en MeatSim. Likevel har den latterlig dårlig treffsikkerhet. Og den er omtrent like treg som en MeatSim. Eneste klare forskjellen, er at easy faktisk gir LITT motstand. Men som du skjønner: det er bare veldig lite av den.

NormalSim

En NormalSim blir ofte omtalt av spillet som "Expert simulatant". Årsaken til dét, er at en normalsim er en computerstyrt spiller, med vanlige, menneskelige, treffsikkerhets-ferdigheter o.l. Den løper middels fort, kjenner banen godt og finner frem til de beste våpnene. Likevel: det é en simulatant! Visse strategier funker lett mot dem, og selv på rene konfrontasjoner er ikke en normalsim til noe mer tess enn en middels til litt uerfaren menneskespiller. Men det må nevnes at selv gode PD-spillere kan få problemer med denne simulanten dersom man er på vanskelige baner med tøffe våpen.

HardSim

I Perfect Dark er det ulike oppsett av regler. Du kan selv velge en rekke options på hver av dem. No-radar, one hit kills, slo-mo, team-match mm, er fellesmuligheter. Men om du vil hillen skal skifte plass f.eks. er en spesifikk valgmulighet BARE for King off the Hill. Husk at den eneste du bringer laget poeng for ved å drepe, er Combat-modusen. Du kan skaffe haugevis av kills i King of the Hill, og likevel være lagets minusressurs, som aldri skaffet noe poeng. Under står det hva du faktisk skal gjøre for å unngå en slik situasjon. Og husk: Øvelse gjør mester!

Combat

Combat-reglene er så enkle som smør (sånn ca). Som en vilken som helst annen deathmatch er reglene enkelt og greit å sloss til døden. Den personen med flest kills, vinner.

Hacker Central

I Hacker Central skal du finne frem til Data-uplink. Den skal være på radaren (med mindre du har vært så vågal og fjernet den). Deretter skal du finne frem til datamaskinen og hacke den. Anbefalt å prøve ut spesielt på team-matcher. I såfall kan én hacke, og én beskytte! Morsomt opplegg er det uansett. Den med flest poeng vinner (som vanlig).

King of the Hill

King of the Hill er et av favoritt-scenarioene mine. På radaren vil det dukke opp en firkant der "hillen" er. Dette er enten et rom, eller en del av et rom. Før du går inn i hillen vil hele området ha en grønn farge. Når du går inn i den, skifter den til lagfargen din. En tidsfrist vil dukke opp på skjermen, og du må være i hillområdet (fargen) til tiden er ute for å få poeng. Om hillområdene skal skifte mellom poengene, eller forbli på ett sted, kan du velge selv på Options-menyen. Husk at dersom dere er flere spillere, vil dere tjene inn ett poeng for hver spiller som er inne i hillen.

Hold the Briefcase

Vanskelighetsgrad: *

Oppsett: Combat

Bane: Skedar

Motstand: ShockSim (Meat)

Våpen: Falcon-2
CMP-150
Sniper Rifle
dy357 magnum
Dragon
Disabled

Poengkrav: 4

Makstid: 5 min

Dette oppdraget er enkelt nok til at enhver fersking vil være i stand til å vinne uten å bruke våpen i det heletatt. Du kan rett og slett slå ihjel MeatSimen ved bruk av håndflata! Denne simulanten har latterlig treffsikkerhet, aner aldri hvor du er, og beveger seg kjempesakte. Det er veldig sjeldent den i det heletatt vil gå til angrep. En strategi er langtifra nødvendig. Ta det første våpenet du finner, oppsøk simulanten via radaren, og drep ham. Ikke risikert å kaste dragon-gevær o.l. som kan resultere i selvmord og minuspoeng. Etter 4 kills er kampen over, og utfordringen fullført.

Challenge 2

Vanskelighetsgrad: *

Oppsett: Combat

bane: Area 51

Motstand: ShockSim (Meat)

Våpen: Combat Knife
Falcon-2
Cyclone
Dragon
Rocket Launcher
Disabled

Poengkrav: 6

Makstid: 5 min

Dette er akkurat det samme, men med et ørlite problem. I denne kampen er det Rocket Launcher. Den eneste det er til fordel for, er simulanten du sloss imot (som en sjelden gang vil få deg drept ved hjelp av en ussel eksplosjon). Strategien er den samme som med enern: Plukk opp det første våpenet du ser (bruk det beste) og oppsøk fienden før du slakter ham. Bortsett fra at nå holder du deg unna nærkamp og tette korridorer SAMMEN med ham. Etter bare 6 kills er kampen over.

Challenge 3

Vanskelighetsgrad: *

Oppsett: Combat

Bane: Pipes

Motstand: TechSim 1 (Meat)
TechSim 2 (Meat)

Våpen: MagSec-4
CMP-150
Timed Mine
Dragon
AR-34
Disabled

Poengkrav: 8

Makstid: 5 min

Denne er også latterlig enkel. Ikke la det doble antallet simer skremme deg. Det er egentlig en lettere utfordring enn den forrige. Finn en vei ned til underetasjen (uten å falle ned i det svarte). Det skal være en stige et sted. Ta våpnene du finner (forhåpentligvis AR-34, CMP-150 eller Dragon) og vent på at fiendene kommer til deg. Noen ganger går de via rørene. I såfall kan du sikte inn på dem med en scope-pistol/gevær for å skyte dem så de faller ned. Det eneste risikable her er hvis du går på rørområdet selv, siden du da har en sjans for å falle ned hvis du blir for ivrig, eller de klarer å treffe med et par kuler. Så hold deg unna røra. Vent - drep, vent - drep. Etter å ha drept dem 8 ganger til sammen vil kampen være over.

Challenge 4

Vanskelighetsgrad: *

Oppsett: King of the Hill

Bane: Skedar

Motstand: CISim1 (Easy)

Våpen: MagSec-4
CMP-150
Dragon
K7 Avenger
Shield
Disabled

Poengkrav: 4

Makstid: 10 min

Det eneste "utfordrene" med dette oppsettet, er at reglene er omgjort litt. Forhåpentligvis klarer du å bruke radaren riktig nå, ettersom det er nødvendig for at du skal klare dette oppdraget.

På radaren din vil det dukke opp en grønn firkant med en gang kampen

begynner. Kom deg til denne og du vil finne et farget rom. Med en gang du går inn, vil rommet bli rødt (som er din lagfarge) og en klokke vil dukke opp øverst på skjermen. Bare pass på å ikke forlate rommet før klokken er telt ned, så vil denne utfordringen være bit av kake. Skyt simulanten med det du finner på veien til rommet, men ikke undervurder ham totalt. Det kan hende han har skjold på seg. Ellers er han ikke noe særlig "bedre" enn MeatSimene du har sloss mot hittil. Bare ørlite smartere. Han kan i det minste SE at du er der...

Challenge 5

Vanskelighetsgrad metode 1: *
Vanskelighetsgrad metode 2: **

Oppsett: Combat
Bane: Complex
Motstand: CassSim (Easy)
Våpen: Cyclone
Hand Grenade
AR-34
FarSight XR-20
Shield
Disabled

Poengkrav: 10
Makstid: 10 min

Igjen en fryktelig enkel utfordring. Kravet er satt opp til "hele" ti kills. Complex kan være en litt forvirrende bane dersom du ikke er vant til den fra før av. Uansett hvilken metode du velger, skal du sannsynligvis ta utfordringen på første forsøk.

Metode 1: Den enkleste veien til suksess vil alltid være å oppnå den ufortjent. Selv om det sjeldent fungerer på ordentlig, er det ikke noe problem i denne spillutfordringen. Spillet legger faktisk opp til det. Du skal komme deg til den nederste etasjen i rommet (som bare består av én liten "kjellerplass"). For å komme hit må du alltid følge de røde romkodene (altså gå inn de korridorene som har rødt lys i seg). Hvis du da kommer til en rekke pillarer som vi også husker fra GoldenEye, går du ut til andre siden for så å finne en åping i gulvet. Her nede ligger Farsight XR-20, klar til bruk. Sett deg godt til rette i ett av hjørnene og skru på B-funksjonen. Sikt inn, og skyt så snart du ser en menneskelig skikkelse i siktet ditt. Simulanten dør på første skudd med mindre han har skjold. Drep han antall ganger som kreves, for å vinne kampen. Du vinner altså uten å i det heletatt konfrontere fienden. Alt du trenger, er å vite veien til Farsight, og hvordan du bruker den.

Metode 2: Også en veldig enkel strategi, men LITT mer utfordrene med tanke på at Complex er en rimelig vanskelig bane, og at fienden faktisk skyter imot deg. I tillegg er det eksplosiver med i bildet. Strategien er enkelt og greit at du finner fram til et våpen, og oppsøker fienden på egenhånd. Litt av en strategi, huh? Prøv å holde deg unna bruk av granater selv, og straipe til siden når simulanten

kaster dem mot deg. Skyt han dau med AR-34 eller Cyclone dersom du har.
Ta våpen, og gjenta. Kravet for å vinne er 10 kills. Klarer du
kanskje å oppnå dette uten å dø én eneste gang selv?

Challenge 6

Vanskelighetsgrad:

Oppsett: Hold the Briefcase

Bane: Area 52

Motstand: WorkSim 1 (Meat)
WorkSim 2 (Meat)
WorkSim 3 (Meat)
WorkSim 4 (Meat)

Våpen: CMP-150

dy357 magnum
Shotgun
K7 Avenger
Shield
Disabled

Poengkrav: 6

Makstid: 10 min

Challenge 7

Vanskelighetsgrad:

Oppsett: King of the Hill (med One hit kills)

Bane: Warehouse

Motstand: JoSim (Easy)

Våpen: Falcon-2 (silenced)
MagSec-4
Cyclone
Hand grenade
Shield
Disabled

Poengkrav: 5

Makstid: 10 min

Challenge 8

Vanskelighetsgrad:

Oppsett: Capture the Case

Bane: Skedar

Motstand: SnipeSim (Easy)

Våpen: MagSec-4
K7 Avenger
Shotgun
Super Dragon
Shield
Disabled

Poengkrav: 9

Makstid: 10 min

Challenge 9

Vanskelighetsgrad:

Scenario: Combat (og One hit kills)

Bane: Ravine

Motstand: TrentSim (Normal)

Våpen: Falcon-2
dy357 magnum
Timed Mine
Laptop Gun
FarSight XR-20
Disabled

Poengkrav: 10

Makstid: 10 min

Challenge 10

Vanskelighetsgrad:

Oppsett: Hacker Central

Bane: Temple

Motstand: GuardSim (Easy)

Våpen: CMP-150
Cyclone
Remote Mine
AR-34
Shield
Disabled

Poengkrav: 4
Makstid: 10 min

Challenge 11

Vanskelighetsgrad:

Oppsett: King of the Hill
Bane: Complex
Motstand: BlondeSim (Normal)
Våpen: MagSec-4
Tranquilizer
Shotgun
K7 Avenger
Shield
Disabled

Poengkrav: 10
Makstid: 10 min

Challenge 12

Vanskelighetsgrad:

Oppsett: Combat (med Slo-mo)
Bane: Skedar
Motstand: JoSim (Hard)
Våpen: Falcon-2 (scope)
Sniper Rifle
Shotgun
Super Dragon
Shield
Disabled

Poengkrav: 3
Makstid: 10 min

Challenge 13

Vanskelighetsgrad:

Scenario: Combat (med One hit kills)

Bane: G5 Building

Motstand: CIASim (Normal)

Våpen: Falcon-2
Tranquilizer
Laptop Gun
Hand Grenade
Reaper
Disabled

Poengkrav: 10

Makstid: 10 min

Challenge 14

Vanskelighetsgrad:

Oppsett: Capture the Case

Bane: Area 52

Motstand: GuardSim (Normal)

TroopSim (Easy)

Våpen: Cyclone
Super Dragon
K7 Avenger
FarSight XR-20
Cloaking Device
Disabled

Poengkrav: 10

Makstid: 10 min

Challenge 15

Vanskelighetsgrad:

Oppsett: Hold the Briefcase

Bane: Grid

Motstand: LabSim1 (Normal)

LabSim2 (Meat)

Våpen: MagSec-4
Dragon
Shotgun
Devastator
Shield
Disabled

Poengkrav: 10

Makstid: 10 min

Challenge 16

Vanskelighetsgrad:

Oppsett: Combat (med No radar)

Bane: Felicity

Motstand: BioSim (Perfect)

Våpen: Falcon-2

K7 Avenger

Super Dragon

Proximity Mine

Shield

Disabled

Poengkrav: 10

Makstid: 10 min

Challenge 17

Vanskelighetsgrad:

Oppsett: King of the Hill

Bane: Temple

Motstand: DanSim (Perfect)

Våpen: dy357 magnum

AR-34

Reaper

Slayer

Shield

Disabled

Poengkrav: 10

Makstid: 10 min

Challenge 18

Vanskelighetsgrad:

Oppsett: King of the Hill

Bane: Villa

Motstand: ElvisSim (Perfect)

MaianSim (Meat)

Våpen: Falcon-2

Phoenix

Tranquilizer

Laptop Gun

Shield

Cloaking Device

Poengkrav: 10

Makstid: 10 min

Challenge 19

Vanskelighetsgrad:

Oppsett: Combat

Bane: G5 Building

Motstand: CassSim (Hard)

TrentSim (Easy)

Våpen: CMP-150

Shotgun

Rocket Launcher

FarSight XR-20

Shield

Combat Boost

Poengkrav: 10

Makstid: 10 min

Challenge 20

Vanskelighetsgrad:

Oppsett: Combat (med One hit kills)

Bane: Sewers

Motstand: PilotSim (Hard)

Alliert: AirSim (Normal)

Våpen: Mauler

Falcon-2

MagSec-4

dy357 magnum

Shield

Disabled

Poengkrav: 10

Makstid: 10 min

Challenge 21

Vanskelighetsgrad:

Oppsett: Hacker Central

Bane: Grid

Motstand: JoSim (Hard)

Våpen: Mauler

Reaper

Shotgun

Callisto NTG

Cloaking Device

Disabled

Poengkrav: 10

Makstid: 10 min

Challenge 22

Vanskelighetsgrad:

Oppsett: Hold the Briefcase (med One hit kills)

Bane: Base

Motstand: PresSim (Perfect)

GuardSim (Normal)

Våpen: Falcon-2

Sniper Rifle

Crossbow

K7 Avenger

Shield

Disabled

Poengkrav: 10

Makstid: 10 min

Challenge 23

Vanskelighetsgrad:

Oppsett: Combat (med Slo-mo)
Bane: Complex
Motstand: CloneSim (Hard)
 StripeSim (Hard)
Våpen: MagSec-4
 Grenade
 Laptop Gun
 RC-P120
 Shield
 Combat Boost

Poengkrav: 2
Makstid: 10 min

Challenge 24

Vanskelighetsgrad:

Oppsett: Capture the Case
Bane: Fortress
Motstand: GuardSim1 (Easy)
 GuardSim2 (Easy)
 AirSim1 (Easy)
 AirSim2 (Easy)
Våpen: CMP-150
 Tranquilizer
 Devastator
 Super Dragon
 dy357-LX
 Disabled

Poengkrav: 9
Makstid: Ingen

Challenge 25

Vanskelighetsgrad:

Oppsett: Combat
Bane: Ravine
Motstand: ShockSim1 (Perfect)
 ShockSim2 (Hard)
Våpen: Mauler
 N-Bomb
 K7 Avenger
 FarSight XR-20
 Cloaking Device
 Disabled

Poengkrav: 10
Makstid: 10 min

Challenge 26

Vanskelighetsgrad:

Oppsett: King of the Hill
Bane: Ruins
Motstand: TechSim 1 (Perfect)
 TechSim 2 (Hard)
Våpen: Falcon-2
 Mauler
 Cyclone
 Laptop Gun
 Reaper
 Disabled

Poengkrav: 10
makstid: 10 min

Challenge 27

Vanskelighetsgrad:

Oppsett: Hacker Central
Bane: Sewers
Motstand: CIASim (Perfect)
Våpen: Falcon-2
 MagSec-4
 CMP-150
 Rocket Launcher
 Shield
 Disabled

Poengkrav: 10
Makstid: 10 min

Challenge 28

Vanskelighetsgrad: *****

Oppsett: Capture the Case

Bane: Villa

Motstand: GuardSim1 (Dark)

GuardSim2 (Dark)

Våpen: Falcon-2

Falcon-2 (silencer)

dy357 magnum

AR-34

Shotgun

Disabled

Poengkrav: 10

Makstid: 10 min

Okay, her er har det litt med tilfeldigheter å gjøre. Hvis du ser på våpenlista, så er det veldig få GODE våpen her. Men det er ett. AR-34-geværet er det klart beste, og den er plassert i en av basene. Derfor vil jeg anbefale deg å restarte oppdraget helt du du får denne basen. På den måten vil ikke utfordringen bli så ekstremt vanskelig. Denne basen er i et av de "mindre" åpne områdene, der det er en ramp til en trebro, som igjen fører til en slags liten tunell. Hver eneste gang du dør, plukker du opp AR-34-geværet og forter deg til motstanderens base.

Husk at de som oftest har en til å bevokte deres egen koffert, og en som skal hente din. Derfor er det lurt å være litt forberedt på fyren ved deres base. Ellers er det ingen ordentlige strategier. Disse folka er DarkSims og har en svært høy treffsikkerhet. Men selve banen er "ok", og det er tross alt ikke antall kills som gjelder her. Likevel: å drepe fienden VIL gi deg et slags forsprang (ettersom de bruker tid på å finne gode våpen).

Challenge 29

Vanskelighetsgrad metode 1: *****

Vanskelighetsgrad metode 2: ****

Oppsett: Combat

Bane: G5 Building

Motstand: WorkSim1 (Dark)

WorkSim2 (Dark)

Våpen: Falcon-2

Cyclone

dy357 magnum

CMP-150

Dragon

Disabled

Poengkrav: 10

Makstid: 10 min

Dette er en utrolig vanskelig utfordring. Etter min mening: Den vanskeligste. Grunnen til at jeg har satt den vanskeligste metoden først

og den lette sist, er at sistnevnte nærmest kan regnes som direkte juks. Noe som i stor grad ødelegger den fantastiske følelsen en får når man endelig har klart det. Hvorfor er det juks? Jo, fordi du bruker en glitch i spillet som utviklerne med liten sannsynlighet var klar over at ville oppstå. En glitch som gjør at det nærmest blir umulig for Darksimmene å få inn noe skudd på deg, mens du lett kan drepe dem tilbake. Det er rett og slett ikke meningen man skal gjøre det slik. Likevel: Er du desperat på å klare utfordringen fort, og få en pen stjerne på lista di: Be my guest. Men selv om det er den vanskeligste utfordringen, vil du nok klare den før eller siden med en ærlig strategi også. Spesielt hvis du gjør som jeg sier.

Metode 1: Det er rett og slett snakk om litt flaks på denne levelen. La oss håpe du begynner i nærheten av et våpen i det minste. Det aller viktigste våpenet på banen, er Dragon-geværene og deres B-funksjon. Det anbefales at du spiller litt uten simulanter (eller med latterlig enkle) før du faktisk prøver deg. Det er to gode måter å drepe DarkSimene på. 1. Plukke opp en Dragon og kaste den fra deg et tilfeldig sted på banen med en gang du får den. Pass deretter på at du ikke trækker på den selv. 2. Plukke opp en Cyclone (eller det du finner av våpen, men helst Cyclone så klart) og stille deg i den ene, litt dype, åpningen i veggen et sted (som nærmest ligner en liten blindvei). Her dukker du to ganger ned, glir inn til venstre og sikter mot (sannsynligvis) venstre side (litt avhengig av hvor fienden er). Sikt et sted mellom bryst og hode (ca), og vent. Det er ca 50/50 om de kommer i par eller ikke. Dersom de kommer i par, kan du både ha uflaks og flaks. Det spørres på situasjonen. Uansett: Dette er DarkSims. Og det er to av dem. Rene konfrontasjoner mot 100%-hodetreffsikkerhet er ikke spesielt bra. Trikset er å trykke på Z-knappen rett før de kommer til syne. Du bruker radaren til å se når de er hakket unna å være rett foran deg. Hold inne til de løper inn i kulene dine. Du kan få inn både enkle og doble på dette.

Når de er drept, løper du frem og tar våpnene deres. Forhåpentligvis vil det ligge en Dragon her. Dersom det ligger to, tar du bare den ene først. Trykk på start og bytt til Dragon (for å spare tid). Kast den inn gangen til venstre (der de som oftest kommer), og ta resten av våpna (dersom du ikke gjorde det først). Fort deg tilbake til posten din og bøy deg ned igjen. Det som ofte skjer nå, er at simulantene tar veien fra venstre og sprenger seg selv. Siden de innimellom løper sammen vil du også tjene inn doble poeng iblant. Når de er døde, løper du frem og tar våpen igjen. Denne prosessen gjentar du, enten du blir nødt til å skyte, eller det er med Dragon. Sannsynligheten for at du klarer deg gjennom hele (eller halve for den saks skyld) runden uten å dø, er likevel ikke stor. Det er her den VIRKELIG vanskelige delen begynner. Når du kommer frem med nytt liv igjen, trenger du litt flaks med posisjoneringen din. Fienene er raske, det er to av dem, og det er en liten bane du spiller på. Kom deg raskest mulig tilbake til posten din. ELLER let etter Dragon (bare dersom du er nærme) for å kaste igjen. Hver eneste kill er avgjørende.

Sist, men ikke minst, vil jeg nødig anbefale deg å sidestraife over bruene. Hvis du faller ned, mister du poeng. Og det er ikke spesielt bra i en utfordring som dette.

Metode 2: Denne er latterlig enkel å vinne med dersom du får den til. Grunnen til at den har fått "hele" fire stjerner på utfordring, er at du KAN feile på veien til "trikset". Du må kjenne banen litt rett og slett. En annen ting er at du KAN ha uflaks. Uansett: Før du velger utfordring, er det viktig at du lager deg en ny karakter. Velg en

Maian-kropp, og sett på et hvilket som helst menneskehode. Så begynner du runden. Når du starter, må du løpe nederst på den ene siden. (venstre side fra veggen ved den øverste brua så vidt jeg husker). Du må som sagt helt i bunnen, i nederste etasje. Plukk opp det du finner av våpen på veien. Forhåpentligvis noe automatisk, men det er ikke livsnødvendig. Nederst skal det være en slags "krok" og et lite firkantet hull i (med plass til deg). Hullet er altså ikke noe dypt. Kanskje en halv spillmeter eller noe. Gå ned i dette hullet, og bøy deg ned to ganger. Gli bakerst i firkanten og til venstre (mens du ser ut i rommet). Nå er det bare å vente på at simulantene skal komme og ta deg. Problemet deres er bare det at de ikke treffer deg i det heletatt hvis du har possisjonert deg riktig. Du kan sikte inn på hodet deres en etter en, og drepe dem med omtrent hva du vil. Ta våpna deres for å få nye kuler til ditt, eller et bedre våpen. Kast gjerne fra deg en Dragon i samme slengen (for å være på den sikre siden). Fiendene KAN drepe deg en sjelden gang. Men det skal ikke være ofte nok til at de vinner. Og det er ikke veldig vanskelig å vinne 10 - 0 på disse kampene. Men så er det jo bare takketvære en slags "glitch" du har vunnet da. Så selve scoren har ikke så veeeldig mye å si. Men du får i det minste en stjerne!

Challenge 30

Vanskelighetsgrad: *****

Oppsett: King of the Hill

Bane: Skedar

Motstand: BlondeSim (Dark)

CassSim (Dark)

Alliert: JoSim (Normal)

Våpen: Falcon-2

Falcon-2 (scope)

MagSec-4

Mauler

dy357 magnum

Disabled

Poengkrav: 10

Makstid: 10 minutes

Velkommen til den siste utfordringen. Ofte omtalt som den umulige, eller håpløse av dem. Om det er håp for deg? Selvfølgelig. Du må ha litt tålmodighet, og en god strategi. Og ettersom det ikke finnes noen jukse tullemetoder til Challenge 30, må du faktisk ha litt skills også. Dersom du ikke klarer den de første gangene er det bare å komme tilbake til den senere, når du f.eks. har klart flere solo-oppdrag. Strategien går slik:

Så snart du starter kampen, trykker du på A og Z slik at du kommer til din alliertes kommandoliste. Velg "Hold Hill" og se på radaren hvor nær hill-området faktisk er. Med mindre det er i naborommet og fiendene er langt unna, ikke bry deg om den enda. Det du trenger er en Mauler. En slik en finner du i det store midtpartsrommet i banen. Du vet, det rommet som leder ned, opp, og til flere ganger (og har fire pillarer i

- 9 fullførte challenger: G5 Building.
- 11 fullførte challenger: Grid.
- 12 fullførte challenger: Felicity.
- 14 fullførte challenger: Villa.
- 16 fullførte challenger: Sewers.
- 17 fullførte challenger: Car Park.
- 18 fullførte challenger: Base.
- 20 fullførte challenger: Fortress.
- 22 fullførte challenger: Ruins.

Scenarios/Oppsett

- 2 fullførte challenger: Hold the Briefcase.
- 4 fullførte challenger: Capture the Case.

Våpen

- 1 fullført challenge: Farsight XR-20.
- 2 fullførte challenger: Shotgun.
- 3 fullførte challenger: Falcon 2: Silencer.
- 4 fullførte challenger: Superdragon.
- 5 fullførte challenger: Laptop Gun.
- 6 fullførte challenger Remote Mine.
- 7 fullførte challenger: Tranquilizer.
- 8 fullførte challenger: Falcon 2: Scope.
- 9 fullførte challenger: Reaper.
- 10 fullførte challenger: Cloaking Device.
- 11 fullførte challenger: Devastor.
- 12 fullførte challenger: Proximity Mine.
- 13 fullførte challenger: Slayer.
- 14 fullførte challenger: Phoenix.
- 15 fullførte challenger: Combat Boost.
- 16 fullførte challenger: Mauler.
- 17 fullførte challenger: Callisto NTG.
- 18 fullførte challenger: Crossbow.
- 19 fullførte challenger: RC-P120.
- 20 fullførte challenger: DY357-LX.
- 21 fullførte challenger: N-Bomb.
- 22 fullførte challenger: Laser.
- 23 fullførte challenger: X-Ray Scanner.

Forhåndssatte spill

The-elite.net - En flott side, med flotte spillere. Mange av strategiene for raske løp er fått herfra. Faktisk de fleste av dem.

Har jeg glemt deg, er det bare å maile meg (o_l_e_h@hotmail.com) så skal det ordnes!

- Ole Henrik

~ S L U T T ~