

SWAT3:Close Quarters Battle

Série SWAT konečně našla svou tvář. Po prvním dílu, jenž se skládal ze samých FMV sekvencí a zábavy poskytoval asi stejně jako studium trojných integrálů, přišla dvojka. Autoři se vzpamatovali z okouzlení nad možnostmi, které nabízí CD-ROM, a zkusili okopírovat *Jagged Alliance*. Výsledek nebyl nejhorší, ale v jednom ohledu autoři šlápli do kolosálního exkrementu - celá hra probíhala v reálném čase, takže se celá akce změnila v horečné pojíždění myši a klikací závody. No a teď je tu díl třetí a s ním i třetí rozměr ...

Píše se rok 2005 a lidstvo ještě stále kupodivu existuje. Nebudu moc zabíhat do detailů co se děje týče, protože ten je celkem nepodstatný - je potřeba projít asi dvacítku misí, jinak bouchne atomovka a z poctivých, daně platicích Amíků se stanou elegantní, leč daně neplaticí grafitti na okolních zdech. Jako velitel pětičlenného týmu těch nejdrsnějších strážců zákona povedete svoje komando do boje proti teroristům všeho druhu, budete zachraňovat nebohé zajatce, získávat důkazy a tak podobně. Pokud jste hráli *Rainbow Six*, dovedete si *SWAT3* jistě dobře představit. Po absolvování výcviku si sestavíte tým, vyzbrojíte jej posledními výkřiky policejní módy a mise začíná. Na nějaké plánování před misí můžete zapomenout, teď se plánuje přímo v průběhu mise a nutno říci, že mi to takhle sedlo lépe. Máte pod sebou Modrý a Červený tým, každý je tvořen obvykle dvěma ostrými hochy. Nepočítejte s tím, že prostě půjdete a budete masakrovat všechno, co vám přijde do cesty - gauneři jsou šikulové a kryjí se navzájem, dovedou se takticky stáhnout a klidně vám vpadnou do zad, když si nedáváte pozor. Ukládat během mise se opět nedá a pokud vás někdo sejme, můžete jet znovu. Naštěstí vaši čtyři partáci poslouchají na slovo, takže je můžete poštvat na nepřítele a zpoza rohu vykouknout až po skončení masakru. AI všech postav ve hře je ohromující - pokud dáte členům svého týmu volnou ruku, sami si přeštipávají zámky, kryjí se za předměty a samozřejmě poměrně přesně střílí.

Už dlouho jsem neviděl projekt, kde by tvůrci kladli takový důraz na realističnost. Vaši muži nejsou Supermani, stačí lehký zásah do ruky a už nemohou používat primární (obouruční) zbraň, po zásahu do nohy se oběť jen nemotorně plazí. Kulky projdou měkkým materiálem, takže pokud víte, že se tenorista skrývá za nějakou tou dřevěnou přepážkou, můžete mu připravit nemilé překvapení a rozstřílet jej skrz ni. Ovšem dělat byste to neměli, jako správní policisté máte za úkol životy hlavně chránit, takže pokud chcete po skončení mise dostat nějaký ten metál, zkuste třeba hodit do obsazené místnosti světelný granát a padoucha jenom spoutat. Střílení civilů je sice dobré na odreagování, leč vede k nezdaru mise, takže si to raději odpusťte. Většinu času budete postupovat temnými prostory a na cestu si budete svítit baterkou, občas se ale vyplatí jít potmě a neupoutávat zbytečně pozornost. Chodíte buď vzpřímeně či v pokleku, můžete běhat, vykukovat hlavou za roh, pokládat světelné tyčinky, vylamovat zámky, házet kouřové granáty, zírat skrz dalekohled či se přepnout do pohledu jiného kolegy. I ovládání se povedlo, komunikace se členy týmu je příjemná, herní menu jakbysmet, zkrátka pohoda.

Před zpracováním musím opět smeknout, maximální rozlišení dosahuje 1280*1024 a dokonce se obejdete bez akcelérátoru. Hlavní devizou vizuální stránky je ovšem cit pro detail, s jakým jsou vymodelovány interiéry. To se těžko popisuje, to se musí vidět. Ve hře je obsaženo i několik reálných lokací Los Angeles (letišťe, Convention Centre, kde se každoročně odehrává například E3, věž), animace postav patří mezi nejlepší, co jsem kdy viděl, světlo, razící si cestu potemnělými chodbami a občasný těžký déšť, bičující střechy potemnělé čtvrti - to vše přispívá k dokonalému prožitku. Intro i další animace prakticky chybí, ale kvůli ději tu nejsme. Hudbu tvoří tiché elektronické rytmy, které báječně podtrhují plíživou atmosféru a samozřejmě nechybí třeskot zbraní, prosby civilistů, nenávistné

hrozby zloduchů a ledově klidné pokyny, linoucí se z vysílaček členů týmu, to vše v běžné, vysoké kvalitě.

Překvapením pro mne byla totální absence multiplayeru. Je to možná trochu škoda, protože duel dvou hráčů, z nichž každý by ovládal jednu stranu, by musel být poměrně dramatickou záležitostí. Teď marně přemýšlím, co tak *SWAT3* vytknout a věřte nebo ne, nic moc mě nenapadá. Vypadá skvěle, hraje se skvěle, snad jen ta obtížnost je trošku vyšší, než by mi bylo milé a sem-tam se přihodí, že není jasné, proč je najednou konec mise, ale to jsou drobnosti. Hra mě uchvátila dokonce natolik, že jsem docista zapomněl na fakt, že hraji za fízla, což už něco znamená ...

Tomáš Rádl

TABULKA:

Název: SWAT3:Close Quarters Battle

Výrobce: Sierra Studios

Vydavatel: Sierra On-Line, Havas International

Multiplayer: ne

3D akcelerace: ano

Minimální konfigurace: P-233, 32MB RAM, 4xCD, 450MB HDD

Doporučená konfigurace: PII-400, 64MB RAM, 32xCD, 450MB HDD, 3D karta

HODNOCENÍ:

Hratelnost: 8/10

Grafika: 8/10

Zvuk: 6/10

Obtížnost: 7/10

Celkově: 80%

Další z klonů *Rainbow Six* a další povedený.