

# swat 4

Ačkoliv může SWAT 4 vypadat jako tradiční akční hra, rozhodně taková není. Zapomeňte na všechno, co jste se kdy o žánru 3D stříleček naučili – tady jde o to, aby co nejvíc nepřátel zůstalo naživu.

## RADY DO ZAČÁTKU

### Tutoriál

Z celého srdce vám věříme, že žánr 3D stříleček – a to i těch taktických – znáte jako své boty a že už není nic, co byste se ještě mohli naučit. Ale stejně si tutoriál projděte. Je to jen pro vaše vlastní dobro. Nemyslíme si, že byste potřebovali připomenout nutnost opatrného postupu či střílení krátkými kontrolovanými dávkami nebo vysvětlit, na co jsou různé typy granátů. Ale ve zdejším výcvikové lekci se naučíte rozdělit svůj tým na dvě části a vrazit do místnosti ze dvou různých směrů, nebo zjistíte, na co jsou ostřelovači a jak nakládat s civilisty a podezřelými. Nepodceňujte to.

### Briefingy

Před vstupem do každé mise si přečtěte briefing. Prostudujte ho. Čtěte mezi řádky. Jsou tam vždy všechny nezbytné informace, ale občas trochu zakódované, takže musíte přemýšlet. Bude lepší běžná munice, nebo průrazná? Máte si s sebou vzít dost nesmrtících zbraní pro případ, že by civilisté nechtěli spolupracovat? Jak se budou útočníci chovat k rukojmím? Tohle všechno se dozvíte, jen nesmíte briefing hned odkliknout.

### Stupně obtížnosti

Nemachrujte a při prvním průchodu hrou si nevolte vyšší obtížnost než Normální. V úvodních misích sice není problém získat i sto bodů, ale pak začne rychle přituhovat. Hodnocení se vám snižuje za všechno, co si jen dokážete představit: za mrtvé či zraněné podezřelý, za to, když sami chytíte nějakou tu kulku, za ztrátu některého z kolegů, když něco nenahlásíte velení, pokud zapomenete sebrat jakoukoliv odhozenou zbraň a podobně. Za zabití podezřelého, který nikoho neohrožoval (např. se chtěl vzdát), vás čeká krutý postih, a smrt jediného civilisty je brána jako automatický neúspěch. U několika posledních akcí se vám může docela dobře stát, že sice splníte všechny úkoly, ale kvůli přílišné agresivitě postupu nezískáte ani rating 50, jenž je podmínkou pro úspěch na normální obtížnost.

### Volba výzbroje

Co se vás týče, až na výjimky si berte zbraně, jimiž nemůžete nikomu ublížit – pepřomet nebo nesmrtící brokovnici. Zatímco vaši podřízení moc dobře vědí, kdy si mohou dovolit vystřelit ze samopalu a kdy nikoliv, vás by mohla útočná

puška svádět k neoprávněným zabitím. A to nechceme, že? Navíc zmíněnými zbraněmi nejenže vyřadíte protivníky z boje, ale navíc se hodí na „přemlouvání“ nespolupracujících civilistů a nezraníte své kolegy ani v té největší mele. Sekundární zbraň si vyberte podle toho, jaká je vaše primární. K pepřometu se hodí tázer, protože lépe snižuje morálku protivníků. Máte-li v rukou nesmrtící brokovnici, můžete si za pás zastrčit běžnou pistoli (budete-li chtít zabíjet) nebo opět tázer (chcete-li šetřit municí). Z taktického vybavení doporučujeme pouze klínky a optiwand. Granáty můžete přenechat svým podřízeným – za prvé je pohodlnější, když je hází oni, za druhé vám to umožní být neustále ve střehu s prstem na spoušti. Na prorážení používejte pouze nálož C2. Takzvaná otvírací brokovnice je sice hezká věc, ale jak si ukážeme později, postrádá jednu důležitou výhodu klasické trhaviny.

### Postup misí

Zcela zásadní pro úspěšné splnění úkolů je opatrnost, to asi nemá cenu zdůrazňovat. To ale nestačí. Pracujte s mapou a svůj postup si pečlivě naplánujte. Ve hře nelze ukládat pozice a protivníci i civilisté se rozmisťují většinou náhodně, z čehož vyplývají dvě věci: za všechny chyby se platí a navíc nemáte šanci se z nich poučit stylem „tam číhá za rohem zločinec se samopalem, budu s tím počítat“. On tam totiž už příště nebude.

Naučte se rozdělovat tým a koordinovaně vtrhávat do místnosti ze dvou stran. Navykněte si okamžitě po každé přestřelce zabezpečit okolí a nechat tým kryt přístupové body, ať můžete spoutat rukojmí i útočníky, posbírat odhozené zbraně a zkontrolovat stiskem [M], jestli jste na něco nezapomněli (někteří protivníci mají zbraně dvě). Ostřelovače používejte spíš jen k průzkumu okolí, střílejte s nimi pouze v nezbytných případech (dvanáctá mise) a i tehdy se snažte nepřátele jenom zranit. Pomocí klínů zavírejte oblasti, do kterých půjdete teprve později, aby vás někdo nepřekvapil. Před vstupem do každé místnosti, kde mohou být přítomni protivníci, nejprve vhodte granát, tím všechny v okolí na čas ochromíte, a získáte tak čas na rozmístění. Dávejte si ovšem pozor, abyste se neďalili do záblesku. Pak byste totiž dopadli stejně.

### Civilisté

Sice je jdete zachránit, ale ne vždy budou ochotní vás poslechnout. V takovém případě použijte nějakou nesmrtící zbraň – po ráně do hlavy si každý řádně rozmyslí, jestli vám bude

odporovat nebo ne. Nezapomínejte hodně křičet, to také pomáhá. Vaší největší starostí ovšem musí být udržet civilisty naživu. Za žádných okolností se nesmíte stáhnout z přestřelky nebo ji zbytečně protahovat – v takových případech totiž mohou útočníci přesunout svou pozornost na nebohá rukojmí a bez milosti je postřílet.

### Morálka

Každá z postav ve hře má danou hodnotu morálky. Ta určuje, zda se vzdá hned při první výzvě, nebo jestli jí budete muset nějakým způsobem pomoci. Platí pravidlo, že čím více zbraní na někoho míří, tím je přístupnější jednání, ale někdy ani pět samopalů nepomůže. Právě proto máte být vyzbrojeni pepřometem, nesmrtící brokovnicí nebo tázerem – vaši kolegové nevystřelí na nikoho, kdo se odmítá vzdát, ale svíjí se v záchvatech kašle, a to ani nesmrtící zbraní. Místo toho počkají, až bude zase v pořádku a bude někoho ohrožovat. To není tak docela žádoucí, tudíž přicházíte na řadu vy – po jediné ráně z tázeru a příslušné výzvě si odpor rozmyslí i ten největší tvrdák. Nejméně snižuje morálku pepřomet (zato má slušnou kaudenci a hodně nábojů), nejvíce naopak tázer (jednoranný, krátký dosah).

### Oblíbené triky

- Pokud se někdo nachází hned za dveřmi, otevřete je pomocí nálože C2, a to i v případě, že nejsou zamčené. Výbuch protivníka dočasně ochromí, díky čemuž budete mít čas jej pacifikovat.
- Do místností posílejte nejprve svůj tým, jsou sebranější než vy. Výjimkou jsou rohy, kde vám nemůže nikdo vpadnout do zad nebo do boku – tam jděte první vy, protože máte větší šanci protivníka spatřit (vaši kolegové jdou rovně a až poté se otočí, vy můžete strafovat a neustále hlídat roh).
- Před vstupem do každé místnosti se do ní podívejte pomocí optiwandu.
- Průběžně si kontrolujte stav mise. Může se stát, že už budou všichni protivníci pacifikováni a vám zbývá jen zajistit civilisty – v takovém případě si už nemusíte dávat pozor.
- Neběhejte, pokud to není nezbytně nutné. Při běhu nemusíte trefit protivníka z brokovnice, ani když je dva metry od vás. Nejlepší je přesouvat se nepřerušovanou chůzí tak, jak vás to učí v tutoriálu – máte pak vcelku slušnou mušku, a je to lepší, než stát tupě na místě a dělat ze sebe terč.
- Dokud zbraň nepadne na zem, nepovažujte nepřátele za zneškodněného.

## RESTAURACE FOOD WALL



**Počet nepřátel:** cca 5

**Počet civilistů:** cca 5

**Výzbroj:** nesmrtící zbraně pro celý tým

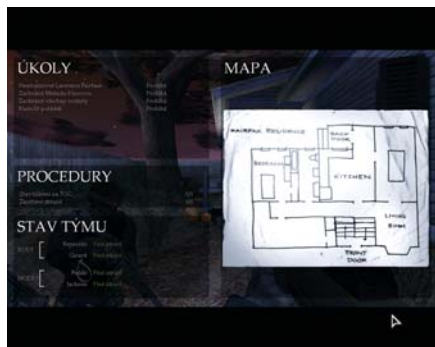
**Vstupní bod:** roh uličky

**Hlavní problém:** skladiště

**Postup:** Projděte s týmem k zadnímu vchodu a vstupte do budovy. Chodba se dělí a zde je největší problém – musíte okamžitě pokrýt schodiště před sebou, skladiště napravo a kuchyni nalevo. Jakmile to bude možné, zaklíňte dveře do skladiště i ke schodům, ať vám nikdo nevpadne do zad. Vyčistěte kuchyni a projděte do restaurace. Tam většinou bývají pouze civilisté, ale může se tam vyskytovat jeden nebo dva ozbrojenci. Často se jedna osoba ukrývá na záchodcích. Až bude celá tato prostora čistá, můžete se vydat do zaklínovaných místností. První by mělo být na řadě skladiště. Zde se nespolehejte na to, co vám řekne optiward – nepřátelé se mohou schovávat za skříní před vámi a hlavně za rohem vlevo. Nejprve tam tedy vhodte granát (se slzným plynem nebo omračující) a pak jděte rychle za ním.

Na závěr přichází na řadu patro. Vyčistěte chodbu nad schody, a zatímco pošlete tým do dveří nalevo, vy kryjte únikovou cestu na konci chodby. Seberte ze stolu modifikovaný samopal a vyčistěte poslední velkou místnost. Jeden protivník se může ukrývat v koupelně – v takovém případě jej zneškodněte tím, že dveře otevřete pomocí nálože C2.

## FAIRFAXOVO OBYDLÍ



**Počet nepřátel:** 1

**Počet civilistů:** 3

**Výzbroj:** nesmrtící zbraně pro celý tým

**Vstupní bod:** vjezd do garáže

**Hlavní problém:** občas další ozbrojenec v suterénu

**Postup:** Projděte do domu skrz garáž, projděte do další místnosti s chodbou. Zaklíňte první dvojce dveře – za jedněmi jsou schody do bytu, za druhými sklepení. V chodbě nalevo nebo v malé místnosti na jejím konci se může schovávat jeden ozbrojenec, nebývá zde však příliš často. Až bude okolí zajištěno, odklíňte dveře do sklepa a pronikněte do Fairfaxova doupěte. Fairfax se většinou ukrývá na třech různých místech: v tomto doupěti, ve „filmovém studiu“ (místnost za prvními plechovými dveřmi) nebo s Melindou Klinovou na konci sklepa. Bývá vyzbrojen brokovnicí a střílí rychle, je to však zbabělec a vzdává se už po zásahu slzným plynem. Pokud se vám v tuto chvíli v přehledu mise odškrtne úkol „nastolit pořádek“, nahláste na velitelství nález Melindy i oběti ve studiu, přinuďte Fairfaxovu matku ke spolupráci (nachází se nahoře v bytě) a upalujte domů

## PUMPA QWIK



**Počet nepřátel:** 5–8

**Počet civilistů:** 3–5

**Výzbroj:** nesmrtící zbraně, příp. 1–2 smrtící

**Vstupní bod:** boční vchod

**Hlavní problém:** členitá prodejní plocha obchodu

**Postup:** Projděte kolem kontejneru a vyčistěte venkovní prostor. Poté zablokujte vchodové dveře, zajistěte toalety a vraťte se na místo, kde jste se objevili. Tam jsou druhé dveře. Vyčistěte za pomoci plynových granátů trojici místností, až se dostanete ke dveřím. Ty zaklíňte, aby měli nepřátelé zablokovanou únikovou cestu. Opět vyjděte ven kolem kontejneru k zadnímu vchodu, vyndejte klín a pronikněte dovnitř. Zaklíňte všechny dveře kromě těch naproti vstupu. Do těch naopak hodte granát a vyčistěte i následující chodbu. Další dveře opět zaklíňte a vraťte se do předsíně u bočního vchodu. Vtrhněte do prodejny – nepřátelé nebudou mít kam uniknout. Zbývá vyčistit prostor za pokladnou a malou místnostku vedle bočního vchodu – to by již neměl být problém.

## NOČNÍ KLUB A-BOMB

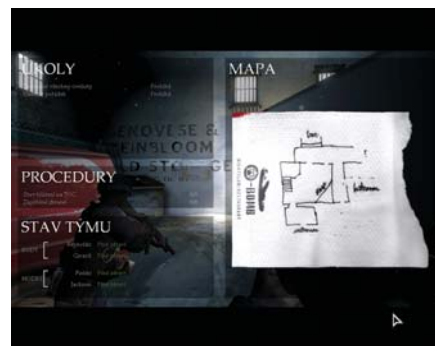
**Počet nepřátel:** cca 12

**Počet civilistů:** cca 12 (včetně v bezvědomí)

**Výzbroj:** 2 smrtící zbraně, zbytek libovolné nesmrtící

**Vstupní bod:** služební vchod

**Hlavní problém:** dvě místnosti s nutností koordinace vstupu ze dvou stran



**Postup:** Vstupte do budovy a okamžitě zaklíňte dveře napravo vedoucí na pódium. Projděte chodbou, zajistěte schody a zaklíňte dveře nad nimi. Poté se vraťte pod schody, vyčistěte malou místnost před pódium a rozdělte tým: s jedním přistupte ke dveřím na pódium, se druhým se vraťte k prvním zaklínovaným dveřím. Uvolněte je a přiřaďte oběma týmům, aby do místnosti vhodily plynový granát a vyčistily ji. Poté projděte jedním ze dvou dveří na chodbu, chvíli počkejte, jestli k vám nepoběží nějaký podezřelý, a pak se vydejte nahoru po schodech – najdete je za dveřmi vlevo za vámi (pokud se díváte dolů chodbou; dveře naproti nim, vedoucí do skladiště, zaklíňte). Dveře nahoře nad schody budete muset většinou otevřít pomocí C2 (často se za nimi někdo schovává). Jedním týmem nechte hlídat roh nalevo, se druhým se vraťte přes pódium ke druhým zaklínovaným dveřím. Vhodte do nich plynový granát a vtrhněte do místnosti – za rohem nalevo čeká druhý tým.

Až bude klid, sejděte dolů kolem třetích zaklínovaných dveří do chodby a z vešho nejdřív vyčistěte prostor toalet a malého proskleného obchůdku. Pak přijde na řadu bar (vstup z prostředku či konce chodby). Následně se postavte se dvěma týmy o skladiště – jeden projde z tohoto baru, druhý třetími zaklínovanými dveřmi. Granát ať hodí pouze tým vstupující z baru. Dál už to je rutina – pokud v tuto chvíli nemáte zneškodněné všechny nepřátele, tak brzy mít budete.

## VICTORY IMPORTS AUTO CENTRUM



**Počet nepřátel:** 10–12

**Počet civilistů:** 3–5 (jeden v bezvědomí)

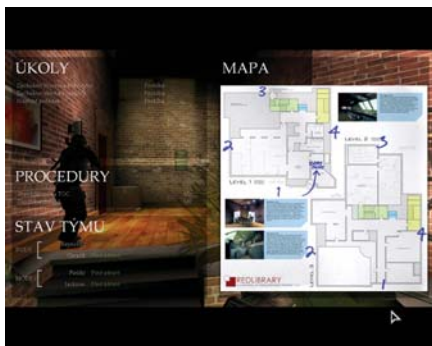
**Výzbroj:** 2 smrtící zbraně, zbytek libovolné nesmrtící

**Vstupní bod:** střecha

**Hlavní problém:** není možné zabránit průchodu podezřelých ze spodní části domu nahoru, mohou vám vpadnout do zad

**Postup:** Odemkněte dveře a chvíli počkejte – většinou vyjde nahoru jeden ozbrojenec. Zpacifikujte ho a dovedte tým pod schodiště. Tam na vás zprava pod dalším schodištěm většinou vybafe několik nepřátel, postarejte se o ně a zabezpečte okolí. Vraťte se do prvního patra a rutinně projděte dvěma místnostmi nalevo i za pultem napravo. Pak vyčistěte velkou místnost u pultu (nezapomeňte na výklenek s automaty) a jděte chodbou vlevo. V následující místnosti většinou někdo bývá, otevřete si tedy pomocí C2. Sejit tudy dolů by bylo nebezpečné, tak jenom zaklínáte dveře a vraťte se k prvnímu schodišti dolů. Dveře nalevo zaklínáte, na konci chodby vlevo prověřte malý přístěnek. Bleskově vyčistěte trojici místností servisu, do garáží jako takových však ještě nevstupujte. Všechny dveře vedoucí do nich pro jistotu zaklínáte. Následně jděte k těm prvním (nalevo od schodů) a postarejte se o ozbrojenec, který většinou číhá nalevo u drátěných vrat. Zbytek je rutina – projít garáží včetně místnosti s generátorem a nenechat nikoho, aby vám utekl (v této misi to protivníci dělají velice rádi).

## KANCELÁŘE REDLIBRARY

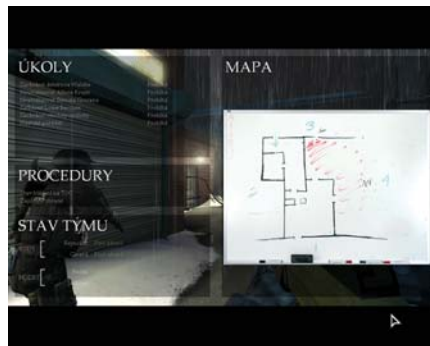


**Počet nepřátel:** 12–15  
**Počet civilistů:** 6–10 (dva v bezvědomí)  
**Výzbroj:** 2–3 smrtící zbraně s celoplašťovou municí, zbytek nesmrtící brokovnice  
**Vstupní bod:** garáže  
**Hlavní problém:** ozbrojenci mají neprůstřelné vesty a plynové masky; prostor kanceláří v přízemí je členitý a nachází se tam množství nepřátel; prostor v prvním patře (před serverovnou) je nepřehledný

**Postup:** Projděte podzemní garáže a vstupte na schodiště. Nechte tým hlídat první dveře a sami jděte nahoru zaklínovat zbývající dveře. Pak vstupte do RedLibrary. Jedním týmem nechte hlídat dveře napravo a s druhým jděte zaklínovat jak dveře nalevo od vás, tak na konci klikaté chodby. Vyčistěte prostor toalet (raději běžte jako první) a pak se vraťte ke dveřím, které hlídá první tým. Vhodte do místnosti granát a v nastalém zmatku pochytejte co nejvíce podezřelých. Opatrně postupujte doprava, kryjte si přitom levý bok (směrem od recepce). Až budete úplně vpravo, pošlete tým místo vyčistit (s nezbytným granátem), sami hlídejte únikový prostor uprostřed místnosti a recepci vlevo.

Jakmile bude klid, projděte s celým týmem k recepci, hlídejte si pro jistotu ochoz nad vámi. Přesvědčete se, zda se nikdo nenachází ve vstupní hale, a vraťte se k výtahu. Odstraňte klín pode dveřmi napravo a pošlete tam celý tým. Pozor, nepřítel se rádí schovávají vzadu pod schody. Až bude klid, vyjděte po schodišti nahoru a nenápadně proklouzněte do chodby. Pokud jsou nějaké dveře otevřené, tak je pozavírejte, a rozdělte tým na dvě poloviny. První projde do místnosti dveřmi přímo nalevo od vás, druhý do toho samého prostoru, ovšem prvními dveřmi z přílehlé chodby. V obou případech použijte slzný plyn. Pak přijde na řadu následující místnost na stejné chodbě. Pozor – tam mohou protivníci být, aniž byste je viděli. Zbývá zajistit odpočívárnu na druhém konci tohoto patra – tam nejsou žádné problémy – a malou komůrku uprostřed. Pak sejděte po prvním schodišti (má zaklínované dveře) do mezipatra. Odstraňte další klín a pronikněte do kanceláře. Zde si dávejte dobrý pozor: nepřítel vás mohou zabít ze serverovny skrz sklo. Až rutinně zajistíte obě místnosti s počítači, buďte mise u konce.

## NORTHSIDE VENDING AND AMUSEMENTS

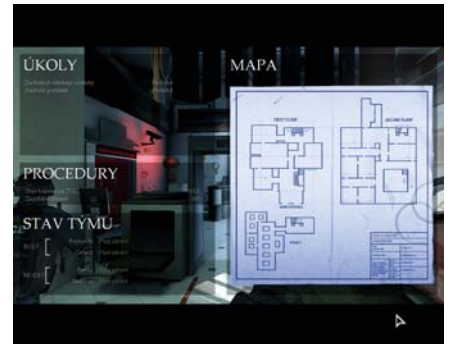


**Počet nepřátel:** 10–12  
**Počet civilistů:** 6–8 (jeden v bezvědomí)  
**Výzbroj:** 2 smrtící zbraně s běžnou municí, zbytek nesmrtící brokovnice  
**Vstupní bod:** z uličky  
**Hlavní problém:** úvodní velké skladiště, velký členitý prostor pro sázející

**Postup:** Vstupte do domu, prozkoumejte toaletu. Poté projděte do další místnosti a rozdělte tým. S každým přistupte k jednomu dveřím a synchronizovaně vtrhněte do skladiště za doprovodu dvojité dávky slzného plynu; nepřítel zde sice nebývá mnoho, ale jsou dobře ukryti. Poté otevřete dveře na konci chodby a sejděte po schodech dolů. Tam zaklínáte dveře nalevo a vtrhněte do těch napravo. Odsud půjdete rovně dál, ale ještě zaklínáte dveře u kukaně, ať vám nikdo neunikne. Teď můžete vrazit do sázkařské oblasti. Nejprve vás čeká dvojice místností s paravány. Tyto situace řešte standardně – celý tým a granát se slzným plynem. Dostanete se k místnosti s počítači. Tu běžně zajistíte a prověřte malou odpočívárnu napravo. Poté s polovinou týmu přistupte ke dveřím naproti vám, se druhou oběhněte celou hernu na začátek, kde jste u schodiště zaklínávali první

dveře. Koordinovaně vtrhněte do velkého prostoru a celý jej vyčistěte, mějte přitom pořádek jedno očko na schodech vlevo. Až bude po všem, vyjděte nahoru a dejte si pozor – v následujících dvou místnostech bývá namáčkáno hodně podezřelých, ozbrojených automatickými zbraněmi.

## DIAMANTOVÉ STŘEDISKO DUPLESSIS



**Počet nepřátel:** 12–15  
**Počet civilistů:** 20–25 (cca 10 v bezvědomí)  
**Výzbroj:** 2–3 smrtící zbraně s celoplašťovou municí, zbytek nesmrtící brokovnice  
**Vstupní bod:** služební vchod  
**Hlavní problém:** velice dobře ozbrojení protivníci s automatickými zbraněmi a neprůstřelnými vestami; velký počet rukojmí; členitý prostor trezoru

**Postup:** Projděte dveřmi, osobně hlídejte schodiště po levé straně. Až budete mít jistotu, že je všude klid, projděte dveřmi v pravé části místnosti, otočte se doprava a vyčistěte místnost vpravo. Dejte si pozor – jeden útočník se většinou ukrývá za sloupem a při standardním postupu vám zneškodní jednoho člena týmu. Pokud vám tedy optiwand neprozradí, že je v místnosti ještě někdo jiný, vezměte si zajištění na starost sami, a místo abyste šli kolem sloupu, zamiřte ke stolu nalevo. Od tamtud se vám nebude moci ozbrojenec bránit. Pak zajistíte dvojici spojených místností v téže chodbě – zjistěte, kde se protivníci nacházejí, a naplánujte co nejlepší postup; díky tomu, že jsou místnosti spojené, lze koordinovat útok ze dvou stran. Pak místnostmi projděte do další chodby a postup opakujte – opět se jedná o dvě vzájemně spojené kanceláře. Vraťte se do první příčné chodby a vyčistěte místnost, kterou máte po pravé straně. Je sice členitá, ale většinou v ní nikdo nebývá (maximálně jeden ozbrojenec a jedno rukojmí). Projděte kolem regálů a dveřmi vtrhněte na ochoz nad vstupní halou – zde většinou narazíte na několik podezřelých. Než budete scházet dolů, ještě se vraťte k prvnímu schodišti a postarejte se o rukojmí zde. Zaklínáte oboje velké dveře; k trezoru ještě nescházejte. Zajděte opět do velké haly, sejděte dolů. Dveře napravo zaklínáte a vtrhněte do těch před vámi. Pokračujte do další velké místnosti a počítejte s tím, že se v ní strne mela; je zde hodně rukojmích a i jeden ozbrojenec zde dokáže napáchat pěknou paseku. Dveře naproti těm, jimiž jste vstoupili,

pevně zaklínajte a odejděte těmi napravo. Velkých (zaklínovaných) dveří si nevšímejte a vstupte do jediných, které jsou volné. Pak se vraťte na chodbu a projděte dveřmi naproti vám. Ocitnete se u schodiště. Odklínajte druhé dveře, které se zde nacházejí, a vyčistěte celou místnost. Nyní se vraťte ke schodišti za vámi a sejděte k trezoru. Zde se ne snažte nic uspěchat – uvnitř může být klidně i pět podezřelých. Snažte se je vytáhnout ven postupně. Poté do trezoru vhodte granát a zabezpečte jej – zde záleží nejen na opatnosti, ale i na rychlém postupu, aby se zbylí ozbrojenci nestačili vzepnout k odporu. Prosklenou místnost můžete zajistit ze dvou stran, ale není to nezbytné.

## UBYTOVNA TARRONOVÝCH DĚTÍ



**Počet nepřátel:** 13–15

**Počet civilistů:** 6-8

**Výzbroj:** 2–3 smrtící zbraně s normální municí, zbytek libovolně nesmrtící

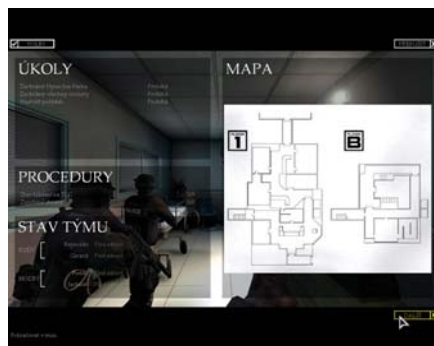
**Vstupní bod:** požární nouzový východ

**Hlavní problém:** velké množství výbušnin (za žádných okolností nepoužívejte průraznou municí); místnost s provizorním schodištěm do prvního patra

**Postup:** Odemkněte dveře do domu a zkontrolujte, zda se za nimi nikdo nenachází (většinou tam někdo je nebo právě přichází). Otevřete dveře vpravo, až jimi projdete, tak je zaklínajte – tím zajistíte, že vám vlastně po celý zbytek mise nikdo nevpadne do zad. Sejděte po schodech a zajistěte chodbu. Zamířte do sklepa a zajistěte jej – pozor, ať na vás nikdo nevyběhne z jeho druhé části. Pak se vraťte do přízemí a rutinně vyčistěte trojici místností na této straně. Pozor si dejte hlavně u první, neboť tam se s oblibou ukrývají nepřátelé za palandou. Až budete mít tuto stranu zabezpečenou, vyjděte na hlavní chodbu a vstupte do dveří naproti. Tam nikdo nebývá, ale ne tak v pokoji napravo. Můžete očekávat většinou dva ozbrojence, kteří na vás nečekaně vtrhnou. Poté, co zde nastolíte pořádek, se vraťte na chodbu a zajděte do dveří na jejím konci. Tam vás nic extra těžkého nečeká, ovšem v další místnosti, která na tuto navazuje, to bude tuhé – tady se nachází provizorní schodiště do prvního patra, je zde spousta zálužných zákoutí a hlavně nepřátel. Bez granátu se slzným plynem sem tedy rozhodně nevstupujte. Vyjděte nahoru a pročistěte toto křídlo budovy. Na konci na-

jdete kuchyňku, ze které vedou dveře do jakési modlitebny. Ty zaklínajte a vyjděte na chodbu. Zajistěte tento pokoj – dejte si pozor, protivníci se mohou ukrývat za skříní a na záchodě – jedním týmem pak hlídejte vstup do místnosti vlevo a se druhým zajistěte pokoj napravo od místa vstupu. Pak oba týmy spojte a zajistěte všechny osoby v posledních dvou velkých místnostech. Utéct vám nemohou – dali jste klín pod dveře, vzpomínáte? Počítejte ovšem s tuhým odporem a automatickými zbraněmi.

## LÉKAŘSKÉ STŘEDISKO SVATÉHO MICHALA



**Počet nepřátel:** 13–15

**Počet civilistů:** 12–14 (většina v bezvědomí nebo po smrti)

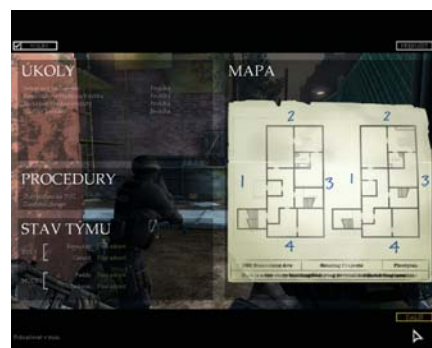
**Výzbroj:** 3–4 smrtící zbraně s celopláštovou municí, zbytek nesmrtící brokovnice

**Vstupní bod:** z výzkumného křídla

**Hlavní problém:** velké množství všeho schopných a odhodlaných protivníků vyzbrojených automatickými zbraněmi a neprůstřelnými vestami

**Postup:** Otevřete dveře, zajistěte vstupní bod a vyčistěte místnost napravo, pokud možno oběmi dveřmi najednou. Poté dojděte k prvnímu pokoji nalevo, z něj pošlete s omračujícím granátem celý tým do další místnosti, která na tuto navazuje. Sami se postavte ke dveřím, jimiž jste sem vstoupili, a hlídejte, aby nikdo neunikl. Na řadu přichází jednotka intenzivní péče – je nalevo za rohem. Počítejte se slušnou přestřelkou, protože protivníci vás uvidí, jakmile se přiblížíte ke dveřím. Pak zajistěte klínem dveře za prosklenou přepážkou a sami jděte s celým týmem k velkým dvoukřídlovým dveřím nalevo. Zabezpečte celou oblast recepce – a to včetně vchodu nalevo, malého skladiště napravo a čekárny naproti vám (všechno to jsou standardní akce). Pak přistupte ke dveřím na konci chodby a sejděte ze schodů. Tam zaklínajte dveře nalevo a celý tým pošlete do dveří v chodbě vpravo – sami pak hlídejte dveře přímo před vámi, aby nemohl nikdo uprchnout. Následně jděte za svými kolegy a společně zajistěte umývárnu. Pak pokračujte chodbou dál k nezajištěným dveřím, cestou strčte klín pod dveře po levé straně. Zajistěte chodbu za dvoukřídlovými dveřmi (až k místu, které jste zabezpečili proti útěku podezřelých) a poté vtrhněte s plnou parádou do poslední velké místnosti.

## WOLCOTT PROJECTS



**Počet nepřátel:** 15–17

**Počet civilistů:** 1

**Výzbroj:** 2–3 smrtící zbraně s běžnou municí, zbytek libovolně nesmrtící

**Vstupní bod:** z boční uličky

**Hlavní problém:** chodba s mnoha zákoutími s velkým množstvím nepřátel; nezabít Jenningse

**Postup:** Chcete-li v této misi uspět, musíte zlikvidovat co nejvíce nepřátel dříve, než vstoupíte do centrální chodby. Jinak by se vám tam všichni seběhli, a to by byl váš konec. Víc než kde jinde zde jsou tedy zapotřebí klíny pod dveře, nebojte se zde také použít odstřelovače. Nenechte se zmást tím, že protivníci nemají neprůstřelné vesty ani plynové masky – i tak je tato mise mnohem obtížnější, než by se mohlo zdát.

Pomocí odstřelovačů nejprve zlikvidujte všechny protivníky v dohledu – ale pozor na postavu v zeleném, to je Jennings. Pak projděte rozbitou zdí za rohem do domu, vyčistěte místnost naproti sobě a dveře, jimiž je možné odejít na chodbu, zaklínajte. Poté se vraťte do předchozího pokoje a otevřete další dveře, které tam jsou. Jděte první – za rohem se může někdo ukrývat. Až bude klid, podívejte se pode dveřmi, jestli se někdo neukrývá v koupelně. Pokud ano, tak si nehrajte na hrdiny a otevřete si nálož. Pak vyjděte ven a postupte až k dalším dveřím (jsou kolem nich krabice). Zde rozhodně nedávejte příkaz k vyčištění místnosti a raději se o to postarejte sami – nechte dveře otevřít pomocí C2 (abyste protivníky omfáčili) a sami přinutíte podezřelé, aby se vzdali (členům týmu dejte rozkaz, aby vás následovali). Pozor si dejte hlavně u beden proti dveřím – často se tam někdo schovává a pokud by tam přišel někdo z vašeho týmu, zavede podobně by byl vyřazen z boje. Vy to ale zmáknete. Poté opět zaklínajte dveře vedoucí do chodby a vyjděte ven, zamířte dolů ke sklepu. Ten zajistěte a dveře vedoucí ke schodišti zabarikádujte. Zbývá poslední venkovní část – přesuňte se k hlavnímu vchodu a zaklínajte jej (skrz okno zde případně můžete ještě někoho zlikvidovat). Nyní se vraťte k úplně prvním zajištěným dveřím a vstupte do chodby. Zajistěte ji i obě přilehlá schodiště a vydejte se do patra. Zde to je už jen rutina, tak si dejte záležet.

## HOTEL OLD GRANITE



**Počet nepřátel:** 16–18

**Počet civilistů:** 3–5

**Výzbroj:** 3–5 smrtících zbraní s celoplášťovou municí, zbytek nesmrtící brokovnice

**Vstupní bod:** ze schodiště

**Hlavní problém:** několik velice nepřehledných místností, rukojmí, ozbrojenci v neprůstředných vestách, časované bomby

**Postup:** Tady jde opravdu do tuhého. Klidně se vyzbrojte samopalem, zde ho využijete. Do mise vstupte rozhodně ze schodiště a ne z výtahu – tak si totiž odbudete těžkou část nejdřív. Jděte k prvním dveřím a zaklínujte je. Dávejte si pozor na schody nad sebou – často tudy někdo půjde. Poté pomocí odstřelovačů zlikvidujte tolik protivníků, kolik jen půjde. Pečlivě se také podívejte, zda se někdo neschovává vpravo na střeše poblíž dveří – bývá tam jeden podezřelý, který vám jinak dokáže pěkně zatopit. Až s ostrostřelci skončíte, jděte opět nahoru po schodech. Zde narazíte na první bombu, zneškodněte ji. Od této chvíle vám běží časový limit, ale nebojte: pokud se nebudete vložene flákat, tak je poměrně benevolentní. Projděte dveřmi napravo od schodů a proti směru hodinových ručiček vyčistěte chodbu; všechny náložky se ukrývají v tomto křídle. Z chodby projděte na střechu a pak zamiřte opět do chodby – dostanete se tak na místo, odkud jste sem přišli. Nyní byste měli mít většinou zneškodněné dvě až tři bomby. Začněte druhé kolečko chodbou, tentokrát však čistěte místnosti. Dávejte si dobrý pozor – jsou zde rukojmí a hodně ozbrojenců. Neváhejte a střílejte, zatýkáni berte spíš jako nepovinný bonus (samí asi budete mít nějaké ztráty, ale konec zvládnete klidně i sami). Až bude celé pravé křídlo zajištěné, vraťte se ke schodišti. Zde vás za dveřmi naproti vám čeká poslední tuhý oříšek – bývají zde dva ozbrojenci a jedno rukojmí. Žádný z nich přitom není zpočátku vidět. Vstupte tedy s celým týmem do místnosti a až poté hodte granát. Poté sejděte dolů po schodech a zajistěte i spodní patro. Zde jsou jen dva oříšky, které však lze snadno rozlousknout: těsně za dveřmi pokoje 622 a v umývárně na pokoji 624 se často ukrývají nepřátelé. Zbavíte se jich snadno – když si otevřete pomocí náložky C2.

## VÝZKUMNÉ CENTRUM NA MT. THRESHOLD



**Počet nepřátel:** 13–16

**Počet civilistů:** 26–32 (cca tucet v bezvědomí)

**Výzbroj:** 3–5 smrtících zbraní s celoplášťovou municí, zbytek nesmrtící brokovnice

**Vstupní bod:** služební vchod

**Hlavní problém:** nepřehledné prostředí (velké místnosti s policemi a skříněmi), množství rukojmí i fanatických ozbrojenců; nepřijemně velká poslední místnost

**Postup:** Ne nadarmo je tahle mise poslední – je opravdu hodně, hodně těžká a ještě navíc musíte celou dobu hledat kufřík (ten může být prakticky kdekoliv). Vstupte do chodby a postarejte se o místnost nalevo. Poté zajistěte zbylé chodby včetně vstupní haly. Následně rozdělte tým – s jednou polovinou se připravte ke dveřím na ochozu nad vstupní halou, se druhou polovinou se vraťte – zatočte z ochozu doprava a připravte se u dveří napravo. Koordinovaně vtrhněte do místnosti za syčení slzného plynu. Poté se postarejte o dvojici místností, které vám na tomto patře zbývají (nemělo by to být nic těžkého), a zajistěte dveře, za nimiž je schodiště dolů. Nyní sejděte do hlavní haly a vstupte do chodby za velkými dveřmi. Zde jsou celkem troje dveře. Ty napravo a uprostřed zaklínujte, do těch vlevo vstupte (nejprve se ale podívejte oknem na schodiště, jestli se tam někdo neukrývá). Zdejší pracovny vezměte pěkně po pořádku – začněte vlevo, a až zde bude klid, přejděte napravo (použijte dveře na konci uličky). Projděte dveřmi na konci místnosti a vstupte do sekce Animal Research, konkrétně do dveří napravo. Zajistěte tuto místnost a vraťte se – teď jsou na řadě plechové dveře nalevo. Odsud se dostanete na hezké místo v poslední místnosti – a když ji zvládnete, úspěšně jste dokončili celou hru. Gratulujeme. ◀◀

PAVEL MONDSCHJEN  
05G0230