



LUKÁŠ COUDR

Autor je redaktorem herního  
magazínu BonusWeb.czVydavatel:  
CodemastersRecenzováno:  
SCORE 89

Demo na:

# Operation Flashpoint

**Kompletní návod uvedený tunou vyčerpávajících rad do jedné z nejlepších českých her nepochybně udělá radost každému z vás!**

## Pěchota

Základní pravidlo každého boje je „vidět a ne být viděn“. Jakmile vás nepřítel spatří, začne po vás střílet a pravděpodobně vás i zabije - většina neohrožených hrdinů se z války vrací nohama napřed v zinkovém futrálu. Během přesunů proto postupujte co možná nejčtenitějším terénem - naprosto ideální je les nebo skupiny stromů na kraji lesa. Pokud už musíte přejít otevřené prostranství, použijte metodu přískoků - utíkejte k nejbližšímu křoví, zalehněte, zkontrolujte situaci a utíkejte dál. Nezapomínejte ani na pravidelný průzkum celého vašeho okolí (ideálně dalekohledem). Většinou totiž ani nebudete vědět, kdo a odkud vás trefil.

✘ Šetřete municí a volte vhodné okamžiky na přebíjení zásobníků. Pokud bojujete na dálku, nastavte si automatické zbraně na jednotlivé výstřely (střelba dávkou vychyluje mušku). Stejně tak nestřílejte z volné ruky kulometem - mnohem přesnější bude míření vleže. Neváhejte používat zoom nebo optiku - nepřítel uvidíte mnohem detailněji. Pokud bojujete na střední nebo krátkou vzdálenost, přebíjejte preventivně, až se začne blížit počet nábojů pěti nebo šesti - když si na přebití najdete chvíli klidu, nebudete muset bezmocně sledovat, jak vás nepřítel zastřelí ve chvíli, kdy ho sice máte na mušce, ale nemáte municí.

✘ Buďte trpěliví - pokud zrovna nemáte v ruce kulomet, tak střílejte až tehdy, kdy budete mít jistotu zásahu. Hrajete-li se zapnutými tagy vojáků, vyberte si před zahájením palby první cíl (většinou kulometčíka, který vám může dost zatopit). Hluk střelby nebo nalezení mrtvoly spustí poplach a obrněná vozidla se přepnou do bojového režimu - ideální cíl pro první rány snipera představuje řidič a velitel BVPčka. Znehybně-

ný transportér vás pak nemůže ohrozit a vy do něj naopak můžete nastoupit. Pokud musíte „vystřelit“ posádku auta, útočte buďto jednotlivými ranami zepředu (mířte na hlavu) nebo z boku automatickou zbraní (ideálně kulometem).

✘ Opatrně s výbušninami a granáty - před odhozením granátu se raději ujistěte, zda budete házet ručně nebo střílet z granátometu (každá varianta má jinou balistickou křivku - střelba z granátometu vleže do kopce se rovná sebevraždě). Výbušně zbraně mají poměrně velký dosah - myslete na to zejména, až budete klást nálož. Za těch načasovaných třicet sekund se mnohdy nestačíte odplazit do bezpečí. Pravidlo „když někam nevidím, ale tuším tam nepřítel, tak tam hodím granát“ dokáže zachránit dost životů.

✘ V sólových misích se vyhněte otevřené konfrontaci s nepřítelem a bojujte zásadně na větší vzdálenost. Jakmile vás protivník „přišpendlí“ palbou a vy ztratíte možnost se nepozorovaně pohybovat, zemřeli jste (sice budete ještě pár minut opětovat palbu, ale pak vás stejně obklíčí nebo povolají těžkou technikou, která prací dokončí). Pozor na vrtulníky, které mohou prozradit vaši pozici - jakmile uslyšíte hluk rotoru, utečte do lesa nebo si lehněte pod strom, tam vás neuvidí.

✘ Nebojte se využívat zbraní padlých bojovníků. Pokud se k vám blíží početná skupinka vojáků, můžete s klidným svědomím položit sniperku a vítit si od nepřátelské mrtvoly lehký kulomet. Také vojáci Specnazu jsou vítaným zdrojem upravených odhlučňených AK-47. Když už máte štěstí na Hechler-Koch, tak se alespoň zastavte u mrtvých kolegů pro extra zásobníky - dovolí vám nerušeně provozovat zbraň v plně automatickém režimu.

✘ Při boji ve skupině je vhodné zapnout si žlutý indikátor cíle a směru pohybu. Malý čtvereček vám totiž ukáže vaše ideální místo ve formaci. Předjedete tak trapným okamžikům, kdy vám kolega vběhne přímo před hlavu a chvíli, kdy zrovna dlouhými dávkami ostřelujete nepřítel. Snažte se také za každou cenu udržet v postupující sestavě - kdokoliv se zdrží, představuje snadný cíl pro útok ze zálohy. Pokud vám zabijí kulometčíka, vezměte si jeho zbraň. Bez podpory kulometu je častokrát pěchotní boj, zejména přesun přes otevřené prostranství, nemyslitelný. Pamatujte si, že jeep je přeci jen větší než člověk a navíc se nedovede odplazit pod strom. Tam, kde jste se mohli coby voják nerušeně procházet, představuje jeep či UAZ ideální cíl pro nepřátelské tanky a BVP. Ideálně proto odstavujte auta za první řadou velkých stromů na kraji lesa - malé jehličnany a keře vám poskytnou dostatečně krytou garáž.

Kolová vozidla s citlivým řízením je vhodné řídit kombinací dvou kláves pro brzdu a plyn s myší, která řídí kombinací dvou kláves pro brzdu a plyn s myší, která řídí směrově klávesy, začnou se s kurzorem myši přetahovat o priority a vy



Vozidla  
a helikoptéry



nabouráte. Pozor na karamboly také ve chvíli, kdy jedete s nákladním vozem za jeepem - brzdná dráha pětityny je přeci jenom o něco delší.

Snaha o šetrné „vybití“ posádky ruského auta a předstíraní státní příslušnosti SSSR je sice hezký nápad na papíře, ale v praxi zas až tak dobře nefunguje - hlídákům bude divné, proč je v kabině několik děr, spousta skvrn od krve a proč jsou oba závozníci podivně schoulení na sedadlech. Každopádně vám může rychlý vpád s autem do týlu nepřítele přinést výhodu v podobě momentu překvapení - musíte mít jen hbité prsty, rychle vystoupit, zamířit a střílet na vše, co se hýbe (v demu se takhle například dala UAZem celkem obstojně přepadnout vesnice).

U tanků, transportérů i helikoptér je zajímavá možnost manuální střelby z pozice velitele či řidiče. V tomto módu se vyplatí přepnout na 3rd-person pohled, kdy je lépe vidět zaměřovací tečka. Pozor jen na správnou volbu střeliva - plýtvat Sabot municí na pěchotu je nemoudré. Pro vrtulníky platí pravidlo, že na slabé cíle stačí kanón nebo neřízené střely, kdežto tanky představují práci pro rakety TOW. Pilotáž helikoptér je z pohledu hráče simulátorů dost netradiční, protože se nejlépe provádí myší. Zajímavou vymoženost představuje režim „auto-hover“, při kterém se helikoptéra zastaví a vznáší se na místě (pomocí kurzoru myši se s ní dá otáčet).

### Podrobný návod

Základní trénink vás seznámí s ovládním postavy a střelbou. Nejprve oběhnete nákladák nalevo, zařadíte se zpět do řady a dejte pušku přes rameno. Pak utíkejte k transportnímu vozu, nastupte dozadu a u cvičáku na povel vysedněte. Nyní je na řadě „opičí dráha“ - nejprve klikatá cesta (tam se dá využít strafování), pak běh po rampě a skok skrze okno a nakonec plazení pod dráty. Na konci se otočte a utíkejte zpět k veliteli. Následuje další přesun, tentokrát na střelnici. Až dostanete rozkaz, naberte u beden zásobníky, nabijte M16 a běžte na palebné postavení. Na povel zničte všechny tři terče - toť vše.

První ostrá mise, ve které si vyzkoušíte základy bojování ve *Flashpointu*. Vystupte z helikoptéry a běžte s ostatními ke stromům, kde si vyslechnete briefing. Postupujte podél lesa přes kopec, až uvidíte vesnici. Zalehněte a vyčkejte na útok tanků a vrtulníků - pak teprve pomalu postupujte směrem k domům, ale nezapomeňte se krýt za keře. Set-



### Combined Arms

káte se se dvěma skupinami nepřátelských vojáků - jedna vyběhá směrem z vesnice a další útočí od lesa napravo. Vyřídíte nejprve „lesní“ tým a zalehněte za terénní vlnu před vesnicí. Pomalu se plazte nahoru, abyste se co možná nejméně odkryli - nepřátele, kteří se postupně vynořují za horizontem, bez slitování eliminujte. Pokračujte dál do vesnice až ke kašně, kde mise končí.

Cílem další mise je vesnice Regina. Vystupte z nákladáku a postupujte ve formaci na kopec. Jakmile dostanete povel k útoku, přehoupněte se přes hřeben a postupujte k zástavbě. Po pravé straně vás podporují tanky, a tak není kam spěchat - spíš zalehněte za jeden z mála keřů a postupně odstřelujte vojáky dole ve vesnici. Až bude vzduch čistší, běžte dál do vesnice a zničte zbylou pěchotu. Nechoďte však příliš daleko za její střed - zanedlouho dorazí ruské obrněné posily, které vás donutí k ústupu. Jakmile dostanete rozkaz se stáhnout, utíkejte zpět za kopec, odkud jste přišli - tam mise končí.

### Camping

Tady využijete svoje řidičské dovednosti. Nejprve v Mortonu počkejte, až přijede velící důstojník. Nastupte s ním co by spolujezdec do jepu a vysedněte u nákladáku. Sedněte si za volant mohutného nákladního auta a následujte velitelův jeep (pozor na brzdění - radši si od něj držte odstup). V Mortonu zaparkujte u vojáků, počkejte, až všichni nastoupí, a opět pokračujte za jeepem. V Le Moule opět přeseďte do jepu - vydáte se s velitelem a pár vojáky na obhlídku terénu. Až dostanete rozkaz vystoupit, udržujte formaci a postupujte hustým lesem. Na jeho levém okraji se za pár minut objeví trojčlenná ruská hlídka - zničte ji. Další skupina vojáků (tentokrát je mezi nimi i pár členů elitních Specnaz) vás napadne v lese z kopce napravo - až je zničíte, pokračujte ven z lesa k transportéru a pak zas zpět k jepu (po cestě možná potkáte nějakého zaběhlého Rusa, na kterého jste před tím zapomněli - buďte proto ostražití). Nasedněte s ostatními dovnitř a nechte se odvézt pryč až ke konci mise.

### Alert

Tady už jde docela do tuhého - až vás večer v Mortonu překvapí poplach, nasedněte do transportéru a jeďte až na místo hlášených střetů. Téměř okamžitě po vystoupení na vás zaútočí nepřátele schovaní mezi stromy lemujícími cestu před vámi a také zprava od hustého lesa. Snažte se nejprve zalehnout za keř a po uklidnění situace postupovat směrem ke žlutému „move to“ (tou dobou už budou skoro všichni kolegové mrtví) - pozor na vojáky vpravo

### Training

### Flashpoint



### Montignac must fall

u lesa, obvykle tam tak jeden dva zbydou (pokud někdo zůstal mezi stromy u silnice, je to holt smůla). Jakmile dorazíte k cíli, ozve se rádiová žádost o posily a její následné potvrzení. V tu chvíli je vhodné sprintovat a zalehnout do úkrytu stromů vedle vraku transportéru - vojáky z druhého sledu, kteří na vás postupně shora vyběhnou, se snažte jednoho po druhém zničit - za chvíli dorazí posily, které by při plném početním stavu nepříteli neměly šanci. Jakmile bude trochu klid, projděte přes další žlutý „move to“, který aktivuje sled únikových rozkazů - stačí pak zabít poslední dva tři vojáky mezi stromy a spolu s ostatními nasednout do nákladáku a ujíždět pryč.

Dobývání Montignacu začne přesunem na místo určení - projděte za velitelem skrze lesík, poslechněte si zoufalé volání kolegů o posily a pokračujte přes hřebek směrem k vesnici. Zalehněte za keř a počkejte, až spolubojovníci zničí BVP. Zničte dva ležící vojáky na kraji vesnice, postupte k domům a zabijte další dva nepřátele - za keři vpravo a za plotem přímo před vámi. Pokračujte do vesnice, kde vás zastihne rozkaz k evakuaci. Počkejte na nákladní auto a nastupte dovnitř. U benzínové pumpy vyskočte spolu s ostatními a postupujte nahoru do vesnice - vojáci na vás budou pálit zprava a zepředu. Nahoře na váš čeká nejtěžší úkol - zničit granátometem BVP. Pak seběhněte dolů k pick-up pointu. Nelekněte se příjezdějícího jeepu - jsou v něm vaši spojenci, kteří se k vám přidají do formace. Po přiletu Blackhawku se však objeví Hind, který vaši helikoptéru před přistáním sestřelí. Utečte před ním spolu s ostatními do lesa za benzínkou a vyčkejte na příchod zbytku rozprášené jednotky.

### After Montignac

Přesun na místo evakuace patří k nejtěžším misím ve hře, ačkoliv se s trochou cviku dá dokončit bez jediného výstřelu (ať již vlastního nebo nepřátelského). Na začátku se můžete opatrně vyplížit z lesa před vámi a u mrtvol sebrat LAW launcher a nějaké ty zásobníky, ale není to nutné (navíc byste se neměli zdržovat - za chvíli projde lesem rojnice vojáků). Nejideálnější cesta tedy vede od začátku mise dozadu, až na kraj lesa u vesnice Provins - utíkejte, seč vám síly stačí, hustým lesem tak, abyste ven vyšli na úroveň centra vesnice (je tam takový malý hřebek porostlý stromy). Po jeho pra-

vé straně pokračujte do vesnice - BVP, které by od vás mělo být cca 150-200 metrů vpravo, si nevíšmejte, protože vás neuvidí. Snažte se neustále běžet a ignorovat případnou palbu - jakmile se zastavíte, přijdou si pro vás kromě BVP i dva oddíly pěchoty s kulomety. Uprostřed vesnice stojí opuštěná škodovka stovčacítka - sedněte dovnitř, ale místo doleva k první evakuační zóně jeďte hned vpravo. Do Mortonu se sice můžete za optimálních podmínek dostat nejkratší cestou včas, ale během ní vás napadnou dva tanky, BVP a na samém konci cesty také skupina vojáků. Pokračujte tedy rozvážně po silnici, až dojedete k pravé odbočce na polní cestu mezi dvěma lesy (je to krásně vidět na mapě). Pokračujte dál po vyjetých kolejkách - dostanete hlášku o novém místě pro evakuaci. Až dorazíte k lesu, za nímž se nachází (opět kontrolujte mapu), vystupte a běžte skrze les směrem k němu. Zatkou vás ruští vojáci, ale po chvilkové animaci zjistíte, že sedíte ve stanu a venku se odehrává přestřelka. Seberte hned u východu ze stanu samopal, zastřelte dva ruské vojáky, co leží před vámi, a běžte směrem, odkud přicházela palba. Najdou vás spřátelené oddíly domobrany.

### Rescue

Další misí je záchrana rukojmích. Přepněte na dalekohled a pomalu prohledávejte vesnici - klikejte při tom prvním tlačítkem na nepřátelské vojáky (tři u auta, jeden u stromu úplně vpravo a další přijede UAZem). Vezměte do ruky samopal a připravte se k útoku. Jakmile vyletí v dále tank do povětří, zahajte palbu na trojici vojáků u UAZ (pozor na rukojmí, kteří prchají od Uralu - musí přežít). Rychle si lehnete na zem a očekávejte dalšího vojáka, co se vynoří za keřem vpravo (to je ten, co stál u stromu). Postupujte spolu s jednotkou směrem k vesnici - mezi domy budou čekat další dva vojáci (jeden s kulometem, dejte si na něj pozor). Až je zničíte, pokračujte na křižovatku ve vesnici - měla by se objevit hláška, že je prostor čistý, a rukojmí začnou nastupovat do nákladáku. Ještě však neodjíždějte - počkejte si, až zdola po silnici (u Uralu) přijede další nákladák. Počkejte, až zastaví, a zabijte vojáky, co vystoupí. Seberte od nich RPG a zničte BVP, které se bude velkou rychlostí blížit z opačné strany podél silnice (jinak se s oběma setkáte při ústupu, což není nic příjemného). Nasedněte dozadu na nákladák a nechte se odvézt až k lesíku, kde všichni vystoupí. Pokračujte se zbytkem jednotky a rukojmími do kopce - klidně můžete nechat zbylé vojáky svému osudu a sami podle mapy dorazit na meeting point (pokud jste zničili BVP a posádku Uralu, bude je obtěžovat jenom hrstka slabých ozbrojenců). U tábora domobrany na kopci vyčkejte příchodu ostatních.

### Undercover

Je na čase se nepozorovaně přesunout do základny domobrany ve zřícenině hradu. Po „vyfasování“ civilního oděvu nastupte do kabiny Pragy V3S na místo řidiče. Když dostanete pokyn k odjezdu, pokračujte po vyjetých kolejkách, až dojedete k první hlídce. Tam se spustí animace, ve které váš kolega uplatí vojáky vodkou. Počkejte, až z cesty odjede UAZ, a jeďte dál po asfaltce. Před další hlídkou na povel zastavte, a jakmile budete prozrazeni, vyskočte ven z auta (není moudré pokoušet se druhé stanoviště objet po loukách - půjdou po vás všechny ruské jednotky). Udělejte pár kroků od blatníku (jinak všechny vaše střely skončí na plechu) a zastřelte jak důstojníka, tak druhého vojáka. Schovajte se za vzdálenější roh baráku napravo a zastřelte skupinku vojáků vylézajících z Uralu. Ještě před příjezdem BVP a dalšího Uralu se stáhně-



## Night Patrol

te do lesa vpravo (pozor na Hind). Pokračujte dál za velitelem - pozor však na strážce, které po pár minutách pochodu zaútočí zdola a z pravé strany (nejlepší je zalehnout do křoví a odrovnávat jednoho po druhém - budou dost blízko). Pod vrcholem kopce potkáte další skupinku vojáků nalevo (předtím je vhodné u mrtvol dobít střelivo). Jděte po hřebenu ke skalám, až dojdete do tábora. Po rozhovoru vyšplhejte po šedivém zdivu a dřevěném schodišti na věž a jděte k důstojníkovi.

Po návratu k jednotce na Malden dostanete za úkol hlídat v noci důležité protiletadlové stanoviště. Klidně můžete zapálit u strážní budky oheň a v klidu pozorovat projíždějící Mark II. Zanedlouho vás přijede zkontrolovat voják v jeepu, po jehož odjezdu začne jít do tuhého. Nepřítel ve vaší oblasti vysadil dva vojáky Specnaz, kteří mají za úkol vyhodit do povětří bunkr s transportérem. Připlíží se k vám ze zadu - vyjdou přibližně v místech vedle skály, kde stojí dvě břzy - proto se vyplatí čekat tam na ně se zapnutým noktovizorem. Až oba dva zabijete a dostanete hlášení o blížících se posílách ve vrtulníku, vyběhněte na skálu k majáku, kde je kulometné stanoviště. Kulometem můžete zničit jak obě dvě lodě, tak přilétající Hind, ale pro splnění mise to není bezpodmínečně nutné.

## Hold Malden

Relativně krátká a jednoduchá mise, během které učiníte zoufalý pokus o zastavení invaze na Malden. Na začátku utíkejte k bunkru z rozvalín a postavte se ke kulometu. Střílejte s ním po vojácích, kteří se objevují na cestě mezi domy a vedle nich. Nešetřete střelivem - prioritními cíli jsou nepřátelští kulometčíci a pancéřoví granátníci (RPG Soldier). Za chvíli přijde rozkaz opustit kulometné stanoviště, takže se vydejte mezi stromy podél silnice na sever - přijíždějících BVP a tanků si nevšimněte, vaši kolegové se o pár „kousků“ před ústupem postarají. Severně od vesnice vysadí transportní helikoptéra mezi stromy několik parašutistů - dejte si na ně pozor, až budete ustupovat.

## Defender

Cílem této mise je zastavení postupujících nepřátelských tanků. Vzhledem k tomu, že (zatím) nedisponujete obrněnou technikou, budete muset použít trojici protitankových min. Ty začněte pokládat na silnici hned u začátku mise - dejte si pozor, aby neležely před dřevěnou ohradou (následná exploze by vám mohla ublížit). Poté, co v pravidelných intervalech (cca 10-20 kroků) umístíte všechny tři miny (a totéž udělá váš velitel), přesuňte se po cestě kolem ohrady k řadě keřů, za kterými je několik beden s LAW launcherem a municí, které seberte. Schovte se v keřích vedle velitele tak, abyste viděli na silnici, ale aby vás nepřítel nemohl vidět při příjezdu zprava. Vyplatí se během čekání zrychlit čas, protože konvoj přijede až za delší dobu. UAZ, který kolem vás prosvítí, nechejte projet, abyste

neupozornili tanky na přítomnost. Jakmile vás začnou míjet první tanky, připravte si LAW launcher. Po explozi vyčkejte, dokud neprojde i poslední, čtvrtý obrněnec, a zaútočte raketometem na zbylé tanky. Dojde-li vám během útoku střelivo, naberte si další u beden - pozor však na posádky, které z poškozených tanků občas vyskáčou a zaútočí na vás

automatickými zbraněmi. Jakmile bude po nich, přesuňte se ke stromům na planině za bednami a běžte naproti blížícímu se transportéru. Dejte však pozor na UAZ, který se vrátí a jehož posádka vám od silnice může znepříjemnit poslední chvíli ústupu k transportéru.

## Tank Training

První tankistický trénink začnete nástupem do M60 na místo řidiče. Po vyjetých kolejích pokračujte do města, kde na vás již čeká velitel. Vylezte na povel z tanku a po rozhovoru opět nastupte, tentokrát na velitelský post. Dejte řidiči pokyn k jízdě k dalšímu waypointu, postupně zaměřujte ze svého stanoviště cvičné cíle (zapněte si optiku - z okýnek nic nevidíte) a dávejte pokyny k palbě. Jakmile dostanete hlášení o ruských silách, pokračujte k novému waypointu dolů do vesnice. U Abramsu si vyslechnete hlášení a zapojte se do formace (F1-1-1, asi nejpoužívanější tankistický příkaz ve hře). Přebijte na HEAT a zaútočte na BVP za skupinou stromů na planině. Kulometem zabijete zbylé vojáky a mise skončí.

## Battle of Houdan

Cestou do Houdanu, kde máte posílit postavení pěchoty, udržujte formaci. Za chvíli přijde hlášení o útoku dvou BVP, takže opět ve formaci sjeďte z cesty a pokračujte z kopce. Zaútočte na BVP, ale snažte se nedostat mezi pěchotu (kanón ani kulomet se nedá na velmi krátkou vzdálenost použít) - raději ji ostřelujte kulometem či HEAT z dálky. Pod kopcem se také objeví několik tanků - přebijte na Sabot, zaměřte se na ně a posléze zničte i jejich posádky. Vaše úspěchy inspirují velitele ke kontroverznímu rozkazu k útoku na dosud zapovězený průsmyk - postupujte ve formaci a připravte se na útok RPG vedený shora ze skály. Po neúspěšném pokusu o průlom dostanete rozkaz k návratu - stáhněte se po cestě zpět až na konec mise.

## Interdiction

Koordinovaný útok tří členů speciálních jednotek na nepřátelské tanky. Běžte rovně až ke skalnímu převisu, pod kterým je skupinka vojáků a důstojník otočený zády. Popolezte po srázu o něco dolů (abyste nestříleli do země) a zničte všechny čtyři. Zdola začnou lítat světlice, ale nemusíte jim věnovat pozornost. Slezte dolů k vojákům, seberte RPG a plný počet raket. Počkejte na hlášení od obou kolegů - až budou připraveni, běžte s RPG na kraj srázu (pozor na pád a také na hlídky chodící dole), odvsýlejte kód alfa (pokyn k útoku) a ihned vystřelte po stojící T-80 dole u silnice. Přebijte RPG, znovu vystřelte a pak ještě jednou. Rychle utíkejte k bednám za vámi pro další dva náboje - cestou pozor na útok dvou vojáků z lesíka. Po čtvrtém zásahu T-80 exploduje (pokud vám zbylo střelivo, klidně „sundejte“ UAZ nebo BVP). Vylezte zpět na skálu a po hřebenu se opatrně (dole u lesa mohou být hlídky) přesuňte až k meeting pointu. Tahle mise se dá vyřešit i jiným způsobem (např. prolížením dolů a položením nálož), ale tohle je asi nejrychlejší varianta.

## Spearhead

Finální útok na Lolisse, který je až na závěrečnou konfrontaci s tanky bezproblémový. Postupujte ve formaci a na po-

## Pathfinder

vel nabijte HEAT. Pod kopcem potkáte první skupinku vojáků (BVP nahoře na kopci zničí kolegové), kterou následuje za dalších 100 metrů ještě jedna, mnohem početnější. Snažte se nezústat stát uprostřed pěchoty - raději si popojeďte a zničte vojáky kulometem a tříštivými náboji. Za dalších pár set metrů se objeví další silná formace nepřátelských vojáků, tentokrát s nepřijemnými RPG. V tu chvíli také dostanete hlášení o tankovém protiútku. Rychle zničte poslední zbytky pěchoty a přebijte na Sabot. Po silnici přijede Shilka doprovázená T-80 a T-72. Je lepší zničit Shilku hned na začátku a pak se teprve věnovat tankům. Důležité je být neustále v pohybu, vyjma okamžiků střelby, kterou je vhodné provádět ze zastávky (míření je přesnější a navíc můžete v případě, že střelec mine, použít oblíbenou filmovou hlášku: „To má být střelba ze zastávky...“). Až vyčistíte i zbytky posádek zničených tanků, přijedou transportéry a mise skončí.

Úkolem vaší jednotky je zničení dvou Shilek a dobytí Chapoi. Na začátku se snažte zaujmout pozici v keřích s co možná nejlepším výhledem na malou vesnici před vámi - budete muset kulometem podporovat útok vaší pěchoty, která nakonec zničí první Shilku. Pozor na nepřátele, kteří přibíhají ze dvou stran - levého okraje vesnice a silnice mezi domy. BVP, které přijede vojákům na pomoc, by nemělo představovat žádný problém (pokud budou všichni vojáci s LAW mrví, zahodte kulomet a vezměte si M-16 a LAW launcher se střelivem nebo AK-74 a RPG - podle toho, na čí mrtvolu narážíte dřív). Až bude ve vesnici čisto, pokračujte dál podél silnice - vzadu na horizontu se objeví další nepřítel. Zatímco s nimi ostatní bojují, utíkejte podél levé strany keřů nalevo od silnice a ve vhodné chvíli vpadněte protivníkovi do zad - překvapivá palba zpoza keřů na ně bude mít devastující efekt. Běžte s družstvem dál řídkým lesíkem směrem k Chapoi (tentokrát se už vybatve nějakým raketometem a samopalem - třeba od mrtvol hrstky vojáků, kteří zaútočí zleva), a jakmile uvidíte Shilku, zničte ji. Bojové helikoptéry dostanou povolení k útoku a vy se musíte někam skrýt. Paradoxně nejvhodnějším úkrytem není ani dům u ohrady, ani stromy či stoh za ohradou, kam všichni vaši kolegové poběží, ale skupinka stromů, odkud bylo předtím dobře vidět na Shilku. Pokud vám zbyly nějaké rakety, mů-



## Tank Rally

žete zničit zezadu se blížící BVP, které zastaví kousek za vesnicí. Do bojů s tanky se nepouštějte (ty nechejte vrtulníkům), raději zalehněte a zničte těch pár vojáků, co se objeví ve vašem zorném poli. O zbytek se postarají vaši kolegové, helikoptéry nebo posily, které do města dorazí z druhé strany. Smrtí posledního protivníka a vstupem do Chapoi mise končí.

Narozdíl od M60 v předchozích tankových misích nyní usednete do o poznání lepšího M1A1 (zvlášť poloautomatické přebíjení je prima věc). Při přesunu po silnici opět udržte formaci, a jakmile přijde hláška o blížícím se nebezpečí, zaklapněte poklop (turn in) a přepněte na detailní pohled. Na hřebenu kopce se setkáte s první skupinkou ruských tanků, která však nebude mít proti Abramsům šanci. Během boje dorazí i nepřátelská pěchota, kterou stojí za to kosit pouze kulometem (stále můžete nabitý Sabot). Po dalších několika stech metrech postupu k La Riviere přijdou další tanky a BVP, po jejichž zničení přebijte na HEAT - ve vesnici totiž potkáte kromě pěchoty pouze BVP a automobily. Pokud se vám bude chtít, můžete zajet k vodě a zničit dva motorové čluny. Vyčištěním La Riviere od nepřátel a následným postupem do centra mise končí.

## Unfinished Business

Jedna z nejkratších misí ve hře, při které si prakticky nevystrělíte. Po vylodění následujte Gastovskioho sedlem nahoru. U ohně potkáte člena místní domobrany, který vás doprovodí nahoru k hradu. Nelekněte se přicházejících vojáků - jsou to členové domobrany. V troskách hradu na vás již čeká velitel, který vám předá dokumenty. Po vyhlášení poplachu počkejte na rozkaz od Gastovskioho a poté utíkejte stejnou cestou, co jste přišli, dolů k lodím. V žádném případě se nezapojujte do bojů, ani se nenechte vyvést z míry troskami, které budou kolem vás cestou k moři lítat. Kousek před vodou mise automaticky skončí úspěšným návratem na základnu.

## Taking Command

Poprvé se vám dostane možnost velet celé jednotce, což je v těchto chvílích spíš na škodu, ale dá se to přežít. Po hlášení pošlete určeného vojáka do jeepu a na mapě mu dle instrukcí ukažte, kam má zajet pro ztracené kolegy (F2-1-mapa-klíknout na Ruby). Než dorazí na místo určení, můžete si procvíčit některé skupinové povely - aspoň uvidíte, co všechno se dá při velení dělat. Až se dvojka zhlásí z Ruby, nechejte nastoupit „ztracence“ do jeepu (F7-F8-4-jeep-anywhere) a dvojce přikážte návrat do formace (F2-1-1). Až jeep dorazí, nažehňte jednotku do nákladáku a odjed-



## Scouting

te s ním k polní nemocnici v Goisse. Přikažte vojákům, aby vystoupili, a běžte za důstojníkem. Ten vás zavede na místo určení, kde rychle rozmístíte své muže - za chvíli začne z kopce ruský útok. Nejlépe se celý boj dá sledovat z opevněné věže napravo, jakmile se vaší jednotce povede zničit BVP a postřílet těch pár vojáků, mise končí.

Na začátku průzkumné mise zkuste rychle s jednotkou nasednout do odjíždějícího transportéru (jinak půjdete pěšky) - vystoupíte nahoře na kopci a soustředěnou palbou odvrátíte útok ze zalesněného kopce na pravé straně. Postupujte po silnici dál až k zátarasu, kde zničte strážce. Objeví se poděkování, po kterém můžete s klidným svědomím odvelet zbytek jednotky na základnu (stejně by vám při průzkumu jenom překáželi, když nesmíte střílet). Opatrně postupujte na hřeben skály vpravo (stojí za to během přesunu zrychlit čas) a vyšplhejte na jeden z prvních vrcholů. Odtamtud je dalekohledem vidět základna v lesích, avšak jste příliš daleko na její bezpečné zaměření. Slezte tedy o pár desítek metrů dolů směrem k základně a zopakujte postup s dalekohledem (případně můžete klikat pravým tlačítkem na lokalizované vojáky). Po předání zprávy udělejte čelem vzad a podél linie skal se vraťte do tábora ve vesnici. Vzhledem k tomu, že mezi vámi a vesnicí je několik nepřátelských hlídek, vyplatí se ustupovat co nejbližší u skal (se zrychleným časem) a na místo určení dorazit oblokem z opačné strany - tak budete mít jistotu, že nikoho nepotkáte.

## Turning the Tide

Finální útok na lokalizovanou základnu se dá provést několika způsoby (elegantní je řešení s ostřelovací puškou místo M16). Pokud však zvolíte variantu frontálního pěchotního útoku, nezbude než postupovat rovně horským sedlem s hustou vegetací. Držte se s ostatními ve formaci - zanedlouho se totiž mezi stromy napravo objeví skupinka nepřátel, kterou během přestřelky doplní další zdola a po rádiové hlášce také z levé strany. Až budete zalehlí mezi stromy cca 100 metrů od tábora, dejte rádiem signál k útoku zbylým jednotkám. Vaším vojákům s LAW určete jako cíle BVP, ale jinak nechejte akci volný průběh a jenom likvidujte vybíhající nepřátele, které mezi stromy uvidíte. Až bude kolem základny klid, pokračujte dovnitř. Nyní bude nutné ubránit danou oblast před protiútokem, který je vedený síce v malých počtech, ale naprosto ze všech stran - buďte proto stále ve střehu. Zničením posledního nepřátelského vojáka mise končí.

## Saboteur

Pod rouškou tmy je nutné provést na Everonu menší sabotáž v opravě tanků. Hned na začátku mise uvidíte projíždět po silnici UAZ - nevímejte si ho a pokračujte směrem k vesnici, přesněji řečeno k jejímu levému okraji, kde stojí trojice nákladáků. Až se přehoupnete přes poslední terénní vlnu, rychle zastřelte dva vojáky u nákladních aut (pozor na Specnaz, který ihned zalehne) a také dvojici patrolující vlevo na silnici hned u řady keřů. Poslední obětí bude voják, který se objeví přímo před vámi v mezeře mezi domy za silnicí. Před projíždějícím BVP zalehňte na zem k nákladákům (naštěstí si mrtvol posádka nevíme) a položte k prostřednímu první bombu. Rychle se přeplazte přes silnici a postupujte do lesa nalevo (pozor na trojčlennou hlídku vpravo na silnici a také vracející se BVP). Až budete na kraji lesa, odpalte nálož (ještě před automatickým uložením hry) a postupujte lesem dál k opravárenské stanici. Abyste zbytečně nevyvolali poplach, obejděte lesem celý

areál a připlazte se k tankům stojícím v řadě zezadu nebo z boku. Položte u nich zbylé dvě nálože a připravte se na (opět plazivý) ústup do skal napravo, kde na vás čeká domobrana. Až budete dostatečně daleko od základny (nejlépe v lese), odpalte zbylé dvě bomby a rychle utíkejte na místo setkání. Labužníci mohou po umístění bomb vzlézt do pilotní kabiny stojící helikoptéry Mi-17 (to spustí poplach), rychle nahodit motor, vzlétnout a ihned odpálit nálože. To už po vás však začne střílet Shilka, na kterou platí vaše neřízené 57mm střely (zapněte si manual fire a nešetřete municí - máte jí dost). Do přiletu druhé helikoptéry máte cca dvacet sekund času, takže neváhejte raketami trochu „poupravit“ základnu a zničit vše živé i neživé. Pak rychle zamířte nad vyznačený bod setkání (to už po vás bude střílet druhý vrtník), vyleťte dostatečně vysoko a rychle vyskočte (eject), než budete rozstřílení na hadry. Na padáku se tak efektně snesete přímo do náruče vašeho kolegy z domobrany.

## Guardian

Nesmírně zdlouhavá mise (asi nejslabší v celé hře), ve které je potřeba ochránit konvoj tří nákladních vozů tak, aby alespoň jeden dorazil na letiště. Nastupte s jednotkou do transportéru (nákladáku si nevímejte) a počkejte na příjezd konvoje. Postupovat vpřed budete metodou „přiskočků“, kdy nejprve zastavíte konvoj, vyčistíte kus cesty a poté kolonu opět přivoláte a zastavíte na nové pozici. První nepřátelské postavení je nahoře na kopci poblíž kapličky, druhé pak těsně před první křížovatkou mezi stromy napravo (o kus dál je v malém lesíku docela početná skupinka ruských vojáků). Při jejich likvidaci se nevyplatí ani vylézat z transportéru - jenom si přeplazte na venkovní pohled a označujte cíle střelci z kulometu, popřípadě vojáky rovnou přejíždějte. Jako vhodnější volba cesty se na prvním rozcestí jeví jízda vlevo (tj. vlastně rovně) - v opačném případě narazíte po cca kilometru jízdy na početnou jednotku za skálou v zatáčce a při stoupání do kopce na T-72. Než dorazíte po levé cestě k dalšímu rozcestí, čekají na vás dvě formace protivníka v keřích poblíž cesty - žádný problém pro pásy a kulomet. Na křížovatkě opět doleva a po zničení pěchoty ve stoupání přijde nejnáročnější část cesty. Kupodivu největší problém téhle mise nepředstavuje boj, ale jízda s transportérem z kopce, kdy se stroj sám od sebe rozjíždí zběsilou rychlostí (neváhejte proto občas zatoučit a zbrzdít jízdu smykem - jenom pozor na převrácení). Až pojedete z kopce a nalevo uvidíte skálu, vystupte s celou jednotkou a opatrně postupujte podél silnice - čeká tam mezi stromy BVP. Po jeho zničení nasedněte do transportéru a přes další nepřátelskou hlídku konečně dorazíte na letiště. Cesta k invazi na Everon lemovaná krví mrtvých ruských sniperů je volná.

## Return to Eden

Invaze na Everon právě začala a vaším úkolem je dobytí kopce a letiště. Postupujte s celou jednotkou směrem ke kostelíku a již z dálky zahajte palbu na vojáky, kteří tam mají své postavení. Při zachování dobré dynamiky útoku by dobytí vrchu nemělo činit žádný problém - pozor snad jen na snipera nalevo. Nahoře využijte trochu času k prohlídce mrtvol - získáte tak skvělého Dragunova a RPG (popřípadě LAW). S Dragunovem není problém zaměřovat z vrchu vojáky na půl kilometru vzdáleném letišti - trochu jim tam zatopte a postřílejte všechny panáky kolem budov. Až budou nepřátelské ztráty přiměřené (cca 5-10 mrtvých), postupujte přes terénní vlny směrem k letišti. Shilku, kte-



### Hind Attack

rá se vyhoupe za posledním kopcem, ihned zničte raketometem, schovejte se mezi keře a přivolejte rádiem vrtulníky i zbytek jednotky. Poté, co helikoptéry zničí obrněnou techniku, postupujte dál až na letiště a eliminujte zbývající odpor jednotlivých vojáků. U beden za jednou z budov můžete doplnit střelivo. Příchodem na určené místo mise končí (nebuďte zbrklí - může vás v poslední fázi zabít i friendly fire od gunshipu).

Vaším úkolem je nalézt tajnou leteckou základnu a zničit na ní co možná nejvíce nepřátelských jednotek. Na začátku běžte rovně na meeting point (ignorujte UAZ a Ural jedoucí po silnici), vyslechněte krátký rozhovor a u stromů naberte čtvrtého vojáka. Teď se vyplatí odvelet zbytek jednotky do evakuační zóny - zbytečně by se při plnění mise pletli pod nohama a prozradili vaši pozici. Pokračujte po kraji lesa doprava podél vesnice a dál kolem silnice (stále pochod mezi stromy na kraji lesa). Základna se nachází na čtverci Egs8, takže přeběhněte planinu do dalšího lesa a postupujte dál tak, abyste se do ní mohli nepozorovaně proplížit ze zadu (tak vás nevidí stráže u ohně). Nyní jsou opět dvě varianty postupu - buďto nepozorovaně umístit nálože pod BVP a Hindy nebo mnohem efektivnější „ukradení“ jednoho Mi-24, rychlý start a zničení všeho živého na základně neřízenými raketami (nezapomeňte zapnout manual fire). Snažte se přitom zničit i Hind, který vzápětí po vás odstartuje. Z vrtulníku vyskočte na padáku u evakuační zóny nad lesem, kam jste předtím poslali zbytek jednotky (stejně tou dobou bude Hind dost zničený od protiletadlové palby).

### Rolling Thunder

Tentokrát dostanete pod své velení celou formaci tanků Abrams. V praxi to přinese jedinou změnu - místo F1-1-1 (držet formaci) budete používat F1-1-9 (pokračovat k waypointu), popřípadě určovat cíl cesty na mapě. Před útokem dejte povel všem kolegům „engage at will“. Na začátku přebijte na HEAT, přepněte se do velitelské optiky a pokračujte k prvnímu waypointu. Tam na vás čeká skupinka BVP a Uralů, po jejímž zničení jedte do Tyrone bráněného BVP a velkým množstvím pěchoty (zas takový oříšek nepředstavují - stačí vjet s celou formací mezi ně a vaši kolegové se o panáky postarají). Pokračujte podél lesa vlevo a z boku vyčistěte postavení RPG hlídek napravo u zátarasů. V briefing se sice praví, že se o danou oblast starat nemu-



### Airborne

síte, ale pokud neprovedete následný neúspěšný pokus o dobytí po silnici (doporučujeme napadnutí ze zadu po objetí jejich pozic podél lesa), nepustí vás hra dál. Až dostanete povolení ke stažení od bráněných pozic, pokračujte do Montignacu, dejte signál rádiem druhé skupině a pomozte jim vyčistit město od pěchoty (pozor na BVP, Shilku a T-80). Zabitím posledního nepřítele v Montignacu mise končí.

Pokud se vám až doposud podařilo vyhybat se létání s helikoptéry, teď vás již coby kapitána Nicholse létání nemine. Vaším prvním úkolem bude vyzvednutí pěchoty s UH-60. Nastupte se střelcem dovnitř a nízkým letem pokračujte pro vojáky uvízlé na poloostrově. Až budete nad jejich postavením, přepněte na auto-hover a pomalu klesejte (v externím pohledu prověřte, zda přistáváte na volnou zem, a ne do lesa). Vojáci za chvíli automaticky nastoupí a podají hlášení k odletu. Přeletěte k cílové vesnici a stejnou procedurou přistaňte - pěchota automaticky vystoupí. Cestou zpět na základnu uslyšíte volání o pomoc. Změňte kurz na místo určení, rychle přistaňte a naberte zraněné vojáky a odstartujte. Pod vámi se objeví dvě BVP - zničte je neřízenými střelami (označte střelci cíle, dejte pokyn k palbě a snažte se udržet zaměřovač na cíli, střelec bude pálit automaticky ve vhodnou chvíli). Po splnění úkolu naberte kurz na základnu. Mise končí ještě před přistáním, takže si nemusíte lámat hlavu s tím, jestli nejsou dole stromy.

### Air Superiority

Po UH-60 se vám poprvé dostane do rukou i „klasický“ gunship AH-1. Nejprve budete muset dojet na základnu - následujte proto v jeepu nákladní auto, na letišti vystupte a běžte za majorem. Po krátkém rozhovoru nastupte do určené kobry, počkejte, až se k vám připojí palubní střelec, a odstartujte. Snažte se již od začátku udržovat formaci (jinak na vás bude velitel neustále rvát), přelétněte Montignac a zaútočte na konvoj BVP a Uralů (je lepší používat neřízené střely). Až konvoj zničíte, následujte velitele k dalšímu cíli - tentokrát půjde o Shilku a tanky. Shilka je za všech okolností prioritní cíl číslo jedna - ihned ji zaměřte a vyšlete po ní řízenou střelu (palbě uhýbejte „strafováním“ do stran). Po eliminaci posledních tanků se spolu s velitelem vraťte na základnu - pozor na stromy při přistávání (je lepší dát nad letištěm auto-hover, přepnout do externího pohledu a rozhlížet se kolem sebe, zda je místo ke přistání volné). Celkem jednoduchá mise, ve kte-

## Recon

ré se seznámíte se základy ovládání obratné bojové heli-koptéry.

První průzkumná mise na ostrově Kolgujev - hlavní základ-ně ruských sil v oblasti. Vaším úkolem je lokalizovat tři Shilky (později je budete muset zničit). Ihned po vysazení pokračujte do lesíka za ruinami vesnice a pod ochranou husté vegetace prozkoumávejte červenou zónu na mapě. Vždy se vyplatí vyběhnout na kopec a dalekohledem pozo-rovat okolí - Shilky jsou na stanovištích, poblíž kterých ho-ří ohně, takže je rozhodně nepřehlédnete. Koordináty jed-notlivých postavení protiletadlové obrany jsou Eb73 (prv-ní), Dd71 (druhá), Dg73 (třetí). Vždy stačí přiblížit se na do-hled a cíl označit v dalekohledu - hlášení na základnu je automatické. Až lokalizujete všechny Shilky, přesuňte se na únikové místo (zešíroka obejděte základnu s první Shil-kou, která vám bude stát v cestě, a dejte si také pozor na patrolující BVP), odkud rádiem zavolejte evakuační loď. Za chvíli pro vás přijede, takže rychle nastupte a nechte se odvézt až ke konci mise.

## Killdozer

Velká tanková bitva, ve které mají vaše Abramsy za úkol dobýt vesnici Levie a udržet dobyté opevněné postavení na silnici za vesnicí. Hned na začátku zadejte řidiči, aby postupoval k waypointu, a zbytku jednotky dejte „engage at will“. Za poslední terénní vlnou před Levie se objeví BVP a tanky, které budou během několika sekund zničeny. Po-stupujte mezi zástavbu a zničte BVP s tankem, které útočí z kopce napravo. Po vyčištění od zbytků pěchoty a posá-dek zavolejte Zulu tým, aby se přesunul do Levie. Pokra-čujte k dalšímu waypointu - opevněné základně. Mezi stro-my jsou schovaní panáci s RPG - buďte proto ostražití. Bě-hem přesunu na vás zaútočí dva tanky T-72 s oddílem pě-choty, další se k nim připojí z kopce nalevo. Až budete sjíždět z mírného pahorku a blížít se k opevnění, potkáte formaci T-80, jiné T-72 a T-80 jsou po okrajích ruské zá-kladny. Po zničení zbylé pěchoty na základně mise končí. V gunshipu máte s kolegy za úkol podpořit pozemní útok skupiny tanků. Nastupte coby pilot do prostředního vrtul-níku a dejte povel dvojce, aby zaujala pozici palubního střelce. Během letu k Mortonu zavolá o pomoc Buffalo ba-se - změňte kurz a zničte alespoň jedno BVP poblíž zá-kladny. Až dostanete do rádia poděkování od Buffala, po-kračujte dle původního kurzu. Pod vámi na silnici zuří tan-ková bitva, a tak neváhejte a spolu s kolegy zničte jak obr-něná vozidla nepřítelů, tak jeho lodě, které plují u pobřeží. Pozor však na nepřijemný Hind, který se objeví mezi kopci. Řízené střely TOW používejte zásadně proti tankům, tepr-ve po zničení všech obrněnců s nimi střílejte po BVP (ta se dají zničit i neřízenými raketami). Až dostanete hlášku o splnění úkolu, vraťte se na základnu.

## Wake-up Call

Před náletem na Kolgujev musí speciální jednotky oslabit protiletadlové pozice - je tedy na vás, abyste zničili pokud možno všechny tři Shilky, které jste před časem lokalizo-vali (za jistých okolností stačí i dvě). Opět se vyplatí nechat zbytek jednotky na začátku a vydat se na misi sám - mož-nost odhalení je tak mnohem menší. Po vylodění se mezi stromy přesuňte ze zadu k velké základně s první Shilkou - pozor na hlídky vpravo na mytíně, prolétávající vrtulník a patrolující BVP. Jelikož je noc, můžete se pohybovat re-lativně blízko nepřátelských vojáků bez prozrazení - jenom je nutné se plazit. Podobně nastražte bomby i k ostatním Shilkám na mapě a po odpálení utíkejte do lesa na kopci

## The Corporate Machine

Stiskněte „Tab“, čímž si vyvoláte příkazo-vou řádku a napište do ní následující cheaty. zerpercentinterest - získáte 10,000,000 \$  
nomoneydown - získáte 100,000,000 \$  
feelthatmojoring - získáte 10 od každého zdroje  
ldkfa - získáte 99 od každého zdroje  
hitmeagain - získáte jednu akční kartu  
upmysleeve - získáte plnou ruku karet  
impressme - dokončení aktuálního výzku-mu

## Max Payne

Aktivace cheatů - než se pustíte do cheato-vání, je třeba tuto funkci ve hře aktivovat. Proveďte to tím způsobem, že *Maxe* spus-títe s přidáním parametru - developer. Tedy třeba maxpayne.exe - developer. Tím si za-jistíte přístup ke konzoli, která se následně ve hře aktivuje klávesou F12.  
coder - nesmrtelnost, všechny zbraně, neo-mezeně munice  
god - nesmrtelnost  
mortal - vypnutí nesmrtelnosti  
getallweapons - všechny zbraně  
getinfiniteammo - neomezeně munice  
noclip - procházení zdmi  
noclip\_off - deaktivace procházení zdmi  
getbullettime - doplnění „Matrix“ módu  
showfps - zobrazení počtu snímků za vteř-i-nu  
getpainkillers - získáte osm painkillerů  
c\_addhealth ( 100 ) - nastavení zdraví na hodnotu 100  
jump10 - vyšší skákání (možné nastavit klidně na 20, 30 či vyšší)  
SetWoundedState - budete chodit jako zra-něný  
SetNormalState - normální chození  
Get - libovolná věc z níže uvedených  
GetBaseballbat  
GetBeretta  
GetBerettaDual  
GetDualBeretta  
GetDesertEagle  
GetSawedShotgun  
GetPumpShotgun  
GetJackhammer  
GetIngram  
GetIngramDual  
GetDualIngram  
GetMP5  
GetColtCommando  
GetMolotov  
GetGrenade  
GetM79  
GetSniper  
GetHealth  
GetPainkillers  
GetBulletTime  
Skok do libovolné úrovně - do příkazové řádky napište maxpayne\_gamemode->>gm\_init(jméno úrovně). Za jméno úrovně můžete zvolit libovolnou z níže uvedených.  
startup\_level tutorial  
part0\_level1  
part1\_level1  
part1\_level5b  
part1\_level2  
part1\_level2b  
part1\_level3  
part1\_level3b  
part1\_level4  
part1\_level5  
part1\_level6  
part2\_level0  
part2\_level1  
part2\_level2  
part2\_level2b

part2\_level3  
part2\_level4  
part3\_level1  
part3\_level2  
part3\_level2b  
part3\_level3  
part3\_level4  
part3\_level5  
part3\_level5b  
part3\_level6  
part3\_level7

## Madden 2002

Přístup ke všem týmům - jděte do menu Settings/Secret Codes a napište GOLDEN-GOD, čímž si zajistíte přístup ke dvěma stům přítomných týmů!

## Primal Prey

Během hry stiskněte klávesu F2 a zkuste následující cheaty!  
momoney - extra peníze (použit na Wea-pons/Equip menu)  
dinogod - nesmrtelnost (použit na lovecké obrazovce)  
actor find # - přesun k nejbližšímu dinosau-roví (# = jeho jméno)

## Conquest: Frontier Wars

Ve hře stiskněte „Enter“ a napište (pozor na velká a malá písmena!): „Give the sushi to Sean“ (bez uvozovek). Tím aktivujete chea-ty. Poté již stačí kdykoliv zmáčknout „En-ter“ a využít některý z následujících.  
A winner is you! - vyhraje misi  
I am evil Homer - prohrajete misi  
spacebridge - odemčení misi  
The Master Builders - rychlá výstavba  
Your chicks for free - vypnutí nákladů za vý-stavbu  
The Ultimate Doom - zničení hráče  
If they could see me now - odstranění Fog of War  
I'll rip out your optics - standardní Fog of War  
I can see clearly now - vyčištění Fog of Dis-covery  
I want a raise - získáte rudu  
Do you smell something? - získáte plyn  
The courage of the fearless crew - získáte posádku  
Some Great Reward - maximalizace zdrojů

## Bust A Move 2

Přeskočení úrovně - během hry stiskněte a podržte klávesy E a W.

## Equestriad 2001

Následující cheaty se vkládají v „Cheats“ menu, které naleznete pod „Options“.  
MR HAPPY - žádné chyby v drezúře  
BIGHEAD - mód velkých hlav  
PHAR LAP - neomezeně energie v Cross Country  
CHRISTMAS SNOW - parádička, však uvidíte jak velká  
GENIE IN A BOTTLE - přístup ke všem tratím a koním  
NEW YEARS EVE - ohňostrojí  
TANTALUS BIG AIR - balistický jezdec

## Anachronox

Libovolným textovým editorem otevřete soubor default.cfg umístěný v adresáři /da-ta/configs hry a najděte řádku obsahující text: set debug 0. Změňte hodnotu 0 na 1 a tím si ve hře zajistíte přístup k příkazové řádce. Ta se vyvolá tradičně klávesou „-“. invoke 1:86 - zapnete cheatovací menu  
battlewin - úspěšný unik z bitvy  
noclip - procházení zdmi



## Planes Start

nad poslední základnou. Pokud už prozrazení budete, je vhodné místo dálkově odpalovaných bomb použít RPG, které uzmete některé z mrtvol - nemusíte se tak k Shilkám přibližovat (jenom riskujete, že se dají do pohybu a vy je nebudete moci najít).

Kromě helikoptér se ve *Flashpointu* může létat i s A-10, a to právě v téhle misi. Na povel velitele nastupte do třetí A-10 a nahodte motor. Až se letadlo před vámi rozjede po pojezděcí dráze, přidejte OPATRŇE plyn a rychlostí cca 10-20 km/h následujte své kolegy až k pravé zatáčce na runway. Dejte klapky o jednu pozici dolů, přidejte plyn naplno a odstartujte. Ve vzduchu zatáhnete podvozek i klapky a udržte se ve formaci. Za svitu ranního slunce pak odletíte přes moře na Kolgujev. Těsně před ostrovem potká vaše letka několik lodí - zničte je a pokračujte podle pokynů dál. Pokud se vám v minulé misi nepodařilo zničit všechny Shilky, vyberte si je jako prioritní cíle pro Mavericky. Teprve pak se podle pokynů zaměřte na tanky a BVP. Dejte si pozor na ztrátu výšky a rychlosti při prudkých manévrech - s A-10 se dá velmi snadno zarýt do země či moře. Během útoku vám najednou začne docházet palivo, vypadnou oba motory a vy se budete muset katapultovat na nepřátelské území. Ihned vás zajme jednotka Specnaz.

## Counter Strike

První výsadek regulérní pěchoty na Kolgujevu (v úvodním briefingu je vhodné přezbrojit na sniperku). Na začátku mise můžete s klidným svědomím postupovat s celou jednotkou k základně - těch pár vojáků mezi domy by vám nemělo činit problémy. Zaujměte postavení před oplocením základny na úpatí kopce - zanedlouho se na vás po předchozím upozornění od průzkumných jednotek spustí tři vlny útočníků. Nejprve se z kopce přímo nad vámi spustí pěchota podporovaná dvěma BVP. Během přestřelky se do akce zapojí jednotky, co se vynoří na kopci vlevo. Po oznámení o blížících se posilách přijde další skupinka nepřátelské pěchoty zprava. Důležité je být během boje chráněn (například stromy) alespoň z jedné strany, abyste se zbytečně nevystavovali křížové palbě. Pokud vám po příjezdu transportérů s posilami zbude dost vojáků, můžete se pokusit o útok na druhou základnu, ale pro úspěch mise to není nutné.

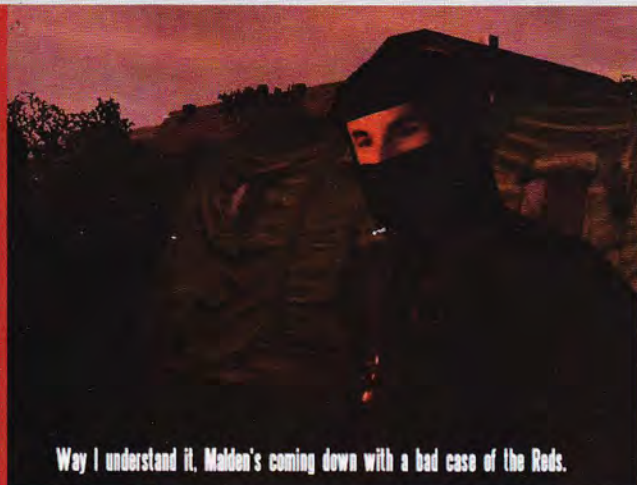


## Escape From Prison

Asi nejkomplicovanější mise v celé hře, kdy musíte v roli pilota Nicholse utéci z ruského zajetí. Před jejím hraním je vhodné prostudovat si detailně areál ruské základny v jedné ze „singl misí“ (ta, ve které musíte zastavit konvoj a sniperkou podporovat útok pěchoty na základnu) - dokonalá znalost okolí se bude více než hodit. Na začátku mise nastupte do Mi-24 (nic jiného vám ani nezbude) a po přeletu na základnu následujte Specnaz do stanu (tam zůstaňte a nevylézejte ven). Až padne noc, sledujte pozorně stanový otvor na opačné straně, než je stráž - jakmile tudy projde voják, který zahne vpravo, vyplazte se rychle ven doprava a pokračujte až mezi dva podlouhlé žluté domy. Podél pravé stěny najdete AK-74. Rychle si ho vezměte a zahajte palbu na vojáka, který se objeví ve tmě před vámi. Rychle se odplazte za pravý roh podlouhlé budovy, kde musíte zabít další dva (jeden leží na zemi a míří na vás - jednejte proto rychle a mířte na hlavu). Pak rychle otevřenými dveřmi dovnitř do domu a chodbou až na konec, kde jsou otevřené dveře vlevo na ubikaci. Tam z beden vezměte RPG a dva náboje, nabijte ho a skrze okno vystřelte na BVP stojící u ohně (mířte dobře, ať netrefíte stěnu). Exploze zabije i vojáky postávající okolo. Rychle přebijte a skrze okno na chodbě vypalte na další BVP (počkejte si, až nebude úplně nalepené na okno, jinak by exploze zabila i vás). Vezměte z beden další střelivo a pokračujte do místnosti na protější konci chodby. Oknem vlevo vystřelte RPG na vzdálený roh bílé budovy, kde stojí UAZ a několik vojáků. Přebijte, vykoukněte z otevřených dveří (ale nechoďte ven) a zamířte na dřevěnou budku (za ní jsou další dva vojáci, které exploze zabije). Poté ještě vypalte dva projektily na keř vlevo u plotu (další protivníci to mají za sebou), přepněte na samopal a z úkrytu ve dveřích likvidujte vojáky probíhající kolem (pozor na granáty). Vyplazte se k mrtvole před dveřmi, vezměte si noktovizor, zapněte ho (možná budete muset přebít samopal - bug v programu) a zabijte zbylé nepřátele, co na vyčištěné ploše uvidíte (pokud tam nějakí zbyli). Pak se odplazte směrem ke stromům napravo a dál do kopce do lesa. Prodloužením zadního oje Velkého vozu na obloze najdete Polárku ukazující sever. Vydejte se lesem na opačnou stranu (tedy na jih), kde by na vás měla čekat animace. Po jejím skončení stačí utíkat rovně z kopce až k základně NATO, kde mise končí.

## Incursion

Po předchozím pekelném úprku z vězení opět jedna relativně jednoduchá mise, ve které musíte získat tajné dokumenty z generálova domu. Na začátku se dejte vpravo skrze les až k moři. Pokračujte po pláži směrem k linii plotů a obejděte je mezerou podél moře. Stále běžte dole kolem vody, až dorazíte na úroveň generálova domu (viz mapa). Opatrně postupujte kupředu tak, abyste se k baráku přiblížili zezadu. Ačkoliv je venku poměrně světlo, můžete se propířít podél stěny domu kolem stráže před vchodem až dovnitř (ozve se hláška o splnění úkolu). Tam však narazíte na skupinku vojáků, které je potřeba do jednoho zničit. Poté se vraťte ke dveřím a zabijte zbylé vojáky, kteří pobíhají venku a nakukují do domu. Jakmile bude venku čisto, vydejte se plížením stejnou cestou zpět - pozor však na nepřátelskou patrolu mezi stromy při sestupu k vodě. Opět podél vody a nakonec skrze les pokračujte až k únikovému bodu.



Way I understand it, Malden's coming down with a bad case of the Reds.

### Search and Destroy

Teď už jde opravdu do tuhého - musíte zničit Scud připravený k odpálení. Paradoxně máte pro tuto misi k dispozici nejvíc vojáků, avšak nejlépe se mise plní v jednom člověku. Před jejím začátkem se vybavte sniperkou a LAW launcherem se třemi střelami. Dejte zbytku jednotky povel nehýbat se, sami nastupte do jeepu a vydejte se cestou vpravo kolem lesa přes základnu až na úpatí kopce značeného na mapě křížkem (odvrácené od nepřátelské základny). Vyšplhejte na kopec někde poblíž příkrého srázu v sektoru Dj51 - pokud možno tak, abyste měli výhled na průsek mezi stromy v sektoru Eb53, kde spatříte okraj Scudu, ale abyste byli zároveň dostatečně daleko od všech hlídek. Zalehněte a přivolejte rádiem tanky, kterým doporučíte západní cestu - zbaví vás tak nepříjemné skupinky T-80, která by na vás mohla zaútočit zprava. Jakmile uvidíte blížící se Abramsy, dejte povel helikoptérám k útoku. Až přiletí a zapojí se do boje se Shilkami, využijte zmatku a rychle vystřelte z LAW po Scudu (stačí jedna rána). Objeví se hláška o splnění úkolu, avšak vy musíte ještě nepozorovaně zmizet - odplazte se proto buď přes kopec pryč (nemusíte se vracet na začátek - stačí být dost daleko od základny) nebo skrze stromy po stráni z dosahu nepřátelské palby (pozor na hlídku Specnaz, která za vámi po stráni prochází). Nepodaří-li se vám zničit Scud dostatečně rychle a dojde-li k odpálení, můžete se pokochat „nukleární“ variantou závěrečné animace.

### Red Dawn

Poslední bojové nasazení, kdy máte za úkol zajmout prchajícího generála a zajistit, aby se mu nepodařila žádná poslední odvetná akce. Před začátkem mise je vhodné vzít si místo HK sniperku (nejlépe Dragunov). Nastupte se svojí „dvojkou“ do jeepu (zbytek jednotky nepotřebujete) a vydejte se jihovýchodní cestou. Na křižovatce v čtvrtci Eh51 zahněte doprava a pokračujte až před základnu v oblasti Ed46. Vystupte z vozu a sniperkou zabijte ostrahu areálu. Pokračujte až do základny k nákladáku s palivem. S ním odjeďte po cestě za plot až těsně k čekajícímu Mi-24. Přikažte „dvojce“, aby zaujala pozici střelce, sami se posadíte na sedadlo pilota. Dotankujte výběrem v menu palivo („refuel from Ural fuel“) a vzlétněte směrem na severovýchod k místu označenému na mapě jako oblast pod kontrolou nepřítele. Cestou pozor na dotírající Shilky - nejprve jedna zleva od vody a pak tři v těsném sledu za sebou ve vyznačené oblasti (vždy použijte AT-6 a uhybejte před palbou do stran). Ignorujte tanky i BVP - jediným dalším cílem



### Status Quo

kromě Shilek bude Ural (později upřesněný jako Scud) na pravo od třetí Shilky ve zmiňované skupině (na kraji lesa skoro u vody - vedle uvidíte loď, kterou můžete také potopit). Až zničíte Scud připravený k odpálení, změňte kurz a leťte podél nejsevernější silnice ze západu na východ (cestou potkáte ještě jednu Shilku), dokud pod sebou nevidíte UAZ. Pokud jste Scud zničili dostatečně rychle, bude UAZ ještě v pohybu - jinak jej uvidíte stát poblíž několika zbořených domů a vojenských stavení. Nyní se rozmyslete, zda chcete opravdu generála zatknout (není to pro úspěšné dokončení hry nutné). Pokud ano, pak přistáňte na planině vedle domů a sniperkou zabijte jak trojlennou posádku UAZu (pozor abyste netrefili generála), tak skupinku vojáků mezi domy, ke které vůdce ruských sil zbáble uteče - po přiblížení k osamocenému generálovi je dílo hotovo. Jestliže netoužíte po tom dostat jej živého, jednoduše zaútočte neřízenými střelami na UAZ - objeví se rádiová komunikace, ve které informujete základnu o „nehodě“. Úplně poslední mise, ve které máte za úkol sehnat vaše tři kolegy na různých místech Everonu a zajít společně do hospody na jihozápadním kraji ostrova. Na začátku se objevíte v civilní Cessně, se kterou je nutné nejprve přistát na letišti v severní části ostrova. Vzhledem k tomu, že runway uvidíte opravdu na poslední chvíli a navíc je precizní řízení vrtulového stroje v enginu *Flashpointu* poměrně obtížné, stojí za úvahu použití autopilota, který bezpečně přistane za vás. Až se letadlo zastaví na kraji dráhy, vystupte a pokračujte k letištním budovám, za kterými stojí nákladák s palivem. Ten odvezte těsně k Mi-17 (stojí vedle trosk Hinda), aby bylo možné natankovat. Nastupte coby pilot do ruské transportní helikoptéry, dejte v menu doplnit palivo (nádrž je prázdná) a posléze vzlétněte a naberte jihozápadní kurz. Nad první cílovou vesnicí použijte opět autohover a přistáňte. Vašeho kolegu najdete v civilních šatech uprostřed vesnice. Poručte mu, aby nasedl dozadu do helikoptéry, a odleťte na západ, kam již loď míří další kamarád. Přistáňte na planině u budov (ne na svazích k moři - vrtulník by sklouzl do vody), promluvejte si s kolegou a opět oba nastupte do Mi-17. Pokračujte na jih a přistáňte na vojenské základně, kde se k vám připojí i David Armstrong v důstojnické uniformě. Naberte jihozápadní kurz, u poslední vesnice před mořem přistáňte a běžte do hostince vyznačeného na mapě. Zbytek jednotky vás bude následovat až dovnitř, kde celá hra za zvuků hospodského hlaholu definitivně skončí.