

# Hidden and Dangerous 2: Drużyna Szabla

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Hidden & Dangerous 2 Sabre Squadron**

**autor: Paweł „PaZur76” Surowiec**

**GRYOnline.pl**

**Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.**

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## SPIS TREŚCI

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Porady</b>	<b>4</b>
<b>Komadosi</b>	<b>4</b>
<b>Pozostałe porady</b>	<b>6</b>
<b>Kampania - Operacja „Ammobox”</b>	<b>7</b>
<b>Misja „Deadfish”</b>	<b>7</b>
<b>Kampania - Operacja „Heat”</b>	<b>17</b>
<b>Misja 1 „Mouse in the house”</b>	<b>17</b>
<b>Misja 2 „Snakebite”</b>	<b>26</b>
<b>Misja 3 „Sitting Duck”</b>	<b>33</b>
<b>Kampania - Operacja „Husky”</b>	<b>40</b>
<b>Misja 1 „Chestnut”</b>	<b>40</b>
<b>Misja 2 „Ponte Grande”</b>	<b>50</b>
<b>Kampania - Operacja „Houndsmith”</b>	<b>56</b>
<b>Misja 1 „Double Action”</b>	<b>56</b>
<b>Misja 2 „Razor Blade”</b>	<b>67</b>
<b>Misja 3 „Guardian Angels”</b>	<b>75</b>
<b>Broń i ekwipunek</b>	<b>83</b>
<b>Light weapons - lekka broń</b>	<b>84</b>
<b>Medium weapons - średnia broń</b>	<b>85</b>
<b>Heavy weapons - ciężka broń</b>	<b>86</b>
<b>Uniforms - umundurowanie/hełmy</b>	<b>86</b>
<b>Explosives - materiały wybuchowe</b>	<b>87</b>
<b>Additional equipment - dodatkowy ekwipunek</b>	<b>88</b>
<b>The End – ciekawostka (bomba Lewesa)</b>	<b>90</b>

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.  
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.  
[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

## Wprowadzenie



Witam w poradniku do dodatku zatytułowanego *Sabre Squadron* do znakomitej gry, jaką jest bez wątpienia *Hidden & Dangerous 2*. Przy pisaniu poradnika korzystałem z angielskiej wersji 1.12 programu, na poziomie trudności „normal”. Na początek od razu mała porada – zapoznaj się z poradnikiem do podstawki (H&D 2) autorstwa Zodiaca, znajdziesz w nim sporo cennych wskazówek, jak grać. Chłopak naprawdę odwalił kawałek niezłej roboty.

Na **zielono** wyróżniam cele misji – główne (konieczne do ukończenia danej misji) i opcjonalne (poboczne), których nie trzeba realizować. Wydaje mi się, że reszta jest na tyle jasna, że nikt nie powinien mieć większych trudności ze zrozumieniem jej. To wszystko tytułem wstępu.

**Paweł „PaZur76” Surowiec**

Aha - garść skrótów, których używam w swoim poradniczku:

- *SAS* - Special Air Service (brytyjska jednostka specjalna)
- *km* - karabin maszynowy; *rkm* - ręczny km, *ckm* - ciężki km
- *pm* - pistolet maszynowy
- *ppanc.* – przeciwpancerny, *plot.* – przeciwlotniczy
- *npl* - nieprzyjaciel
- *szwejk* - żołnierz
- "*puszka*", *tank* - czołg
- *sekcja* - dwóch ludzi, *zespół (patrol)* - wszystkich czterech
- *Fryc(ek)*, *Szkop(in)*, *Szwab(ek)*, *Niemiaszek*, *Adolfik* - lekceważące (ale z przymrużeniem oka !) określenia odnoszące się do podstawowego przeciwnika jakiego eksterminujesz w tej grze czyli Niemców ;-P
- *Makaron*, *Makaroniarz* - podobnie jak wyżej ale odnoszą się do Włochów.

Miłej lektury !

## Porady

### K o m a d o s i

Parę słów na temat poszczególnych cech (wskaźników) komandosów i ich rozwoju.

Najważniejsze cechy w moim odczuciu to:

- **Siła (strength)** czyli jaki maksymalnie ciężar żołnierz jest w stanie unieść. Jeśli chodzi o rozwój siły wystarczy cały czas chodzić z plecakiem i dźwigać w nim góry sprzętu a krzepa z misji na misję będzie systematycznie rosnąć. Ta cecha żołnierza rozwija się najszybciej.
- **Wytrzymałość (endurance)** to w praktyce jak daleko i jak szybko żołnierz jest w stanie biec sprintem zanim się zmęczy ale także wpływa na składanie się do strzału - zmęczony i zasapany żołnierz ma trudności z wycelowaniem. Wytrzymałość rozwinięsz ćwicząc jogging w czasie wolnym od zabijania Fryców ;-P.
- **Umiejętności strzeleckie (shooting)** czyli jak celnie dany szwejk strzela. Umiejętności strzeleckie podnoszą się powoli wraz z każdym celnym strzałem=zabitym przeciwnikiem ("headshots" wskazane).
- **Skradanie się (stealth)** a więc umiejętność cichego przemieszczania się i dobrego wtapiania się w otoczenie, unikania wykrycia przez wroga. Wskaźnik cichego przemieszczania się rośnie jeżeli często skradasz się i dokonujesz cichych zabójstw z użyciem majchra.
- **Umiejętności udzielania pierwszej pomocy (first aid)** - im większe tym więcej żołnierz odnawia (regeneruje) zdrowia rannym towarzyszom. Umiejętności medyczne rosną wraz z ... no właśnie - udzielaniem pierwszej pomocy rannym kolegom (to chyba było oczywiste).

Pozostałe IMHO nie liczą się za bardzo:

- **Zdrowie (health)** obrazuje ile postrzałów komandos może otrzymać zanim padnie martwy. Zdrowia nie rozwinięsz (za to możesz je stracić kiedy dostaniesz kulkę :-). Wszyscy komandos mają je na podobnym poziomie, różnice nie są zbyt wielkie - jeżeli sam kierujesz żołnierzem to tylko od Ciebie zależy jak wiele obrażeń pozwolisz mu otrzymać ;-).
- **"Włamywanie się" (lock-picking)** - jak szybko szwejk otwiera zamknięte na klucz drzwi/tnie siatkę. Jak szybko rozwijać tą umiejętność ? W wolnej chwili potnij całe ogrodzenie na strzepy nożycami do cięcia drutu albo baw się w otwieranie i zamykanie na klucz odpowiednich drzwi (takich do których masz klucz) ;-P ...



Podobnie (nie mają większego znaczenia) sprawa wygląda z umiejętnościami/cechami żołnierzy, które wywnioskujesz z ich notek biograficznych - nie wydaje mi się aby komandos, który jest np. kawalerem (jest paru takich) był skłonniejszy do podejmowania większego ryzyka niż taki, który ma rodzinę (coś do stracenia). Albo niezbyt lubiany przez innych żołnierz źle współpracuje z resztą zespołu. Podobnie nie zauważyłem np. aby na ekranie wyświetlały się podpisy (tłumaczenia na angielski) rozmów Niemców, które podsłuchujesz żołnierzem znającym niemiecki. Tak więc te krótkie notki biograficzne, które widzisz przy każdym komandosie na ekranie ich wyboru do misji raczej mają tylko uczynić postaci żołnierzy bardziej "ludzkimi" (że niby nie składają się tylko z liczb i wskaźników) ale nie mają większego przełożenia na grę.

- Jeśli chcesz maksymalnie rozwinąć wskaźniki danego komandosa czy kilku najlepszych graj tylko nim/i przez całą kampanię (nie zmieniaj ludzi przy każdej misji). Jednak zawsze jest ryzyko, że Twój cenny "wychowanek" dostanie w czapę więc alternatywnie możesz stworzyć dwa zespoły/patrole (po 4 ludzi) i grać nimi naprzemiennie (równoległy rozwój tych dwóch zespołów) wtedy w razie strat można zastąpić zabitego człowiekiem z drugiego oddziału.

Teraz krótko o funkcjach (specjalnościach) w patrolu i cechach potrzebnych do każdej specjalności.

**Strzelec wyborowy** powinien rzecz jasna charakteryzować się dobrymi umiejętnościami strzeleckimi (*Shooting* powyżej 80). Nie bez znaczenia (jeśli kierowanie tym żołnierzem pozostawiasz komputerowi) jest też *wytrzymałość* a konkretnie zdolność dobrego składania się do strzału kiedy szwejk jest zasapany (kontrola oddechu). Powinna być duża aby celownik nie latał po całym ekranie i szybko się "uspokajał". U mnie snajper to dodatkowo często „one man army” – osobnik łączący w sobie kilka funkcji (**celowniczego rkm, sanitariusza**). Z reguły dźwiga też rkm, który sporo waży więc to powinien być mocny chłop (*siła*), tym bardziej, że dodatkowo dorzucam mu na "garba" aptekę albo kilka (też swoje waży). A skoro apteczki to i *umiejętności medyczne* tego komandosa powinny być duże. Często zamiast rkmu daję też strzelcowi wyborowemu ciężką Bazookę/PanzerSchrecka, robi więc wówczas za **sekcję przeciwpancerną**.

**Zwiadowcy** (żołnierze, którzy idą na szpicy) powinni rzecz jasna potrafić poruszać się bezszelestnie (*stealth*) i szybko pokonywać przeszkody (ogrodzenia, zamknięte drzwi) a więc dobry *lock-picking* ("włamywanie się"). Z reguły też pierwsi wpadają na wroga i walczą z nim na bliskim dystansie (uzbrajam ich w peemy), szturmują pomieszczenia (wtedy są „**szturmanami**") więc dobrze by było gdyby byli dosyć "odporni" na kule (*zdrowie* na odpowiednio wysokim poziomie). Często wrzucam im do plecaków większą ilość materiałów wybuchowych (potrzebna *siła*) więc robią też za **saperów**.

**Ubezpieczenie** zwiadowców/"szturmanów" to żołnierze z karabinkami charakteryzujący się dobrymi *umiejętnościami strzeleckimi*. Często też obarczam ich Panzerfaustami więc muszą mieć krzepę, *siłę*. "Szturmani" zwykle odnoszą ciężkie rany więc Ci z ubezpieczenia (jako, że są najbliższą) udzielają im pierwszej pomocy - dobrze by więc było aby ubezpieczenie miało dosyć wysokie wskaźniki *First Aid*.

- Mój ulubiony skład to dwóch ludzi z (wytlumionymi) pistoletami maszynowymi/karabinkami M1/materiałami wybuchowymi/nożami/nożycami do cięcia drutu (głównie dobre wskaźniki cichego poruszania się (*stealth*), sprawnego otwierania zamków/cięcia ogrodzeń (*lockpicking*) i celnego strzelania (*shooting*)), żołnierz z karabinem/karabinkiem i „apteką" (dobry wskaźnik strzelania i "medyczny" (*First Aid*)) i komandos z ręcznym karabinem maszynowym/karabinem wyborowym (celność strzelania i zdolność dźwigania sporych ciężarów). Pierwszych dwóch to zwiad/faceci od czarnej roboty, ostatnich dwóch to ubezpieczenie.
- Alternatywnie rezygnuję ze "snajperki" i rkm i dzielę patrol na dwie równe sekcje (po dwóch ludzi) - pierwszemu żołnierzowi w sekcji daję pistolet maszynowy, granaty obronne i materiały wybuchowe (facet od czarnej roboty) a drugiemu karabinek albo karabin szturmowy, granaty zaczepne i dużą aptekę (ubezpieczenie).

## P o z o s t a ł e   p o r a d y



Pamiętaj, że po dostrzeżeniu nieprzyjaciół, włączając mapę, możesz zobaczyć (rozwiązanie a la seria "Komandos") jakie jest ich pole widzenia (**czerwone** pola) i zorientować się w ten sposób gdzie są "martwe pola" czyli strefy, których żaden z wrogów nie widzi.

Cóż, chciałbym napisać dużo o trybie/widoku taktycznym ale prawda jest taka, że warto z niego korzystać tylko w celu przemieszczenia równocześnie kilku swoich komandosów na nową pozycję (oszczędność czasu; w widoku FPP musiałbyś po kolei przejść się każdym szwejkim przełączając się na każdego po kolei) albo do wyznaczenia im celów, które mają ostrzelać. Bardziej "skomplikowane" działania jak otwarcie drzwi, "wyczyszczenie" pomieszczenia czy wrzucenie do niego granatu raczej wykonuj sam. Zostawienie ich wykonania podwładnym często kończy się dla nich tragicznie albo wywołuje u Ciebie zgrzytanie zębów z nerwów (w grze pełno jest niestety :-( "bugów" typu: żołnierz nie może odnaleźć właściwej drogi, blokuje się na przeszkodzie, odmawia wykonania najprostszej czynności, nie reaguje na komendę albo (najgorszy) nie widzi wroga, który stoi tuż przed jego nosem i na dodatek otworzył do niego ogień :-/). A więc używaj widoku taktycznego tylko do przemieszczenia ludzi i to najlepiej po jakiejś prostej trasie.



W trybie takt. rozstawiaj także swoich ludzi tak aby Cię ubezpieczali kiedy np. otwierasz drzwi i wchodzisz do pomieszczenia czy wrzucasz do niego granat - komandosów możesz obrócić w pożądanym kierunku przestawiając w odpowiednią stronę "fistaszki" (znaczkę) komend, które są do nich "dolepione" (metodą "kliknij-przeciągnij-upuść").

Kampania - Operacja „Ammobox”

M i s j a „ D e a d f i s h ”

**Proponowany ekwipunek:**

Nadajnik (niezbędny do misji), maksymalna ilość materiałów wybuchowych (minimum 6 szt. jest niezbędnych), 2 wytłumione pistolety maszynowe Sten, 2 wytłumione karabiny Delisle, nożyce do cięcia drutu.

**Mapa:**

