

Hidden and Dangerous 2

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Hidden & Dangerous 2

autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski

GRYOnline.pl

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

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

Wprowadzenie	3
Jak korzystać z poradnika?	3
Konfiguracja sterowania	4
Porady	5
Podstawy	5
Ciche podejście	6
Obsługa i unieszkodliwianie pojazdów	8
Zabieranie wrogiego munduru	10
Korzystanie z możliwości przebrania	11
Trening	12
Ćwiczenia polowe	12
Operation Snowball	18
First Strike	18
Scout	23
Rendezvous	29
Iceberg	33
Operation Nomad	38
Spaghetti Airport	38
Airshow	44
Guests	47
Caravan	51
Whisky Bar	54
Birds of Prey	60
Operation Seawolf	62
Steam Piping	62
Operation Stranger	68
Anthill	68
Mountain King	74
Operation Challenger	78
Babes in the Wood	78
Estate Agent	84
Operation Overlord	89
Lighthouse	89
Blade Dancer	95
Operation Liberator	101
Billable Entry	101
Mole in the Hole	105
Business	109
Annual Fair	113
Gin Send Off	118
Final Show-Down	122
Niespodzianka	127
Trening – Ćwiczenia Polowe	127
Operation Nomad – Spaghetti Airport	129
Operation Stranger – Anthill	131
Operation Challenger – Babes in the wood	132

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



Wprowadzenie

Hidden & Dangerous II to jedna z lepszych produkcji FPP ostatnich paru miesięcy, ukazująca zmagania czteroosobowego oddziału komandosów wykonujących przeróżne zadania podczas II wojny światowej. Ta, przeznaczona szczególnie dla ambitniejszych amatorów wszelkiej maści strzelanin gra, jest kontynuacją produkcji pod tym samym tytułem.

Ze względu na wysoką poprzeczkę poziomu trudności, stawianą już na wstępie, (niech wstanie i zaczniesz krzyknąć ten, który przeszedł trening od początku do końca za pierwszym podejściem) H&D2 można zaklasyfikować już gdzieś pomiędzy zwykłe strzelaniny, a stuprocentowe symulatory. Każdy gracz, mający dość oklepanych schematów rodem z MOHAA i CoD powinien się tą grą bliżej zainteresować.

Jak korzystać z poradnika?

Zadania będą opisywane na bieżąco, tj. jeśli misja zakłada wiele celów już na początku (założonych z góry), ja będę podawał je stopniowo wraz z czynnościami, koniecznymi do wykonania tych w danym momencie. Czyli, jeśli trzeba w jednym z zadań dojść do wskazanego punktu i tam zabić konkretną osobę, najpierw przedstawię wskazówki jak wykonać pierwszą część (tj. dojść do wyznaczonego miejsca), a dopiero potem zaprezentuję dalszy etap (czyli zdjęcie konkretnego celu).

Zapraszam

Piotr „Zodiac” Szczerbowski

Konfiguracja sterowania

Przed wszystkim na początek radzę dokładnie przestudiować klawiszologię, gdyż jest ona stosunkowo skomplikowana i może utrudniać wbiecie się w rytm gry. Jest to również podstawa do osiągnięcia pełnej radości z rozgrywki oraz odnoszenia sukcesów w grze wieloosobowej. Poniżej przedstawię proponowaną przeze mnie klawiszologię, będącą lekko zmodyfikowaną wersją tej standardowej.

WASD – klawisze sterowania postacią

Q / E – wychylanie się w lewo / prawo

LPM (lewy przycisk myszki) – strzał

PPM (prawy przycisk myszki) – otwieranie drzwi / manipulowanie otoczeniem (używanie)

TPM (trzeci przycisk myszy) lub **Z** na klawiaturze – zbliżenie / celowanie (luneta)

SHIFT – zmiana pozycji do kucającej (i z powrotem)

CTRL – zmiana pozycji do leżącej (i z powrotem)

SPACJA - skok

ALT – wspinanie się

R – przeładowanie

C – zmiana widoku kamery z oczu bohatera / zza pleców

G – rzut granatem

BACKSPACE – wyrzucenie aktualnej broni

M - mapa

Porady

P o d s t a w y

Dwie perspektywy

Pamiętaj, że zawsze masz do wyboru dwa tryby widoku żołnierza – z perspektywy pierwszej (widok z oczu) oraz trzeciej (widok zza pleców) osoby. Należy z nich korzystać zamiennie, zależnie od sytuacji. Widok z perspektywy pierwszej osoby pozwala dokładnie wycelować (szczególnie gdy skorzystamy z opcji zbliżenia – celownik). Drugi sposób umożliwia dobrą obserwację terenu dookoła, jako że zasłonięty (np. ścianą czy górką) żołnierz jest niewidoczny dla przeciwnika, a Ty możesz go spokojnie dojrzeć, manipulując widokiem kamery podczas gry.

W grupie raźniej!

Grę można przejść zarówno w trybie rozgrywki dla drużyny (kampania), jak i w pojedynkę (lone wolf – samotny wilk). Ta ostatnia opcja przypomina z grubsza inne gry z widokiem z perspektywy pierwszej osoby. Jednak warto pamiętać o wszelkich niedoskonałościach wyboru drogi poprzez misje zawarte w grze.

Grając drużyną masz ze sobą spory arsenał. Przydzielając broń podwładnym, możesz zdecydować się, który żołnierz weźmie karabin snajperski, kto jego cichą wersję, a jeszcze kto zwykły karabin maszynowy. Możesz, korzystając z taktycznej mapy, wydawać konkretne polecenia lub posłużyć się członkami drużyny do zrealizowania kilku celów w krótkim czasie. To oczywiście za sprawą możliwości przejęcia kontroli nad każdym osobnikiem, wyłącznie wedle Twoich upodobań.

Idąc pojedynkę troszczysz się, co prawda, tylko o siebie, ale pole taktycznego manewru znacznie się zmniejsza. Z jednej strony nie masz już tych możliwości co w drużynie, ale za to swoboda działania zależy już tylko od Ciebie. Musisz też pamiętać, że na Twojej głowie są wszystkie problemy z noszeniem zaopatrzenia oraz wymaganych podczas misji przedmiotów. A żołnierz to nie wół roboczy i zbyt wiele towaru nie uniesie.

Na drugi raz niech mi pan nie wchodzi na linię ognia

Podczas grania w trybie kampanii pamiętaj o wydawaniu przemyślanych i precyzyjnych rozkazów. Najlepszym sposobem przemierzania gry jest penetrowanie terenu (rozkaz podążania za Tobą i otwarcia ognia). Jeśli chcesz coś sprawdzić sam, każ drużynie zostać na miejscu. Gdy chcesz podejść wroga po cichu, nakaż im wstrzymać ogień. Ogólnie opcji jest wiele, a menu rozkazów zostało przygotowane tak, że wszystko działa na zasadzie intuicji.

Nóż – skuteczna i cicha broń

Nóż, wbrew pozorom, nie jest narzędziem zupełnie nieprzydatnym. Jednak jego działanie można poznać dopiero korzystając z widoku z perspektywy pierwszej osoby. Dzięki dokładnemu wycelowaniu można załatwić oponenta jednym pchnięciem.

Co warto odnotowania, korzystając z noża można unicestwiać przeciwników „po cichu”. Wystarczy stanąć za ich plecami i uderzyć, gdy celownik będzie na ich szyi. Odpowiedni wskaźnik pokaże czas wymagany na unieszkodliwienie oponenta (sekunda, dwie). Nie alarmując nikogo mamy jednego przeciwnika mniej. Możliwość szczególnie przydatna przy okazji korzystania z przebrania.

Sprzątaj po sobie

Gdy zabijesz oponenta (najczęściej po cichu), warto sprzątnąć jego ciało z widoku, by niepotrzebnie nie zaalarmować żołnierzy. Jeśli rozlegnie się huk wystrzałów, to oczywiście jest to bezcelowe. Ale w pomieszczeniach dobrą metodą jest zaniesienie ciała oponenta do jakiegoś ciemnego miejsca, by nikogo ono niepotrzebnie nie niepokoiło.

C i c h e p o d e j ś c i e

Grając w H&D2 musisz mieć na uwadze, że strażnicy nie są głupimi frajerami i nie dość że potrafią współdziałać, to korzystają ze swoich komputerowo obliczanych zmysłów: wzroku oraz - co będzie dla nas szczególnie ważne - słuchu.

Kilka rad dla pragnących pozostać w cieniu

Przed wszystkim pamiętaj o trzech pozycjach, w jakich możesz się poruszać. Aktualną symbolizuje obrazek na dole ekranu (każdy żołnierz ma indywidualne ikony).



[1] na stojąco, najlepsza do pokonywania długich dystansów. Możesz biegać tylko w tej pozycji (chwilowy sprint zależy od możliwości żołnierza); tym samym stajesz się jednak widoczny niczym na dłoni. Przeciwnik prawie zawsze wypatrzy Cię pierwszy i nie da czasu na reakcję, sam padając od razu na ziemię. Do tego celowanie jest utrudnione, szczególnie z broni snajperskich, gdyż oddech żołnierza powoduje ruchy celownika.



[2] na kuckach, pośrednia pomiędzy pozostałymi dwoma, umożliwia skuteczne celowanie i pozwala na ukrycie się przed wzrokiem strażników. Do tego poruszanie się na kuckach daje najlepsze rezultaty, jeśli chcesz być niesłyszalny.



[3] na leżąco, czyli czołganie się nisko przy ziemi. Bardzo przydatna przy okazji wymiany ognia i zachodzenia dostrzeżonego oponenta. Możesz być pewny, że mając nawet niewielką zasłonę terenową nie zostaniesz zbyt wcześnie zauważony. Celowanie jest ułatwione. Niektóre karabiny (np. Bren gun, ten z „nóżkami”) mogą strzelać tylko w pozycji leżącej.

Jeśli działasz razem ze swoją drużyną, miej na uwadze że po wydaniu rozkazu podążania za Tobą reszta żołnierzy będzie się poruszała w tej samej pozycji co Ty. Dlatego gdy biegniesz przez niebezpieczną okolicę i sam jesteś w bezpiecznym miejscu, nim wstaniesz na równe nogi sprawdź, czy koledzy są kryci. Inaczej szybko możesz kilku stracić.

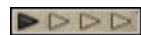
Korzystaj z wszelkich przeszkód terenowych. Wszelkie wzniesienia, górki czy zabudowania pozwolą Ci skryć się przed wzrokiem przeciwnika. Warto też mieć na uwadze, że przez otwarte drzwi w pomieszczeniach zostaniesz łatwo zauważony, dlatego staraj się je zawsze za sobą zamykać. Trochę kultury w pracy żołnierza nigdy nie zaszkodzi. ;-)

Pozostań w cieniu. To co prawda nie Thief i ukrywanie się w ciemnościach nie umożliwi Ci zaliczenia całych misji, ale jeśli widzisz jakieś ciemne pomieszczenia to skryj się w nim, a strażnicy z pewnością Cię nie zauważą. Możesz też wykorzystać takie miejsce do przechowywania zabitych ciał przeciwników.

I coś dla bezszelestnych zabójców

Nie to jednak jest najważniejsze, by ciągle się ukrywać i poruszać się w pozycji leżącej (czołgając się). Jeśli nie zachowasz ciszy, zaalarmowani żołnierzy szybko zbiegną się w Twoją okolicę i zwiększy się ryzyko zakończenia żywota Twojego lub kompanów z drużyny.

Wskaźnik szybkości jest jednocześnie wskaźnikiem wydawanych dźwięków, czy oznacza jak dobrze będziesz słyszalny podczas poruszania się. Kolejne strzałki symbolizujące powolne chodzenie, normalne chodzenie, bieg i sprint są najważniejszymi czynnikami, na które będziesz zwracał uwagę szczególnie w podziemnych kompleksach.



[1] Wolne chodzenie (popielata strzałka) jest jedynym sposobem na pozostanie nie wykrytym. Najlepsze rezultaty daje połączenie go z pozycją na kuckach. Jednak jest to bardzo wolny sposób przemieszczania się i korzystanie z niego należy ograniczyć tylko do podchodzenia przeciwników od tyłu. Pamiętaj również, że żołnierz z niskim wskaźnikiem stealth może nawet idąc powoli wydać jakiś dźwięk, co zaalarmuje oponenta.



[2] Normalne chodzenie (pomarańczowa strzałka) jest mało użyteczne, gdyż z bliskiej odległości zawsze zostaniesz usłyszany, a przy tym jest to zbyt wolny sposób zwiedzania okolicy.



[3] Bieg (czerwona strzałka) jest najlepszym sposobem przemieszczania się, jednak zawsze musisz sobie zdawać sprawę z tego, że zostaniesz na 100% usłyszany.



[4] Sprint (biała strzałka) to chwilowa możliwość szybkiego biegania, dzięki czemu możesz oddalić się na bezpieczną odległość podczas ostrzału. Wytrzymałość żołnierza (pozwalającą na szybkie bieganie) symbolizuje biała kreska (druga z lewej) przy jego zdjęciu.

Przy zwiedzaniu terenu z drużyną, wydawaj zawsze rozkazy z menu cichego poruszania się (silent movement). Jednak w takich wypadkach zalecam udawanie się wszędzie samotnie. Unikniesz w ten sposób wielu niebezpiecznych sytuacji.

Korzystaj z karabinów z tłumikiem. Już na początku misji dopilnuj, by człowiek z najlepszymi umiejętnościami strzeleckimi i skradaniem się (stealth) dostał broń z tłumikiem. Drużynie rozkazuj wytrzymanie ognia i jeśli musisz już kogoś załatwić, zrób to samodzielnie, po cichu. Minusem takich karabinów jest jednak niska skuteczność – by powalić żołnierza, musisz trafić w czuły punkt (głowę lub serce). Inaczej będzie trzeba strzelić drugi raz, a to da potencjalnemu celowi czas na posłanie w naszą stronę kilku kulek i zaalarmowanie okolicznych kolegów. A tego przecież staramy się unikać.