

Tom Clancy's H.A.W.X. 2

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Tom Clancy's H.A.W.X. 2

autor: Przemek „g40st” Zamecki

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Kontakt	4
Dzień treningu	6
Więzień	9
Kurs przechwytywania	10
Ratunek	12
Platformy wiertnicze	14
Złodzieje wśród cieni	16
Znajdź i zniszcz	17
Pustynna twierdza	19
Zaciemnienie	21
Ostatnie natarcie	23
Kolej transkaukaska	25
Za linią wroga	27
Prawda	28
Ucieczka	29
Nie ma miejsca na błąd	31
Maelstorm	33
Desant amfibii	34
Odepchnięcie	36
Ostatni bastion	38

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

Poradnik do gry *Tom Clancy's H.A.W.X. 2* zawiera kilka cennych rad i wskazówek w jaki sposób przejść wszystkie dziewiętnaście dostępnych w trybie kampanii misji. Jeżeli utknąłeś w którymś miejscu i nie radzisz sobie z wykonaniem zadanie, tu znajdziesz odpowiedź.

Przemek „g40st” Zamecki (www.gry-online.pl)

Opis przejścia

K o n t a k t

Miejsce akcji: -

Kryptonim: -

Samolot: F-16C Fighting Falcon

Uzbrojenie: -

Wywiad donosi o podejrzanym konwoju zmierzającym w stronę lotniska. Zanim jednak zaczniesz patrolować okolicę, najpierw istnieje konieczność wystartowania. H.A.W.X. 2 jest grą zręcznościową, wobec czego wszelkie tego typu manewry są bardzo uproszczone i wystarczy kierować się poleceniami wyświetlanymi na ekranie.

Uruchom silnik i śmiało wciśnij do oporu klawisz odpowiedzialny za przyśpieszenie. Samolot nie rozpędzi się ponad bezpieczną w czasie kołowania prędkość. Zwróć uwagę, że w czasie kołowania nie działa tradycyjny ster kierunku, więc wszelkie jego zmiany musisz korygować odpowiednimi klawiszami. Skręć w prawo i podążaj wzdłuż pomarańczowej linii namalowanej na asfalcie. Na końcu znowu skręć w prawo i znajdziesz się na pasie startowym.

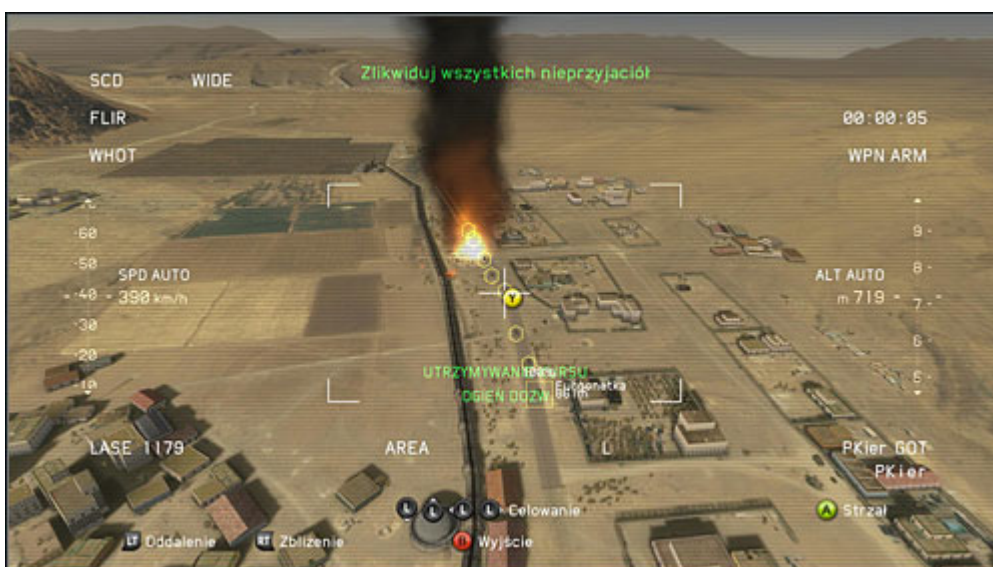


Poczekaj chwilę na obliczenie koniecznej do wzniesienia się prędkości i ponownie naciśnij do oporu klawisz przyśpieszenia. Po lewej stronie HUD-a wyświetlana jest prędkość, jaką samolot musi osiągnąć, aby oderwać się od pasa. Kiedy ją przekroczysz, poderwij nos do góry i znajdziesz się w powietrzu.

Musisz [przeprowadzić zwiad nad czterema obszarami naziemnymi](#), aby sprawdzić czy nie dzieje się tam coś podejrzanego. Skieruj się w stronę [Opuszczonej wioski](#) i przeleć ponad wskaźnikiem wyświetlanym na HUD-dzie. Po wykonaniu zadania pojawi się kolejny znacznik, więc udaj się w kierunku [Przyjaznego konwoju z zaopatrzeniem](#).



Trzeci punkt nawigacyjny to **Posterunek obserwacyjny sojuszników**. Śmiało możesz przelecieć pomiędzy podporami wiaduktu. Po wykonaniu tego zadania otrzymasz meldunek o zmierzającym w stronę lotniska **Podjezranym konwoju**. Konwój jest właśnie sprawdzany przez śmigłowce AH-64 *Miedzianka 1-1* i *Miedzianka 1-2*, ale kiedy zbliżysz się na wystarczającą odległość jedna z maszyn zostanie zestrzelona. W tym momencie otrzymasz komunikat o odblokowaniu broni pokładowej i rozkaz **Zlikwiduj wszystkich nieprzyjaciół**. Twój samolot wyposażony jest w pociski kierowane, wobec czego zanim jeszcze nadleczysz nad jadący konwój naciśnij bez namierzania klawisz odpowiadający za strzał. Zamiast tradycyjnego odpalenia rakiety zostaniesz przeniesiony do widoku z kamery pokładowej samolotu. Na dole ekranu opisane są wszystkie klawisze, wobec czego wyceluj w grupę jadących pojazdów i wypuść pocisk. Nie musisz dokładnie celować siłą wybuchu jest wystarczająca, aby zmieść wszystko z powierzchni ziemi w dość dużym promieniu. Zwróć uwagę, że kamera samolotu obraca się jedynie w pewnym zakresie i jeżeli maszyna przeleci ponad celem nie da się jej obrócić w jego kierunku. Dlatego jeżeli tak się stanie, musisz powrócić do kokpitu, wykonać zakręt całym samolotem i ostrzelać cel jeszcze raz, ponownie przełączając się na widok z kamery.



Po pozbyciu się wszystkich celów pojawi się rozkaz wzywający do **powrotu do bazy Prince Faisal**. Kiedy zobaczysz pas startowy, włączy się filmowa sekwencja kończąca misję.

D z i e ń t r e n i n g u

Porucznik Colin Munro, Marynarka Królewska

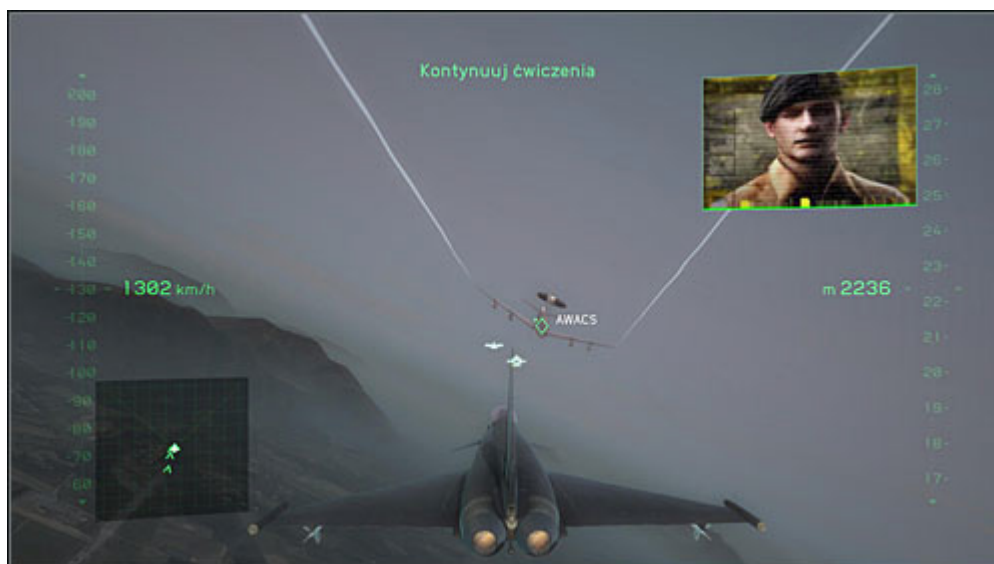
Miejsce akcji: Aberdeenshire, Szkocja

Kryptonim: *Polaris 4*

Samolot: Eurofighter Typhoon

Uzbrojenie: Pociski na podczerwień, Flary

Przed Tobą kolejna część samouczka wdrażająca w walkę z innymi samolotami. W tej misji korzystać będziesz z samolotu Eurofighter Typhoon. Włącz silnik, [wystartuj i dołącz do eskadry Polaris](#). Po kilkunastu sekundach kolejny komunikat będzie brzmiał [leć za eskadrą Polaris](#). Oprócz trzech pozostałych Eurofighterów w powietrzu znajduje się także samolot wczesnego ostrzegania **AWACS**. Twoim pierwszym bojowym zadaniem tego dnia będzie [nawiązanie walki z celem za pomocą działka](#). Miń cel i ustaw mu się na ogonie. W celu precyzyjnego manewrowania korzystaj ze sterów odchylenia, co pozwoli Ci bardzo delikatnie zmieniać trajektorię lotu i mieć więcej czasu na precyzyjne celowanie. Kiedy zbliżysz się do **AWACS-a**, zacznij strzelać aż wskaźnik procentowy na HUD-dzie pokaże 0%.



Kolejną częścią lotu jest [szkolenie z obsługi rakiet](#) na podczerwień. Twoimi celami są teraz *Polaris 1*, *Polaris 2* i *Polaris 3*. Namierz po kolei każdy z samolotów i kiedy kwadrat zmieni kolor na czerwony wystrzel po dwie rakiety. To powinno wystarczyć do zaliczenia trafienia.

Pomiędzy kolejnymi zadaniami będziesz musiał [przelatywać do kolejnych punktów nawigacyjnych](#), co zainicjuje następny etap szkolenia.

Szkolenie z obsługi flar pozwoli Ci uniknąć trafienia rakietą bez konieczności manewrowania samolotem. Kiedy rakietą znajdować się będzie w odległości około 300-400 metrów wciśnij klawisz odpowiadający za wystrzelenie flar, co zmyli czujnik rakiety, która przestawi się na nowy cel. Pamiętaj tylko, że liczba flar jest ograniczona i lepiej trzymać je na czarną godzinę, zaś wrogie rakiety póki się da, wymanewrować.



Czemu poświęcona jest dalsza część szkolenia. W Twoim kierunku zostaną wystrzelone rakiety. **Wykonuj manewry wymijające**, aby uniknąć trafienia. W praktyce sprowadza się to do zwykłego wykonywanie skrętów. Wystarczy zatoczyć pętlę, aby pozbyć się prześladowcy. Kiedy rakietą zbliży się na około 500 metrów wykonaj ostry manewr w którąkolwiek stronę i powinieneś być bezpieczny.

W pewnym momencie misja zostanie przerwana. W sektorze pojawi się niezidentyfikowany samolot pasażerski nie odpowiadający na wezwania. Twoim zadaniem jest **rozpoznanie podejrzanego samolotu i dokonanie oceny sytuacji**. Wystarczy jedynie, że zbliżysz się na bezpośrednią odległość, bez podejmowania jakichkolwiek dodatkowych działań, a wyświetli się krótki filmik.

