

Hidden and Dangerous Deluxe

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Hidden & Dangerous Deluxe

autor: Paweł „PaZur” Surowiec

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.

[Kup książkę](#)

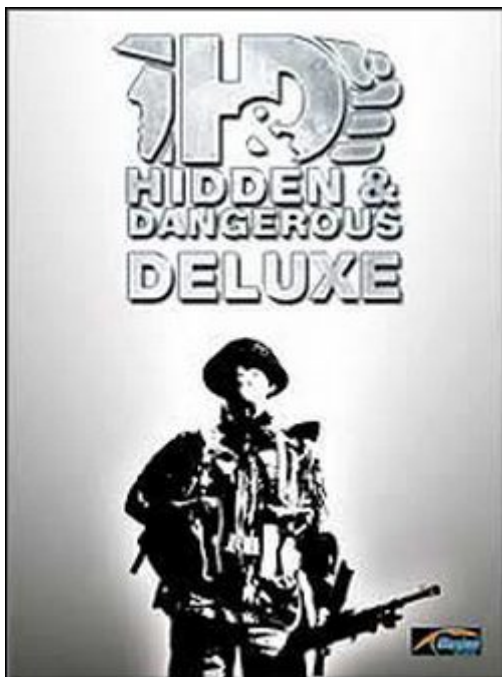
S P I S T R E Ś C I

Wprowadzenie	4
Porady	5
Operacja „Iron Swarm”, Włochy, 5 lipiec 1942 r.	7
Misja 1 „Amber Arrow”, Włochy, 5 lipiec 1942 r., g. 5:38	8
Misja 2 „Heart of Bell”, Włochy, 5 lipiec 1942 r., g. 20:14	10
Misja 3 „Whirlwind”, Włochy, 6 lipiec 1942 r., g. 01:52	13
Misja 4 „Phoenix Fall”, Włochy, 7 lipiec 1942 r., g. 10:42	18
Operacja „Silver Gate”, Jugosławia, 5 wrzesień 1941	22
Misja 1 „Broken Knife”, Jugosławia, 5 wrzesień 1941 r., g. 9:24	23
Misja 2 „Into the Darkness”, Jugosławia, 6 wrzesień 1941 r., g. 0:17	26
Misja 3 „Tree at the end of garden”, Jugosławia, 6 wrzesień 1941 r., g. 8:32	30
Misja 4 „Grave on mountains”, Jugosławia, 7 wrzesień 1941 r., g. 10:02	35
Misja 5 „Last Courtesy”, Jugosławia, 7 wrzesień 1941 r., g. 10:42	39
Operacja „Fiend’s Call”, Niemcy, 24 kwiecień 1943 r.	42
Misja 1 „Fire Portal”, Niemcy, 24 kwietnia 1943 r., g. 21:49	43
Misja 2 „Trap Key”, Niemcy, 25 kwietnia 1943 r., g. 4:36	49
Misja 3 „Viper Nest”, Niemcy, 25 kwietnia 1943 r., g. 8:02	54
Misja 4 „Escape from Hell”, Niemcy, 25 kwietnia 1943 r., g. 8:48	57
Misja 5 „Close Fire”, Niemcy, 25 kwietnia 1943 r., g. 10:24	62
Misja 6 „Crystal Falcon”, Niemcy, 25 kwietnia 1943 r., g. 12:38	68
Operacja „Sign of Cross”, Norwegia, 23 luty 1944 r.	71
Misja 1 „Thor’s Hammer”, Norwegia, 23 lutego 1944 r., g. 0:15	72
Misja 2 „Snow Demon”, Norwegia, 23 lutego 1944 r., g. 1:25	78
Misja 3 „Thirteenth Chamber”, Norwegia, 23 lutego 1944 r., g. 2:37	85
Misja 4 „Wolven Hunters”, Norwegia, 23 lutego 1944 r., g. 7:18	90
Misja 5 „Hunt for golden fish”, Norwegia, 23 lutego 1944 r., g. 7:49	95
Operacja „Babylon”, Morze Północne, 31 maj 1944 r.	99
Misja „Babylon”, Morze Północne, 31 maja 1944 r., g. 7:29	100
Operacja „Wrath of Gods”, Czechosłowacja, 9 maja 1945 r.	103
Misja 1 „King’s Road”, Czechosłowacja, 9 maja 1945r., g. 10:25	104
Misja 2 „Last man takes it all”, Czechosłowacja, 9 maja 1945 r., g. 11:54	110
Operacja „Mystical Wings”, Polska, 5 listopad 1944 r.	115
Misja 1 „Phoenix Flight”, Polska, 5 listopada 1944 r., g. 12:00	116
Misja 2 „Phoenixs Dust”, Polska, 5 listopada 1944 r., g. 14:00	123
Operacja „Green Hell”, Ardeny, 25 grudzień 1944 r.	126
Misja 1 „Devils Bridge”, Ardeny, 25 grudnia 1944 r., g. 12:50	127
Misja 2 „Forest of Nightmares”, Ardeny, 25 grudnia 1944 r., g. 13:42	132
Misja 3 „The Last Fortress”, Ardeny, 25 grudnia 1944 r., g. 14:30	138
Operacja „Red Alert”, Grecja, 24 maj 1946 r.	145
Misja 1 „Hand in the Darkness”, Grecja, 24 maja 1946 r., g. 3:17	146
Misja 2 „Lost Valley”, Grecja, 24 maja 1946 r., g. 7:32	152
Misja 3 „Fallen Gods”, Grecja, 24 maja 1946 r., g. 10:00	157
Misja 4 „Osprey Nest”, Grecja, 24 maja 1946 r., g. 12:42	161
Broń, ekwipunek, pojazdy	166
Broń	166
Ekwipunek	169
Pojazdy	171
Przeciwnicy	173
Piechota	173
Pojazdy	174

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



Witam w poradniku do *Hidden & Dangerous Deluxe*, czyli do gry, na którą składają się misje podstawowe i te z dodatku *Devil's Bridge*. Tak, tak - znajdziesz tutaj opisy przejścia wszystkich tych 32 misji i do każdej są szczegółowe i bogato zdobione ;-P ryciny map (wszystko ręczna, benedyktyńska robota ;-). Przygotowałem swoje "dzieło" w oparciu o wersję 1.51 programu. Kilka uwag do poradnika:

Pamiętaj, że w moim poradniku obrazki z misji nocnych są mocno rozjaśnione – w rzeczywistości w grze w tych misjach jest znacznie ciemniej.

Nie sugeruj się do końca **czerwonymi** krzyżykami, którymi oznaczyłem na swoich mapkach pozycje nieprzyjaciół czy nawet tym, gdzie widzisz tych ostatnich na niektórych obrazkach (czerwono-czarne okręgi) – w Twojej grze mogą występować drobne różnice w usytuowaniu wrogów, jakkolwiek generalnie będą oni tam gdzie to zaznaczyłem. Małe krzyżyki to pojedynczy żołnierze, jeśli zaś w jednym miejscu na małej przestrzeni było dużo „szwejków” wroga, to oznaczeni są oni jako jeden duży **czerwony** krzyż.

Do miejsc oznaczonych na moich mapach odnoszę się w tekście **kolorowym** drukiem.

Oznaczenia na kompasach widniejących na mapach są od angielskich: **S** – południe, **N** – północ, **W** – zachód i **E** – wschód.

Reszta powinna być czytelna. Jeśli jednak ni w ząb nie rozumiesz, o co w tym poradniku chodzi, to niech Bóg i Królowa ma w opiece Ciebie i Twoich komandosów ;-P ...

Może kogoś ciekawi mój stosunek do serii H&D? (Ktoś zauważył, że to już drugi poradniczek do gry z tej serii mojego autorstwa?) Cóż, swego czasu, gdy przez pewien okres byłem bez komputera, w zasadzie tylko dla tej jednej gry (którą znałem jeszcze z PieCów) kupiłem „Dreamcasta” (konsolę do gier) – to chyba wszystko wyjaśnia ;-). ... Żadne tam *Shenmue* czy *Crazy Taxi* :-P. Nie jestem jakimś weteranem serii H&D, ale bardzo ją lubię.

Na zakończenie nie pozostaje mi nic innego, jak życzyć Wam miłej lektury tegoż poradnika i znakomitej zabawy przy grze, której się on tyczy. Naprawdę warto w nią zagrać.

Paweł „PaZur” Surowiec

Porady

Garść luźnych wskazówek do gry:

- Musisz przyzwycząić się do dosyć topornego i momentami frustrującego sterowania – bądź cierpliwy i wyrozumiały dla gry. Nie chodzi o to, że np. klawisze są źle przyporządkowane (bo to można sobie dostosować do własnych upodobań), ale o sytuacje kiedy sterowanie nad Twoją postacią przejmuje jakaś niewidzialna ręka, która np. permanentnie odsuwa Twojego żołnierza od ściany, bo chyba za blisko niej stoi albo ordynarnie nie pozwala Ci się zwyczajnie obrócić w którąś stronę. Jeśli zaciśniesz zęby i przywykniesz do podobnych baboli (hoho, mógłbym ich wymienić ...), grać Ci się będzie znakomicie.
- Zapoznaj się z manuałem (plik PDF) do gry, który powinienś przy niej znaleźć – znajdziesz tam opisy podstawowych taktyk używanych w walce (np. w jaki sposób atakować wzgórze, jak poruszać się w mieście, przekraczać skrzyżowanie dróg, etc.) – naprawdę sporo z tych wskazówek może okazać się cennych i przydatnych w grze.
- Pamiętaj – wciskając klawisz F1 podczas misji sprawdzisz, jakie zadania masz wykonać, a F2 – odtworzysz jeszcze raz całą odprawę.
- Na całą operację możesz wziąć 8 komandosów jednak w pojedynczej misji może uczestniczyć tylko czterech. Dlatego proponuję zrobić sobie dwa zespoły – pierwszy będzie „koniem roboczym” (nim będziesz rozgrywał większość misji) a drugi (alternatywny, zapasowy) będzie służył jako „magazyn części zamiennych” (zabitych ludzi z pierwszego zespołu będziesz zastępował odpowiednimi komandosami z drugiego). Do pierwszej ekipy proponuję dobrać (jako zwiadowców-„szturmanów”) naszego rodaka, Jana Wołchowskiego, Jima Birda i Jana Skocira (dobre wskaźniki *stealth*, czyli cichego poruszania się i *reaction*, czyli szybkiej reakcji a także *endurance*, czyli odporności na trafienia). Uzbroj ich głównie w pistolety maszynowe, ewentualnie trzeciemu daj karabin. Alternatywą dla nich w drugim zespole mogliby być żołnierze z podobnymi cechami. Na strzelca rkmu i jednocześnie strzelca wyborowego (trochę nierealistycznie, ale świetnie się sprawdza) w obu ekipach (po jednym w każdej) weź ludzi z dobrymi wskaźnikami siły (*strength*) (bo karabin maszynowy sporo waży) i z ponadprzeciętnymi umiejętnościami strzeleckimi (*shooting*) – do pierwszej całkiem nieźle nadaje się William „Mad” Calvert. Taki zespół jest uniwersalny, poradzi sobie z większością zadań.
- Twoi komandosi (kiedy klęczą) mają możliwość przeturlania się w lewo bądź w prawo. Przy braku możliwości wychylania się zza narożników budynków (jak we „współczesnych” shooterach FPP) jest to świetny sposób na zaskakiwanie Niemców.
- Jeżeli jednak wcześniej chcesz zobaczyć, co kryje się za takim narożnikiem nie wystawiając się na ostrzał wroga przełącz kamerę na widok zza pleców swojego komandosa (TPP – perspektywa trzeciej osoby). Odpowiednio manewrując myszką możesz wówczas tak ustawić kamerę, że będziesz widział, co czai się za rogiem.
- Jeśli w trakcie gry a przede wszystkim podczas strzelania używasz widoku FPP (perspektywa pierwszej osoby, widok z oczu) i strzelasz celując przez przyrządy celownicze, radzę przynajmniej pierwszych kilka misji rozegrać także z włączonym zwykłym celownikiem (krzyżykiem). Myślę, że bardzo się zdziwisz widząc, gdzie celujesz (przez przyrządy), a gdzie naprawdę padają kule (krzyżyk), dodatkowo dochodzi jeszcze rozrzut pocisków.
- Po śmierci nie przełączaj się od razu na następnego (żywego) komandosa, jeśli nie masz pojęcia kto Cię zabił – po chwili kamera robi najazd na tego „ktosia” ujawniając Ci, gdzie się kryje i skąd strzelał.
- Dobry komandos powinien być przygotowany na wszystko – zabieraj więc na misję całe tony sprzętu, nigdy nie wiadomo co i kiedy się przyda.

- Bardzo skuteczną taktyką jest w tej grze wciąganie nieprzyjaciela w zasadzkę – ustawiasz ludzi w dogodnych pozycjach, a jednym strzelasz zwracając uwagę wroga (albo pokazujesz się na chwilę temu ostatniemu i chowasz w miejscu, gdzie urządziłeś zasadzkę). Gdy wróg przybiegnie, nie ma wielkich szans.
- Jeśli nie chcesz, aby nieprzyjaciel wykrył Ciebie i Twój zespół z dużej odległości poruszaj się w pozycji pochylonej, często się czołgaj.

Operacja „Iron Swarm”, Włochy, 5 lipiec 1942 r.



Celem tej operacji jest odnalezienie i uwolnienie schwytanych przez Niemców pilotów zestrzelonych alianckich bombowców. A do celu, jak to zwykle bywa, prowadzi długa i kręta droga ...