

Sleeping Dogs

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Sleeping Dogs

autor: Michał „kwiść” Chwistek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent United Front Games, Wydawca Square-Enix / Eidos, Wydawca PL Cenega Poland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	4
Opis przejścia	5
Vendor Extortion	9
Susan's Lunch	12
Night market chase	13
Stick up and delivery	16
Mini Bus Racket	19
Sparc Delivery	22
Popstar Lead 1 – Identified Supplier	24
Popstar Lead 2 – Arrested Supplier	28
Amanda	32
Club Bam Bam	36
Popstar Lead 3	41
Listening In	45
Hotshot Lead 1 – Entered Racing Scene	49
Chain of evidence	51
Payback	54
Hotshot Lead 2 – Gathered Surveillance	59
Uncle Po	62
Bride To Be	65
Hotshot Lead 3 – Water Street	69
The Wedding	70
Hotshot Lead 4	75
Meet The New Boss	80
Mrs. Chu's Revenge	83
Loose Ends	87
Final Kill	90
Initiation	93
Dockyard Heist	95
Intensive Care	99
Important Visitor	103
Fast Girls	106
Bad Luck	108
Conflicted Loyalties	115
The Funeral	119
Civil Discord	123
Buried Alive	125
The Election	129
Big Smile Lee	134
Zadania policyjne	139
Popstar Lead 1	139
Popstar Lead 2	143
Popstar Lead 3	147
Hotshot Lead 1	151
Hotshot Lead 2	153
Hotshot Lead 3	156
Hotshot Lead 4	157
Serial Killer Lead 1	162
Serial Killer Lead 2	164
Serial Killer Lead 3	166
Kidnapper Lead 1	168
Kidnapper Lead 2	171
Kidnapper Lead 3	174
Zadania poboczne	178
North Point	178
Aberdeen	185
Kennedy Town	189

Central	191
Randki	198
Znajdźki	202
Wstęp	202
Mapy	203

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 *Sleeping Dogs* to kompletne kompendium pozwalające przetrwać w nieprzyjaznym, wielkomiejskim środowisku Hongkongu i z powodzeniem stawić czoła potężnej, mafijnej organizacji. Bogato ilustrowany poradnik zawiera:

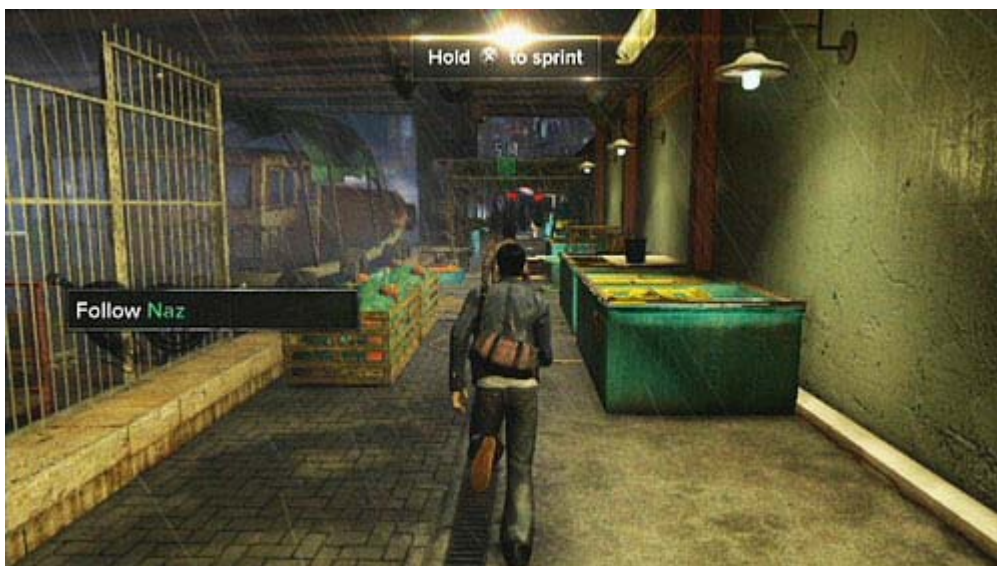
- **szczegółowy opis przejścia gry**
- **opis wszystkich „Favor Missions” oraz spraw policyjnych**
- **mapki z zaznaczonymi skrzynkami, kapliczkami, kamerami oraz posążkami**
- **opis każdej z dostępnych randek**



Sleeping Dogs to niezwykle udana gra akcji, w której wcielamy się w funkcjonariusza policji Wei Shena, próbującego rozprawić się z lokalnymi strukturami mafijnymi o nazwie Sun On Yee. Na gracza czekają długie godziny emocjonującej rozgrywki spędzone na wykonywaniu poszczególnych misji, choć nie zabrakło również opcji otwartej eksploracji miasta w stylu znanym z serii *Grand Theft Auto* czy *Saints Row*.

Michał „kwiść” Chwistek (www.gry-online.pl)

Opis przejścia



Zaraz po zakończeniu filmu wprowadzającego rozpocznie się scena ucieczki głównego bohatera przed policją. Twoim zadaniem jest podążanie za towarzyszem i wykonywanie pojawiających się na ekranie poleceń. Na początku przyspiesz przytrzymując przycisk **X**.



Ten sam przycisk służy również do przeskakiwania różnego rodzaju blokad i przepaści. Musisz wcisnąć go tuż przed przeszkodą.



Gdy twój towarzysz zostanie złapany, biegnij dalej przed siebie, przebijając się przez kolejne drzwi, aż trafisz na policyjną blokadę. Tam zakończy się scena pościgu, a Wei trafi do więzienia.



Po obejrzeniu filmiku podążaj dalej za Jackiem, który zaprowadzi cię do pomieszczenia, gdzie zostaniesz zaatakowany przez grupkę przeciwników.



Musisz ich pokonać, wykonując pojawiające się na ekranie kombinacje ciosów. **Kwadrat** służy do zadawania ciosów pięściami, a **kółko** do chwytania wrogów. Trzymanego gangstera możesz rzucić na ziemię (**R2**), uderzyć (**kwadrat**) lub rozbić o element otoczenia (wbiegnij na ścianę z trzymanym **X**).



Tym ostatnim sposobem musisz ogłuszyć przywódcę bandytów, celując nim w świecący na czerwono blat.