



**Kane & Lynch 2:
Dog Days**

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Kane & Lynch 2: Dog Days

autor: Michał „Kwiść” Chwistek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent IO Interactive, 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.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Rozdział 1 - Witamy w Szanghaju	4
Rozdział 2 - Szczegóły	9
Rozdział 3 - Krew, pot i łzy	16
Rozdział 4 – Wyciszenie	24
Rozdział 5 - Powrót do domu	31
Rozdział 6 - Tysiąc cięć	37
Rozdział 7 – Umowa	44
Rozdział 8 - Ucieczka z Szanghaju	50
Rozdział 9 – Nalot	56
Rozdział 10 – Zmartwychwstanie	58
Rozdział 11 - Bilet w jedną stronę	67

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 *Kane and Lynch 2: Dog Days* zawiera kompletny opis przejścia gry wraz z przydatnymi poradami dotyczącymi trudniejszych starć.

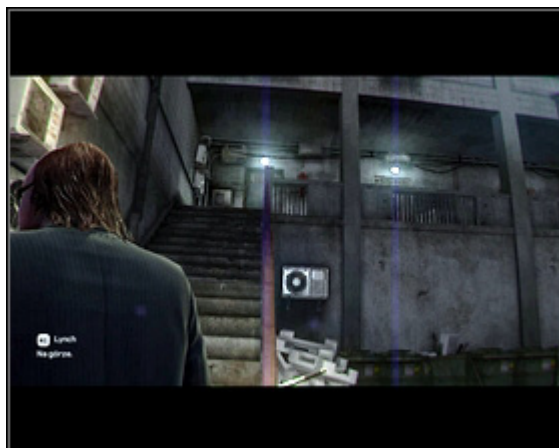
W celu ułatwienia korzystania z poradnika, wprowadzone zostały następujące oznaczenia:

[1], [2] – znaki odwołujące do znajdujących się nad tekstem screenów. Jedyńka oznacza obrazek po lewej, a dwójka po prawej stronie.

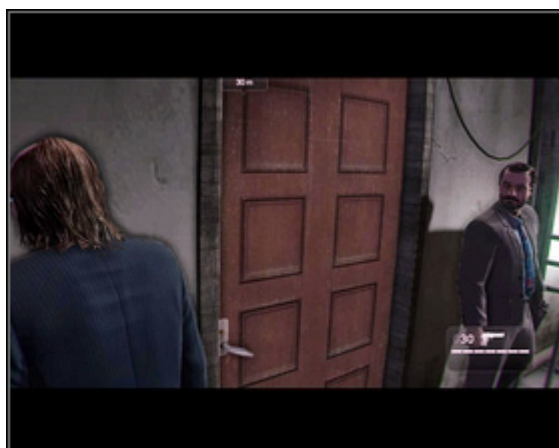
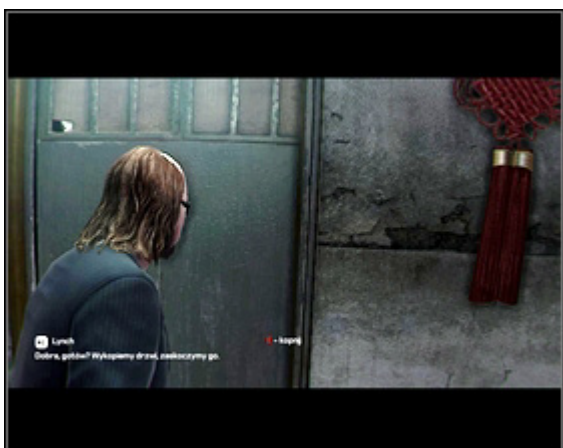
Michał „Kwiść” Chwistek (www.gry-online.pl)

Opis przejścia

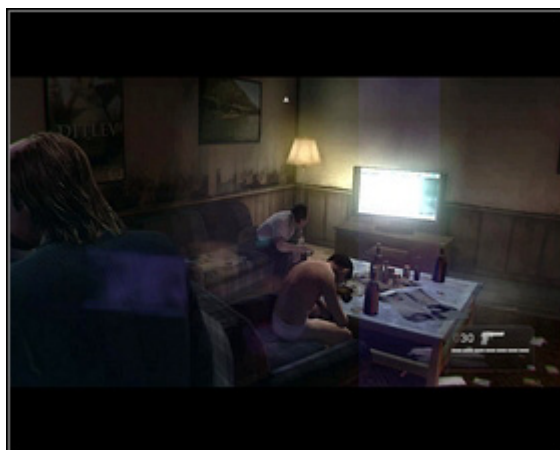
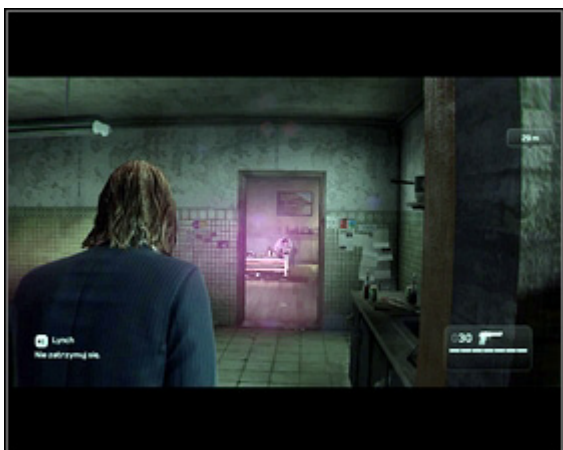
Rozdział 1 - Witamy w Szanghaju



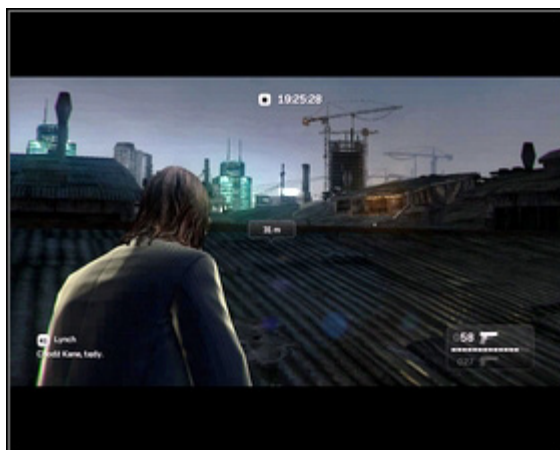
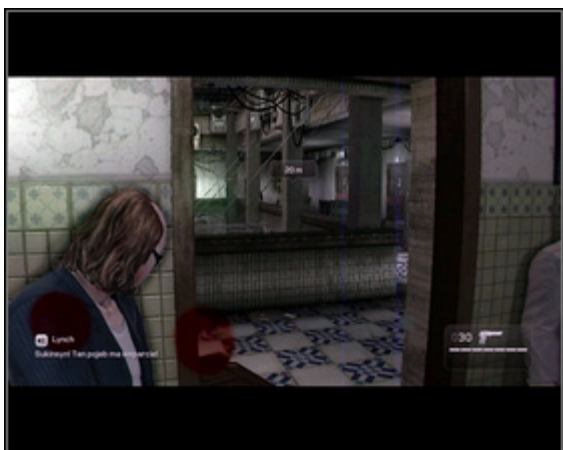
Grę rozpoczynamy w jednej z wąskich uliczek Szanghaju [1]. Kilka kroków przed nami są schody [2], a na ich szczycie zamknięte drzwi.



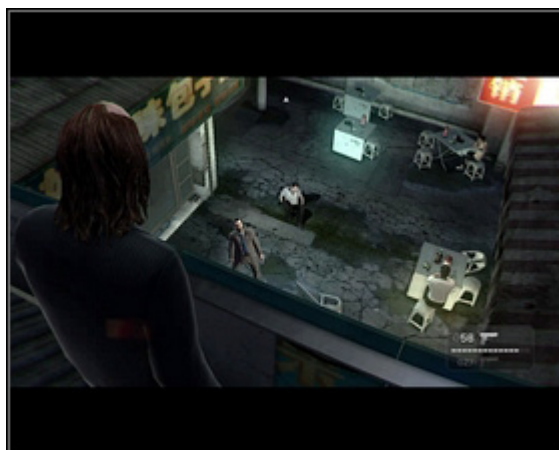
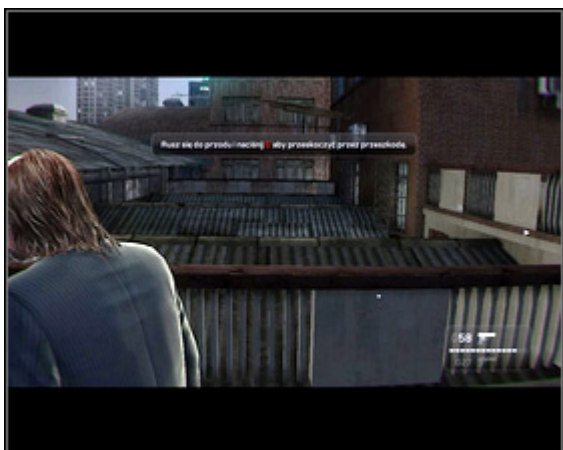
Otwieramy je wciskając **E** [1]. Po wejściu do środka oglądamy krótką cut-scenę, żeby po chwili rozpocząć pościg za uciekającym Chińczykiem. Wybiegamy szybko z pokoju, a następnie zabijamy pierwszego przeciwnika. Po zakończeniu strzelaniny otwieramy czerwone drzwi na drugim końcu pomieszczenia [2].



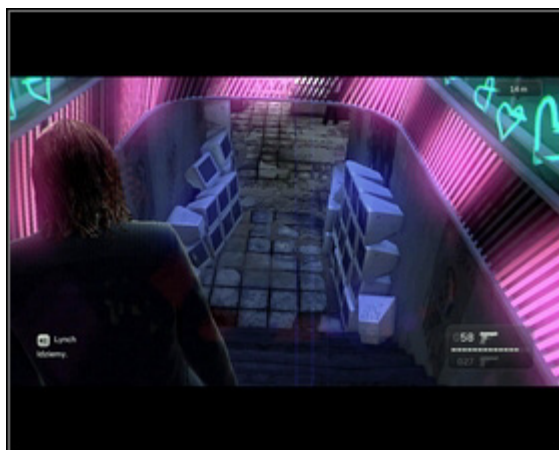
Aktualne położenie zbiega wskazuje nam szary prostokąt z podaną w metrach odległością. Cały czas biegniemy w jego kierunku [1]. Minąwszy dwóch oglądających telewizję lokatorów [2], otwieramy kolejne drzwi z lewej.



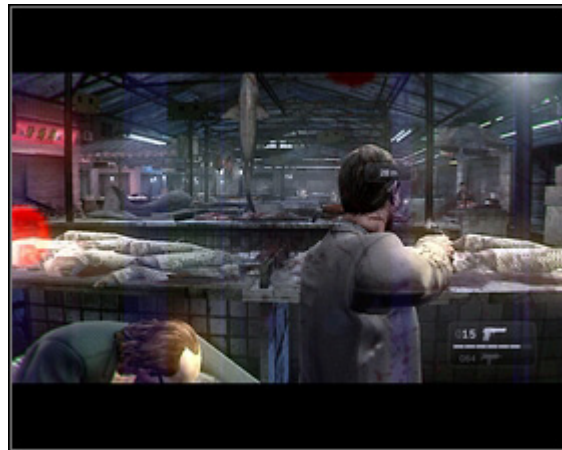
Zaprowadzą nas one do następnego mieszkania, po którego opuszczeniu rozpocznie się strzelanina. Jak najszybciej chowamy się za ścianą, wciskając **C** i powoli pozbywamy się dwóch gangsterów [1]. Gdy zginą, biegniemy dalej za uciekającą na dach parą [2].



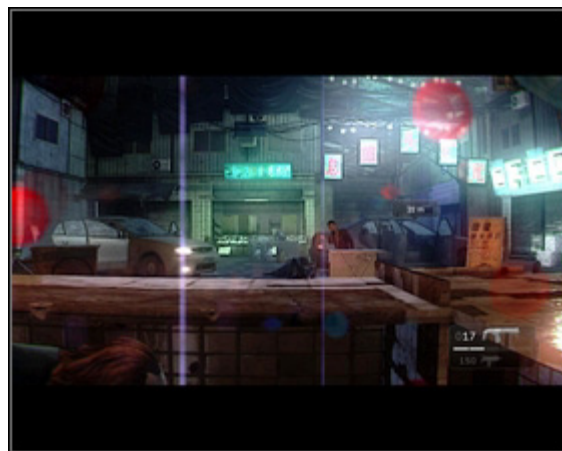
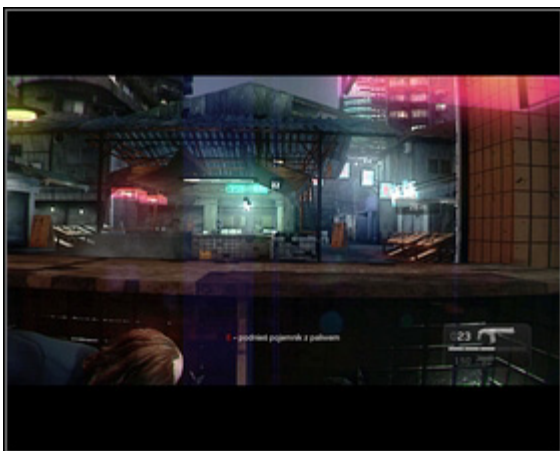
Po przejściu na drugą stronę budynku, skręcamy w lewo, gdzie drogę zablokuje nam niska barierka [1]. Przeskakujemy ją przytrzymując **C**. Powtarzamy operację dwukrotnie i zeskakujemy na dół [2].



Kawałek dalej powinniśmy zobaczyć różowe neony oraz prowadzące na dół schody [1]. Schodzimy nimi do kolejnego pomieszczenia. Znalazłszy się w środku, błyskawicznie chowamy się za ścianą z prawej [2], bo tuż za zakrętem czeka na nas przeciwnik z karabinem.



Zabijamy go i powtarzamy operację kilka kroków dalej. Tym razem przeciwników będzie dwóch, ale nie powinni sprawić większych problemów. Kolejna strzelanina czeka nas w sali z komputerami. Zaraz po wejściu do środka "przyklejamy się" do najbliższej szafki i stamtąd pozbywamy się napastników. Gdy skończymy, skręcamy w lewo. Walcząc z kolejnymi gangsterami, za osłony wybieramy betonowe ściany, gdyż szklane mogą zostać łatwo zniszczone, wystawiając nas na ostrzał [1]. Biegając dalej za uciekinierem dojrzymy na targ z rybami [2]. Schodzimy pobliskimi schodami w dół i chowamy się szybko za najbliższym blatem.



Żeby podejść bliżej do przeciwników, przeskakujemy przez osłony, wciskając dwukrotnie **C**. Gdy teren będzie czysty, wchodzimy do budynku z prawej. W środku zostaniemy ponownie zaatakowani przez grupkę Chińczyków. Pozbywamy się ich przy pomocy pobliskiego kanistra z benzyną. Podnosimy i rzucamy go wciskając **E**, a gdy będzie blisko wrogów, strzelamy [1]. Wybuch powinien oczyścić teren, ale niestety tylko na moment. Zaraz po przeskoczeniu murku, podjadą dwa wozy wypełnione po brzegi kolejnymi przeciwnikami [2].