

Resident Evil 6

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Resident Evil

6

autor: Michał „Kwiść” Chwistek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Capcom, Wydawca Capcom, 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
Prolog	5
Kampania Leona	12
Rozdział 1 – Uczelnia	12
Rozdział 1 – Tunele metra	31
Rozdział 1 – Ulice miasta	39
Rozdział 2 – Cmentarz	50
Rozdział 2 – Katedra	55
Rozdział 2 – Tajne laboratorium	64
Rozdział 3 – Katakumby	73
Rozdział 3 – Wnętrze ziemi	80
Rozdział 3 – Podziemne jezioro	85
Rozdział 4 – Samolot	90
Rozdział 4 – Ustanek	94
Rozdział 4 – Opuszczony targ	96
Rozdział 4 – Laboratorium	101
Rozdział 4 – Spotkanie z Simmonsem	104
Rozdział 5 – Miasto	108
Rozdział 5 – Finałowa starcie z Simmonsem	115
Kampania Chrisa	125
Rozdział 1 – Miejskie zaułki	125
Rozdział 1 – Strzelanina na dachu	134
Rozdział 1 – Ratowanie zakładników	141
Rozdział 2 – Szturm przez miasto	149
Rozdział 2 – Przeprawa przez most	157
Rozdział 2 – Działka przeciwlotnicze	162
Rozdział 2 – Walka z B.O.W.	165
Rozdział 2 – Opuszczona posiadłość	167
Rozdział 3 – Miejskie ulice	173
Rozdział 3 – Pościg za węzłem	179
Rozdział 3 – Nabrzeże	184
Rozdział 3 – Tajne laboratorium	187
Rozdział 4 – Ładownia	193
Rozdział 4 – Okrętowe korytarze	199
Rozdział 4 – Potrójny zamek	203
Rozdział 4 – Lot myśliwcem	208
Rozdział 5 – Magazyn	211
Rozdział 5 – Dziura w ziemi	216
Rozdział 5 – Finałowe starcie	219
Kampania Jake'a	227
Rozdział 1 – Ucieczka przez ruiny	227
Rozdział 1 – Górską ścieżką	230
Rozdział 1 – Spotkanie z Ustankiem	236
Rozdział 1 – Wieżyczki przeciwlotnicze	242
Rozdział 1 – Starcie z B.O.W.	245
Rozdział 1 – Na pokładzie samolotu	248
Rozdział 2 – Fragmenty danych	251
Rozdział 2 – Ucieczka z drewnianej chaty	257
Rozdział 2 – Mroźna jaskinia	259
Rozdział 2 – Ponowne spotkanie z Ustankiem	263
Rozdział 3 – Laboratorium	270
Rozdział 3 – Chińska posiadłość	275
Rozdział 3 – Posąg Buddy	279
Rozdział 3 – Pojedynek z czołgiem	285
Rozdział 4 – Ucieczka na motocyklu	292
Rozdział 4 – Walka z helikopterem	294
Rozdział 4 – Ciemne zaułki	297
Rozdział 4 – Starcie z Ustankiem	302
Rozdział 4 – Miejski spływ	305
Rozdział 5 – Ucieczka z więzienia	308
Rozdział 5 – Ładowanie baterii	310
Rozdział 5 – Finałowe starcie z Ustankiem	316

Kampania Ady Wong	321
Rozdział 1 – Skradanie po okręcie	321
Rozdział 1 – Apartament	328
Rozdział 1 – Wieżyczki	331
Rozdział 1 – Okrętowe korytarze	334
Rozdział 1 – Ucieczka przed falą	339
Rozdział 1 – Zatopiony okręt	343
Rozdział 2 – Pierwszy fragment klucza	348
Rozdział 2 – Drugi fragment klucza	351
Rozdział 2 – Cementarne łamigłówki	355
Rozdział 2 – Ostatni fragment klucza	360
Rozdział 2 – Walka z Deborah	366
Rozdział 2 – Tajne laboratorium	369
Rozdział 3 – Miejskie ulice	373
Rozdział 3 – Mutant z piłą	376
Rozdział 3 – Nabrzeże	381
Rozdział 4 – Potrójny zamek	384
Rozdział 4 – Trzy fragmenty kodu	386
Rozdział 4 – Reflektory	392
Rozdział 4 – Ucieczka przed mutantem	398
Rozdział 4 – Walka z Carlą	403
Rozdział 5 – Lot śmigłowcem	405
Rozdział 5 – Finałowe starcie	410
Emblematy – Leon	415
Rozdział 1	415
Rozdział 2	418
Rozdział 3	422
Rozdział 4	425
Rozdział 5	428
Emblematy – Chris	430
Rozdział I	430
Rozdział II	434
Rozdział III	438
Rozdział IV	441
Rozdział V	445
Emblematy – Jake	449
Rozdział I	449
Rozdział II	454
Rozdział III	459
Rozdział IV	463
Rozdział V	467
Emblematy – Ada Wong	471
Rozdział I	471
Rozdział II	475
Rozdział III	480
Rozdział IV	484
Rozdział V	489

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 *Resident Evil 6* to szczegółowa i bogato ilustrowana solucja, przygotowana specjalnie dla wszystkich graczy, którzy mają problemy z ukończeniem tej wymagającej i rozbudowanej gry. W poniższym tekście znalazły się:

- **szczegółowy opis przejścia wszystkich czterech dostępnych kampanii.**
- **porady dotyczące walk z bossami i trudniejszymi przeciwnikami.**
- **lokalizację wszystkich ukrytych w grze emblematów.**
- **rozwiązania występujących w grze zagadek logicznych.**
- **miejsce ukrycia przydatnych przedmiotów oraz amunicji.**

Resident Evil 6 to zdecydowanie najdłuższa i jedna z najtrudniejszych części serii, jednak dzięki poniższemu poradnikowi bez problemu pozbędziesz się wszystkich przeciwników i powstrzymasz terrorystów przed zmianą mieszkańców ziemi w krwiożercze zombie.

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

Prolog



Zaraz po przebudzeniu rozejrzyj się przy pomocy prawej gałki analoga, a następnie wciskaj szybko **A**, by odciągnąć swoją towarzyszkę.



Wewnątrz budynku kieruj się cały czas w stronę świecącej żarówki, wciskając po drodze pojawiające się na ekranie przyciski. Aby otworzyć blokujące korytarz drzwi, musisz naciskać **X** w momencie, gdy wskazówka najedzie na świecąca część okręgu.



Po drugiej stronie dalej kieruj się przed siebie, aż dotrzesz do miejsca, gdzie twój bohater położy Helenę na ziemię. Twoim zadaniem jest odszukanie w pomieszczeniu lekarstwa.



Znajdziesz je we wraku pobliskiego samochodu. Zbij szybę przyciskiem **A**, a następnie zabierz roślinę (**X**).



Musisz podejść z nią do kobiety i wcisnąć **Y**. W otwartym w ten sposób menu połącz zioła, a następnie umieść je w „tablet case” (wystarczy cały czas wciskać **A**).



Gdy skończysz, opuść ekwipunek (**Y**) i podaj lekarstwo Helenie (**RB**).