

Resident Evil: Revelations 2

Kontemplacja

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Resident Evil: Revelations 2 (Kontemplacja)

autor: Norbert "Norek" Jędrychowski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-182-6

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

Spis treści

Wprowadzenie	3
Ważny wybór - Pedro	4
Kontemplacja - Claire	7
Zbadaj okolicę	7
Znajdź paliwo i akumulator	10
Wyłącz syrenę	14
Idź do wieży	19
Kontemplacja - Barry	29
Idź do wieży	29
Przejdź przez wioskę	33
Idź do wieży	38
Idź do wieży - Zmutowany Pedro	46
Dokumenty	50
Kontemplacja - Claire	50
Kontemplacja - Barry	52
Emblematy wieży	56
Kontemplacja - Claire	56
Kontemplacja - Barry	59
Rysunki Kafki (Moira)	62
Kontemplacja	62
Larwy owadów (Natalia)	66
Kontemplacja	66

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 GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Poradnik do gry **Resident Evil: Revelations 2 - Kontemplacja** to szczegółowy opis przejścia epizodu w obu dostępnych kampaniach. Znajdziesz tutaj wskazówki oraz porady dotyczące walki oraz eksploracji. Szczegółowa solucja pozwoli na bezproblemowe ukończenie rozdziału na najwyższym poziomie trudności. **Resident Evil: Revelations 2 - Kontemplacja** to drugi epizod słynnej serii gier z gatunku survival horror. W dalszym wypadku kierujemy losami Claire Redfield oraz Moiry Burton, oraz Barry'ego Burtona i tajemniczej Natalii. Rozgrywka nastawiona jest głównie na eksplorację oraz survival, nie oznacza to jednak, że w epizodzie zabrakło elementów walki.

Poradnik do gry Resident Evil: Revelations 2 - Kontemplacja zawiera:

- dokładny opis przejścia gry, pozwalający na znalezienie wszystkich najważniejszych przedmiotów oraz ulepszeń,
- opis walk z ważniejszymi minibossami wraz z wskazówkami ułatwiającymi ich pokonanie,
- lokalizacja wszystkich przedmiotów kolekcjonerskich wraz z dokładnym opisem ich położenia.

Norbert "Norek" Jędrzychowski (www.gry-online.pl)

Ważny wybór - Pedro

Podczas rozgrywania kampanii **Claire** możesz dokonać wyboru mającego niemały wpływ na dalszą część epizodu, głównie kampanię **Barry'ego**. Chodzi mianowicie o zabicie bądź ucieczkę i pozostawienie **Pedra** przy życiu.

Ucieczka



Krążąc wokół stołu skutecznie unikniesz przewiercenia.

W barze Twój towarzysz, **Pedro**, zmieni się pod wpływem wirusa w mutanta z wiertłem. Nawet nie staraj się go zabić - szkoda amunicji. Dobrze jest zabawić się z nim wokół stołu. Biegając w kółko przez kilka sekund unikniesz obrażeń, a po chwili drzwi od baru zostaną otwarte. Wtedy przyszykuj się na szybki unik i jak najszybciej wybiegnij na zewnątrz.



Po wyjściu na dach nadal musisz uważać na goniących Cię przeciwników.

Teraz musisz sobie trochę pobiegać. Postaraj się odstrzelić kilku przeciwników, a następnie wróć w pobliże baru, gdy tylko zobaczysz przerywnik filmowy. Na dół zostanie spuszczone drabiny, dzięki której dostaniesz się na dach. W razie potrzeby odciągnij od niej przeciwników używając **Butelki z wabikiem** i wejdź na górę, gdy teren będzie względnie czysty. Tutaj nadal musisz uważać na przeciwników, którzy ruszą za Tobą. Ty sam z kolei biegnij za swoim nowo spotkanym towarzyszem, który po krótkim biegu otworzy Ci bramę.

Zabicie Pedro



Z dachu będziesz miał dobrą pozycję do oddawania celnych strzałów w bezradnego przeciwnika.

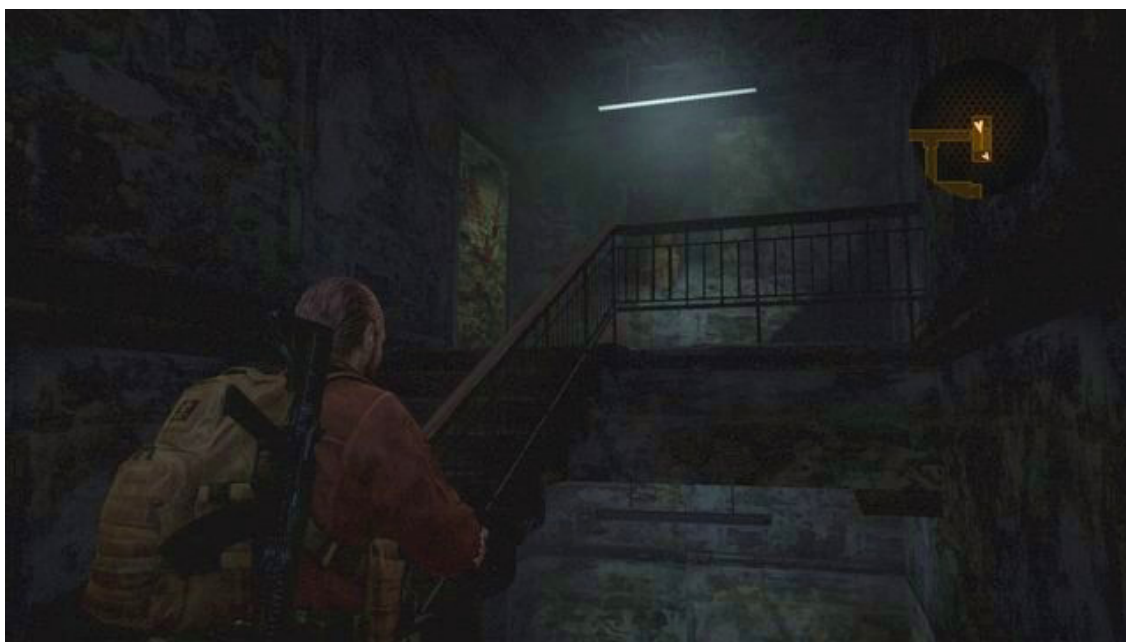
Jeżeli posiadasz wystarczająco dużo amunicji możesz pokusić się o zabicie **Pedra**. Decydując się na taki krok najlepiej będzie, gdy na początku mimo wszystko nie będziesz zaprzętał sobie głowy **Pedrem**. Po otwarciu drzwi wybiegnij na zewnątrz i poczekaj na opuszczenie drabiny. Dobrym momentem na atakowanie jest chwila, gdy ten po nieudanej szarży zaklinuje swoje wiertło w którymś z budynków. Jeszcze lepszy moment nadarzy się po wyjściu na dach. Tam nie musisz uważać na ataki **Pedra**, który na górę z pewnością nie wyjdzie. Nie oznacza to jednak, że jesteś całkowicie bezpieczny - słabsi przeciwnicy będą pojawiać się w tym rejonie i z powodzeniem wchodzić na dach do czasu ucieczki. Wskazane jest więc jak najszybsze wyeliminowanie **Pedra** i błyskawiczna ewakuacja.

Zmiany w kampanii Barry'ego



Wiertło znajdziesz w barze, miejscu, w którym doszło do przemiany Pedro.

Jeżeli w kampanii **Claire** pokonałeś **Pedro** w barze znajdziesz jego wiertło, dzięki któremu będziesz mógł otworzyć w dalszej części epizodu, niedostępne normalnie drzwi.



Posiadając wiertło możesz przewiercić drzwi na ostatnim poziomie budynku.

Zaraz po wejściu do budynku (wcześniej w przejściu zaatakuj Cię z nienacka dwóch przeciwników - za kratami, skąd w kampanii **Claire** wypadły mutanty goniące **Neila**) udaj się na górę. Z pomocą posiadanego wiertła przewierć drzwi (w środku **Larwa owada**). Możesz jeszcze wrócić na dół lub przez wyrwę przeskoczyć do drugiego budynku (wcześniej zbierając **amunicję magnum**). Tam trafisz na jeszcze jednego przeciwnika, a kolejnymi drzwiami wejdiesz do dużego magazynu - dalej rozgrywka toczy się już identycznie.

Podsumowując: Zabicie **Pedro** w kampanii **Claire** pozwoli w kampanii **Barry'ego** na zebranie **Larwy owada** oraz znacznie ją uprości, gdyż z oczywistych względów **Pedra** już w niej nie uświadczysz.

Kontemplacja - Claire

Zbadaj okolicę



Na ścianie znajdziesz wiszącą mapę. Zwróć także uwagę na urządzenie wiszące w rogu- jego wyłączenie będzie konieczne w dalszej części epizodu.

Zaraz po rozpoczęciu rozgrywki zacznij przeszukiwać dom. Na dole, na dwóch półkach znajdziesz **Wonny środek chemiczny** oraz **Ubranie**, natomiast w małym pomieszczeniu za barem - dwie **Butelki z wabikiem** oraz jedną **Pustą butelkę**, a w beczce - **amunicję pistoletową**. Z pomocą **Moiry** trochę amunicji znajdziesz także przy barze, w obu kątach. Na górze natomiast zaopatrzysz się w **Mapę Wioski Rybackiej** oraz amunicję. Tak przygotowany możesz już wyjść z domu (za pomocą latarki **Moiry** na szyldzie baru odkryjesz **Rysunek Kafki**).