



Resident Evil 3

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Resident Evil 3

autor: Jacek Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-690-8

Producent Capcom, Wydawca Capcom.

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

Spis treści

Wprowadzenie	4
Podstawy	21
Porady na start	21
Nemesis - główny antagonista	33
Multiplayer - tryb Resident Evil Resistance	45
Grywalni bohaterowie	47
Crafting	49
Leczenie postaci	53
Kody, cheaty	57
Boss	60
Nemesis, miejsce rozbiórki	60
Nemesis, Plac przy wieży zegarowej	64
Nemesis, Gniazdo 2 (NEST 2)	70
Nemesis, boss finałowy	78
Bronie	86
Ulepszenia broni - jak zdobyć?	86
Strzelba, amunicja - gdzie znaleźć?	97
Granatnik, amunicja - gdzie znaleźć?	99
Karabin szturmowy, amunicja - gdzie znaleźć?	101
Magnum, amunicja - gdzie znaleźć?	103
FAQ	108
Resident Evil 2 - czy muszę wcześniej zagrać?	108
Strój postaci - jak zmienić?	110
Zapisywanie i wczytywanie gry - jak działa?	113
Kłódka - jak otworzyć?	116
Łańcuch - jak przeciąć?	119
Sejf - jak otworzyć?	121
Zamek elektroniczny - jak otwierać?	125
Pojemność inwentarza - jak zwiększyć?	131
Ranga S - jak zdobyć?	139
Pasożyt - jak się go pozbyć?	142
Horda zombie - jak pokonać?	145
Headshoty i zombie - jak trafiać?	150
Niepotrzebne rzeczy - co z nimi robić?	152
Unik - jak wykonać?	154
Mapa, kolory - co oznaczają?	156
Bonusy - jak odblokowywać?	160
Aneks	164
Ile czasu zajmuje przejście gry?	164
Trofea	165
Wymagania sprzętowe	196
Sterowanie	197
Opis przejścia	200
Lista zadań, bossów i zagadek	200
Mieszkanie Jill i ucieczka	202
Stacja metra	206
Śródmieście	208
Podstacja	212
Śródmieście - druga wizyta	218
Kanały	225
Miejsce rozbiórki	230
Śródmieście - trzecia wizyta	235
Resident Evil 3: Komisariat policji	239
Tunele metra, plac wieży zegarowej	245
Szpital, Carlos	251
Szpital, Jill	263
Podziemny bunkier	268
NEST 2, szczepionka	279

Finał, Nemesis	284
Sekrety i znajdzki	298
Lista sekretów	298
Mieszkanie Jill	299
Stacja metra Redstone	302
Śródmieście	304
Biuro stacji metra	319
Podstacja	322
Kanały	327
Miejsce rozbiórki	335
Komisariat policji	336
Tunele metra	346
Plac przy wieży zegarowej	349
Szpital	352
Podziemny magazyn	368
NEST 2	374
Zagadki	386
Zagadka z zegarem w metrze	386
Zagadka z przywróceniem metra do sieci	393
Zagadka z przywróceniem prądu w podstacji	395
Zagadka z odnalezieniem bezpieczników w magazynie	402
Zagadka ze szczepionką w Gnieździe 2	414

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

Niniejszy nieoficjalny poradnik do *Resident Evil 3 Remake* można potraktować jako **kompletny przewodnik przetrwania**, którego zadaniem jest ułatwienie ukończenia gry oraz odkrycia jej wszystkich sekretów. Remake *RE3* zawiera wiele zbliżonych etapów i walk do oryginalnej wersji gry z 1999 roku, aczkolwiek ma też do zaoferowania zupełnie nowe sceny, lokacje i przedmioty. Poradnik powinien w rezultacie przydać się nie tylko osobom, które nie miały wcześniej styczności z pierwotną edycją, ale również doświadczonym graczom, którzy ukończyli *Resident Evil 3 Nemesis*.

Na pierwszych stronach naszego poradnika znajdziesz **przewodnik po grze**, który jest jednocześnie **poradnikiem przetrwania**. Przygotowaliśmy przede wszystkim duży rozdział zatytułowany **porady na start**, w którym znajdziesz różnorakie podpowiedzi i wskazówki pomocne szczególnie w pierwszych godzinach gry. Najważniejsze tematy związane z mechanikami rozgrywki oraz utrzymywaniem bohaterów przy życiu opisaliśmy na osobnych stronach przewodnika oraz w rozdziale **FAQ** - możesz dowiedzieć się m.in. **jak unikać Nemesisa**, czy można pokonać Nemesisa, jak zapisywać stan gry, czy w grze są w pełni bezpieczne lokacje, jak zwiększyć pojemność inwentarza, jak zdobyć najlepsze bronie, jak leczyć postać, ile czasu zajmuje ukończenie gry, co robić z niepotrzebnymi przedmiotami, czy jak ulepszać elementy ekwipunku. Przewodnik uzupełniają poradnik trofeowy ze szczegółowymi opisami wszystkich osiągnięć, a także strony na temat sterowania i wymagań sprzętowych *Resident Evil 3 Remake*.

Jednym z większych rozdziałów naszego poradnika jest szczegółowy opis przejścia gry *RE3 Remake*. W naszej solucji znajdziesz przede wszystkim informacje jak zaliczać kolejne cele misji, jak podróżować pomiędzy głównymi lokacjami oraz jak pokonywać lub omijać przeciwników. Nasz opis przejścia zawiera **mapy odwiedzanych lokacji**, a także kładzie duży nacisk na rozwiązania zagadek oraz opisy pojedynków z bossami. Duży rozdział niniejszego poradnika poświęcony został również sekretom / znajdźkom. Informujemy w nim gdzie można odnajdywać różnorakie sekretne obiekty - nowe bronie, klucze, przedmioty questowe, kombinacje do sejfów i szafek, czy ulepszenia broni. Skorzystanie z naszego poradnika powinno ci pomóc w odnalezieniu 100% sekretów.

Resident Evil 3 Remake jest produkcją powstałą na bazie bardzo popularnego survival horroru *Resident Evil 3 Nemesis*, który zadebiutował w 1999 roku na pierwszej generację konsoli PlayStation. Remake nie jest kopią 1:1 scen z oryginalnej gry. Niektóre wydarzenia i mechaniki są zbliżone, ale jest też mnóstwo nowości. Gra została oczywiście w pełni dostosowana do współczesnych standardów - akcja obserwowana jest z perspektywy trzeciej osoby, zaś sterowane postacie dysponują bogatym wachlarzem ruchów pomocnych w utrzymywaniu się przy życiu. W *Resident Evil 3 Remake* powraca bezlitosny, potężny potwór Nemesis. Główna antagonista tak samo jak w oryginalnym wydaniu poluje na członków grupy S.T.A.R.S. przez całą grę i w remake'u dysponuje niektórymi zupełnie nowymi ruchami i elementami wyposażenia.

Co warto wiedzieć, zanim zacznę grać?

Poniżej znajdziesz **szybki poradnik przetrwania do Resident Evil 3**. Jeżeli szukasz bardziej rozbudowanych wskazówek i odpowiedzi, to zajrzyj na osobną stronę **Porady na start** znajdującą się w naszym przewodniku po grze.

1. **Nemesisa nie możesz pokonać, a jedynie co najwyżej spowolnić.** Atakowanie go nie jest jednak całkowicie pozbawione sensu, bo może on pozostawić po sobie m.in. skrzynki z dwoma ulepszeniami broni. Nemesisa bardzo dokładnie omówiliśmy w osobnym rozdziale - dowiesz się jak się zachowywać po pojawieniu bossa i jak przygotowywać do starć z nim.
2. **Cztery pojedynki z Nemisem na przestrzeni całej gry są obowiązkowe.** Każdy z nich można potraktować jako walkę z bossem. Opisaliśmy je wszystkie w osobnym rozdziale **Boss** - z Nemisem walczy się na dachu budynku, obok wieży zegarowej, w zbiorniku Gniazda 2 oraz w hali Gniazda 2.
3. **Wszystkie lepsze bronie musisz odnaleźć we własnym zakresie.** Jest to niezwykle istotne szczególnie podczas grania Jill, gdyż jej startowy pistolet cechuje się niewielką siłą rażenia. Bohaterka w trakcie rozgrywania kampanii może zdobyć strzelbę, granatnik oraz potężne magnum.
4. **Niektóre zamki i przejścia wymagają dysponowania odpowiednimi narzędziami.** Tego typu miejsca warto sobie zapamiętywać i powracać do nich po zdobyciu odpowiedniego przyrządu. Dwa najważniejsze narzędzia z gry to obcęgi do przecinania łańcuchów oraz wytrych do otwierania żółtych kłódek - każdy z tych przedmiotów dokładnie omówiliśmy na osobnych stronach poradnika.
5. **Możesz i powinieneś dążyć do powiększenia inwentarza bohaterów.** Każdy podniesiony przedmiot zajmuje 1 lub 2 sloty w inwentarzu i w rezultacie łatwo go zappełnić - trzeba wtedy wyrzucić niepotrzebne przedmioty lub umieścić je w specjalnej skrzyni. Możesz odnajdywać specjalne torby powiększające inwentarz i w poradniku uwzględniliśmy miejsca ich odnajdywania.
6. **W RE3 zdrowie nie może się samoczynnie regenerować** (za wyjątkiem najniższego poziomu trudności i to też tylko w ograniczonym zakresie). Musisz o tym pamiętać i zawsze mieć w zapasie jakieś medykamenty - zioła lub spreje lecznicze. Temat przywracania bohatera do pełni sił omówiliśmy kompleksowo w rozdziale Leczenie postaci.
7. **W grze do odnalezienia jest mnóstwo znajdziek.** Sekrety dzielą się na dokumenty i figurki, które nie mają żadnego praktycznego zastosowania, oraz na przedmioty pomagające bohaterom w postępach w grze - mogą to być np. torby na biodro czy ulepszenia broni. Lokalizacje tego typu obiektów przedstawiliśmy w rozdziale Sekrety i znajdzki.
8. **W trakcie przechodzenia gry do rozwiązania jest 5 większych zagadek.** Są one prostsze od tych z *Resident Evil 2*, aczkolwiek mimo wszystko możesz mieć kłopoty z zaliczeniem niektórych z nich. Opisaliśmy je wszystkie w rozdziale **Zagadki** - są to m.in. zagadka z przywróceniem dostaw prądu w podstacji i zagadka z umieszczeniem kryształów w zegarze z metra.
9. **Gra pozwala wytwarzać przedmioty w oparciu o crafting.** Możliwe jest konkretne produkowanie silniejszych odmian leczniczych ziół oraz amunicji do głównych broni. Musisz za każdym razem znaleźć odpowiednie materiały do craftingu i połączyć je ze sobą. Możliwe kombinacje składników przedstawiliśmy w rozdziale Crafting.
10. **Resident Evil 3 pozwala grać na kodach,** przy czym dotyczy to specjalnych ułatwień, które kupuje się za punkty. Możesz w ten sposób między innymi pozyskać broń z nielimitowaną amunicją czy specjalne monety o charakterze

Czy Resident Evil 3 jest długą grą?

Długość kampanii w grze *Resident Evil 3* powinna być zbliżona do *Resident Evil 2*. Nie jest to więc przesadnie długa produkcja. Ukończenie jedyne go dostępnego scenariusza powinno ci zająć **około 6-8 godzin**. Czas spędzony z grą może przede wszystkim ulec wydłużeniu jeśli zajmiesz się staranną eksploracją okolicy i odnajdywaniem znajdziek. Gra *Resident Evil 3* skutecznie zachęca też do powtarzania kampanii - możesz grać na wyższych poziomach trudności i z dodatkowymi utrudnieniami po to żeby odblokowywać różnorakie nagrody (trofea, unikalne bronie, modele postaci itp).

Więcej informacji o przewidywanej długości *RE3* znajdziesz na osobnej stronie Ile czasu zajmuje przejście gry Resident Evil 3 Remake?.

Dlaczego Jill wygląda inaczej niż w oryginale?



Jest to celowe działanie twórców gry. Wynika ono przede wszystkim z tego, że oryginalna wersja *Resident Evil 3 Nemesis* z racji na ówczesne ograniczenia sprzętowe nie pozwoliła na przygotowanie wysokiej jakości modelu Jill Valentine. Musiał on być siłą rzeczy mocno uproszczony.

Na potrzeby wydania remake'u *RE3* zdecydowano się na stworzenie modelu Jill od podstaw. Swojej twarzy użyczyła modelka Sasha Zotova, przy czym jej wizerunek posłużył bardziej jako "prototyp" - punkt wyjścia. Autorzy nanieśli następnie szereg poprawek i zmian zgodnych z własną wizją artystyczną odnośnie wyglądu Jill w grze.

Warto zaznaczyć, że Jill nie jest jedyną postacią z *RE3*, której wygląd zmienił się od czasu pierwotnej wersji gry. Poważne zmiany wyglądu dosięgnęły również m.in. Carlosa (jest on drugą grywalną postacią) oraz samego Nemesisa, czyli głównego antagonistę w *Resident Evil 3*.

Czy Carlos posiada własny scenariusz?



Carlos to druga z grywalnych postaci w *Resident 3 Evil Remake*, ale **nie posiada on swojej odrębnej kampanii**. W *RE3* nie ma więc dwóch różnych scenariuszy, jak miało to miejsce w *RE2*. W określonych momentach fabuły gra po prostu może dokonać zamiany grywalnej postaci. Do zaliczenia jest tylko jedna kampania.

Jak odblokować klasyczne stroje postaci?

W grze *Resident Evil 3 Remake* jest możliwość odblokowania klasycznych strojów głównych bohaterów, tzn. wzorowanych na oryginalnej grze *Resident Evil 3 Nemesis* z 1999 roku. W momencie przygotowywania niniejszego poradnika jedynym sposobem pozyskania klasycznych strojów było **złożenie zamówienia przedpremierowego (pre-ordera) na grę**. Nie jest jednak wykluczone, że w przyszłości zostaną one za dodatkową opłatą udostępnione dla innych graczy.