

# Resident Evil 4

## Wersja PC

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Resident Evil**

# **4**

**autor: Lukasz „Crash” Kendryna**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

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

[Kup książkę](#)

## SPIS TREŚCI

<b>Wstęp</b>	<b>4</b>
<b>Sterowanie PC</b>	<b>5</b>
<b>Opis przejścia</b>	<b>6</b>
<b>Village (1-1) - początek</b>	<b>6</b>
<b>Village (1-1) - centrum</b>	<b>10</b>
<b>Village (1-1) - początek medalionów</b>	<b>15</b>
<b>Village (1-1) - Spotkanie Luisa</b>	<b>19</b>
<b>Village (1-2) - pierwszy handlarz</b>	<b>23</b>
<b>Village (1-2) - ryby w kanałach</b>	<b>29</b>
<b>Village (1-2) - pierwsza łamigłówka</b>	<b>33</b>
<b>Village (1-3) - normalny dom</b>	<b>36</b>
<b>Village (1-3) - ponownie centrum</b>	<b>39</b>
<b>Village (1-3) - podziemny tunel</b>	<b>41</b>
<b>Village (1-3) - cementarz</b>	<b>44</b>
<b>Village (1-3) - arena bez walki</b>	<b>49</b>
<b>Village (1-3) - moczary</b>	<b>52</b>
<b>Village (1-3) - jezioro</b>	<b>56</b>
<b>Village (2-1) - jezioro po walce</b>	<b>59</b>
<b>Village (2-1) - wodospad</b>	<b>63</b>
<b>Village (2-1) - przystań i boss</b>	<b>68</b>
<b>Village (2-1) - kościół i spotkanie Ashley</b>	<b>71</b>
<b>Village (2-2) - eskorta Ashley</b>	<b>77</b>
<b>Village (2-2) - obrona domu</b>	<b>83</b>
<b>Village (2-3) - rozdwojenie dróg</b>	<b>87</b>
<b>Village (2-3) - arena</b>	<b>90</b>
<b>Village (2-3) - kolejka górską</b>	<b>96</b>
<b>Village (2-3) - walka z Chief'em</b>	<b>101</b>
<b>Village (2-3) - droga do zamku</b>	<b>104</b>
<b>Castle (3-1) - początek zamku</b>	<b>107</b>
<b>Castle (3-1) - katapulty</b>	<b>109</b>
<b>Castle (3-1) - zamiana mieczy</b>	<b>116</b>
<b>Castle (3-1) - kolejne spotkanie Luisa</b>	<b>119</b>
<b>Castle (3-1) - ślepy więzień</b>	<b>123</b>
<b>Castle (3-1) - Pomocna Ashley</b>	<b>129</b>
<b>Castle (3-1) - Ashley wpada w pułapkę</b>	<b>135</b>
<b>Castle (3-2) - kanały z wielkimi insektami</b>	<b>138</b>
<b>Castle (3-2) - ucieczka sprzed ołtarza</b>	<b>144</b>
<b>Castle (3-2) - działo maszynowe</b>	<b>147</b>
<b>Castle (3-2) - zewnętrzny balkon</b>	<b>155</b>
<b>Castle (3-2) - ogrodowy labirynt</b>	<b>158</b>
<b>Castle (3-3) - walka w klatce</b>	<b>163</b>
<b>Castle (3-3) - śmierć Luisa</b>	<b>167</b>
<b>Castle (3-4) - Oswobodzenie Ashley</b>	<b>171</b>
<b>Castle (3-4) - samodzielna Ashley</b>	<b>174</b>
<b>Castle (3-4) - rycerze</b>	<b>178</b>
<b>Castle (4-1) - mechaniczne smoki</b>	<b>184</b>
<b>Castle (4-1) - waleczni rycerze</b>	<b>191</b>
<b>Castle (4-1) - pułapki Salazara</b>	<b>194</b>
<b>Castle (4-1) - posągi królów</b>	<b>198</b>
<b>Castle (4-1) - porwanie Ashley</b>	<b>200</b>
<b>Castle (4-1) - ruchomy most</b>	<b>203</b>
<b>Castle (4-1) - próba zabicia Leona</b>	<b>208</b>
<b>Castle (4-1) - kanały przed Bossem</b>	<b>211</b>
<b>Castle (4-2) - kopalnia</b>	<b>213</b>
<b>Castle (4-2) - jaskinia</b>	<b>218</b>

Castle (4-3) – ruiny zamkowe _____	223
Castle (4-3) – piaskowe katakumby _____	226
Castle (4-3) – podziemna kolejka _____	230
Castle (4-4) – ruchomy posąg Salazara _____	234
Castle (4-4) - wieża _____	238
Castle (4-4) – przystań _____	243
Island (5-1) – laserowe przejście _____	246
Island (5-1) - urwisko _____	251
Island (5-1) - kuchnia i monitoring _____	255
Island (5-1) - barykada _____	259
Island (5-1) - laboratorium i lodówka _____	262
Island (5-1) – Uwięziona Ashley _____	268
Island (5-1) – uwolnienie Ashley _____	272
Island (5-2) - zsyp _____	277
Island (5-2) - zamurowane przejście _____	281
Island (5-2) – zręcznościowe dźwignie _____	284
Island (5-3) – przejażdżka buldożerem _____	287
Island (5-3) - utrata Ashley _____	292
Island (5-3) – pojedynek na noże _____	295
Island (5-3) – przejście między laserami _____	299
Island (5-3) – bezpieczna jaskinia _____	302
Island (5-3) – klatki z IT _____	304
Island (5-3) - wybuchowe urwisko _____	311
Island (5-3) – ruiny z Krauserem _____	314
Island (5-4) - wsparcie powietrzne _____	322
Island (5-4) – zestrzelony helikopter _____	328
Island (5-4) - więzienie _____	331
Island (5-4) - wróg z kartą „klucz” _____	333
Island (5-4) - wyleczenie _____	337
Island (final chapter) – walka i ucieczka _____	340
Boss (1-3) – Del Lago _____	343
Boss (2-1) – El Gigante _____	347
Boss (2-3) – El Gigante #2 _____	351
Boss (2-3) - Chief _____	355
Boss (4-1) - Verdugo _____	359
Boss (4-2) – Dos Gigantes _____	365
Boss (4-4) - Salazar _____	369
Boss (5-3) - It _____	373
Boss (5-3) – Jack Krauser _____	377
Boss (final chapter) - Saddler _____	380

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](http://www.gry-online.pl)



## Wstęp

Gra „Resident Evil 4” wprawdzie jest czwartą odsłoną serii, ale z poprzedniczkami ma niewiele wspólnego. Z „survival horror” przeistoczyła się w coś na kształt „action horror”. Zapomnij o głodzie strzeleckim, gdyż ilość amunicji jaka opuści magazynki Twoich giwer jest nieporównywalnie większa od tej, z poprzednich części. Walki do jakich dojdzie są dynamiczne, pełne zwrotów akcji i naszpikowane wieloma miejscowymi atrakcjami. Wrogowie ścielić się będą gęsto, a bossowie wycisną z Ciebie siódme poty.

Poradnik powstał na podstawie wersji z konsoli *PlayStation 2*, oraz na najwyższym poziomie rozgrywki dostępnym zaraz po odpaleniu gry, czyli *medium*. Jest to niezwykle ważne, gdyż różne poziomy trudności bezpośrednio wpływają na kształt części etapów (niektóre będą krótsze na *easy*, co zostanie odnotowane we właściwych miejscach opisu, dzięki czemu każdy może z niego skorzystać).

Poradnik podzielony jest na wiele rozdziałów, a każdy z nich posiada własną, trój członową nazwę. Najpierw podany jest region, na którym rozgrywa się opisany fragment (np. *island*), następnie znaleźć można numerki oznaczające rozdział i podrozdział gry. Ostatnim fragmentem nazewnictwa rozdziałów jest część „skojarzeniowa”, która powstała w wyniku mojej skromnej, ale zawsze, wyobraźni. Dzięki temu będziesz mógł w łatwy sposób zlokalizować interesujący Cię fragment materiału (dla przykładu: jeśli akcja etapu rozgrywa się w kopalni, ten nazywać będzie się „kopalnia” – prawda, że proste?). Niektóre nazwy „skojarzeniowe” pochodzą od rzadko spotykanych przeciwników, bądź wydarzeń z fabuły, ale zawsze będą charakterystyczne.

Czytając tekst natkniesz się na dwa kolory wyróżniające pewne przedmioty. Kolorem **pomarańczowym** wyszczególniłem zioła, wszelakie bronie, dokumenty, czy wreszcie skarby, zaś barwą **niebieską** miejsca, w których powinieneś zapisać stan gry.

**O poradniku:** zawiera on pełen opis przejścia gry (w tym wszystkie drogi podczas rozdwojeń), szczegółowe objaśnienie potyczek z bossami; miejsca, w których znaleźć można skarby, opis wszystkich łamigłówek i rozmieszczenie medalionów. W materiale tym znajdziesz ponad 80 pieczołowicie wykonanych map (do wszystkich etapów), oraz około 1500 graficznie opisanych zdjęć.

Życzę miłej zabawy i powodzenia!

LIKASZ „CRASH” KENDRYMA

## Sterowanie PC

Sterowanie okazało się największą wadą, jaka znalazła się w pecetowej wersji Resident Evil 4. Osoby odpowiedzialne za konwersję nie pokusiły się o wprowadzenie nowego sposobu sterowania, chociażby z wykorzystaniem myszki. Domyślny układ klawiszy, które wykorzystane zostały przy sterowaniu rozrzucono po całej klawiaturze. Bardzo często zdarzało się – przynajmniej mi, osobie przyzwyczajonej do pada – że niektóre czynności były niezwykle ciężkie do wykonania. Ponadto materiały w grze zapoznające nas ze sterowaniem również posługują się padem (obrazki), a symbole klawiszy zastąpiono numerami przycisków od pada. Wniosek nasuwa się sam, aby móc wygodnie przejść grę zaopatrzyć się w pada do komputera. Sam taki mam, dlatego po kilku podejściach do rozgrywki z wykorzystaniem klawiatury szybko z niej zrezygnowałem. Jeśli posiadamy dobry pad, komfort grania będzie identyczny do tego z konsol.

Jeśli jednak skazany zostałeś na klawiaturę pomogę Ci przygotować się do rozgrywki (ustawienia domyślne), tak by później uniknąć niemiłych niespodzianek.

Zacznijmy od **strzelania**, aby wyjąć **broń** należy wcisnąć przycisk 6 - odpowiednikiem z klawiatury jest **prawy Shift** - i przytrzymać. Następnie **celujemy** za pomocą strzałek, bądź lewej gałki. W przypadku klawiatury **W,S,A,D**. **Strzał** oddajemy wklepując **Enter**. **Ładujemy** natomiast wciskając 1 – **prawy Ctrl** (przy wyciągniętej broni).

W przypadku **noża** sytuacja będzie bardzo podobna, lecz tym razem przygotowujemy go wciskając 5, czyli **lewy Shift**. Aby wykonać **cięcie** należy wcisnąć 1 – **Enter**.

Podczas gry będziesz zmuszony do wykonywania wielu różnych akcji, które aktywujemy przy pomocy różnych guzików. To właśnie te czynności przysparzają największą trudności osobom korzystającym z klawiatury.

Najczęściej spotykane są **trzy rodzaje akcji**:

- wciśnięcie 5 i 6 guzika jednocześnie (**lewego i prawego Shiftu**) – np. uniki podczas walk z bossami, odskok przed toczącym się w naszym kierunku głazem itp.
- wciśnięcie jednocześnie 1 i 3 (**Enteru i prawego Ctrl'u**) - np. uniki podczas walk z bossami, odskok przed toczącym się w naszym kierunku głazem itp.

szybka zmiana kierunków wciskając naprzemian lewą i prawą strzałkę, ruszając lewą gałką, bądź szybko wklepując **A i S** z klawiatury – np. wyswobodzenie się z morderczego uścisku przeciwnika.

To jednak nie wszystko, czasami będziesz mógł wyskoczyć przez okno tłukąc przy tym szybę, bądź podnosić przewrócone drabiny. Takie akcje przeprowadzamy za pomocą Enteru. W ten sam sposób aktywujemy kopniak, gdy przeciwnik klęczy, bądź jest oszołomiony.

Biegamy trzymając prawy Ctrl, a szybki **odwrot o 180 stopni** wykonujemy wciskając **S i Ctrl**.

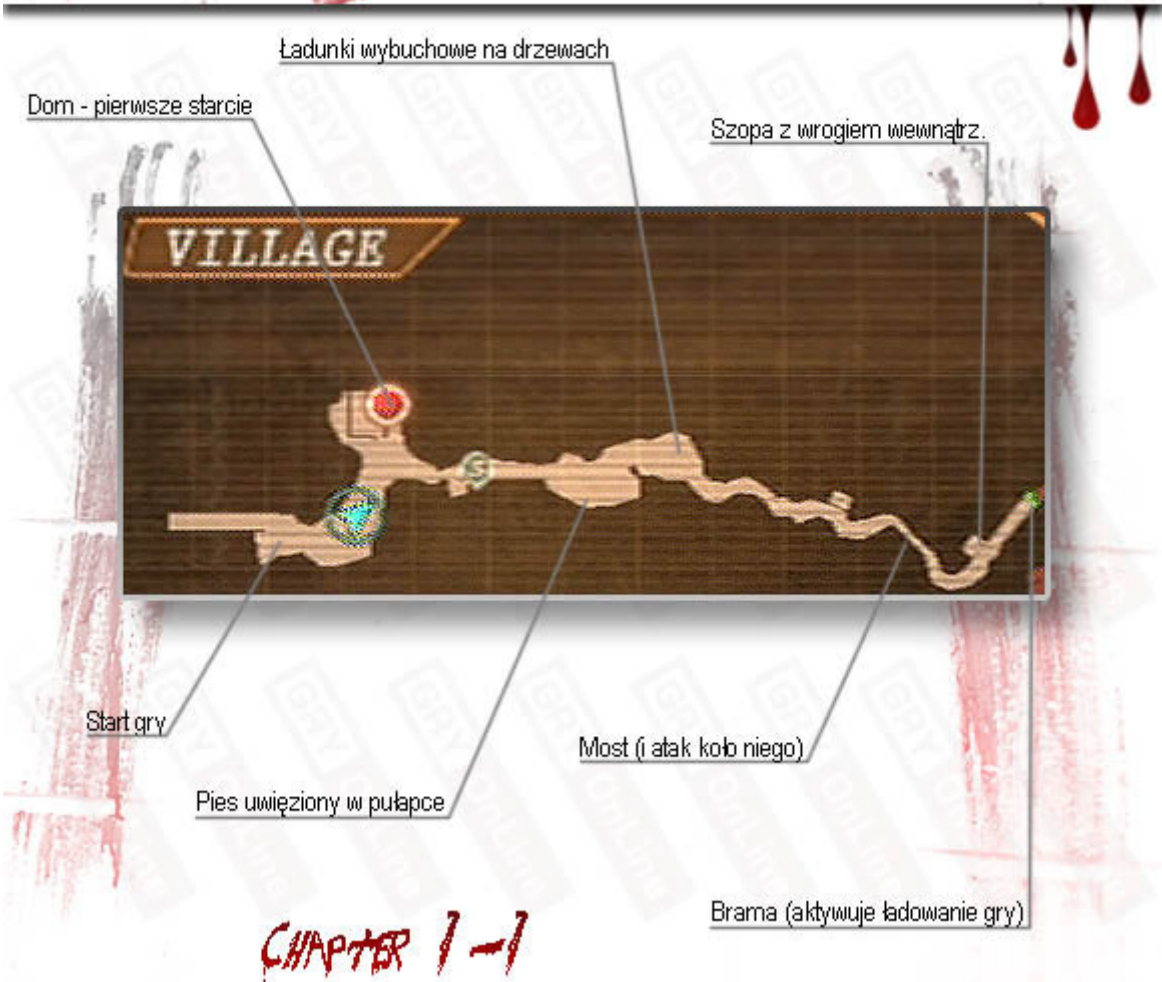
Jeśli zaś mowa o **kamerze**, tą manewrujemy naginając prawą gałkę, bądź wciskając **strzałki z klawiatury**.

W kilku momentach gry towarzyszyć Ci będzie Ashly i aby gra z nią była prostsza twórcy gry umożliwili nam wydawać proste **polecenia**. Aby kazać dziewczynie zostać na miejscu, lub ukryć się w kontenerze wciskami **F**. To jednak nie wszystko, aby pomóc jej zejść z wysokości, Leon będzie zmuszony ją asekurować **łapiąc**, czynimy to wciskając guzik akcji, czyli klawisz **Enter**.

Na koniec wspomnę o **ekwipunku**, wchodzimy do niego za pomocą klawisza **I**, a znajdujące się w nim zakładki zmieniamy obydwojoma Shiftami. Skrót do **mapy** przypisany został pod najbardziej domyślny klawisz, czyli **M**.

Opis przejścia

Village (1-1) - początek





Etap rozpoczynamy po zakończeniu się początkowego filmiku. Idź do pierwszego domu, który stoi przed bohaterem. Wewnątrz załączy się scenka, po której zmuszony będziesz zabić pierwszego przeciwnika.



Będzie szedł wolno, więc nie powinieneś mieć problemów, ale nie marnuj amunicji – wykorzystaj góra dwa strzały.



Po walce załączy się kolejna scenka, widoczne będzie auto, którym przybyłeś do wioski, oraz usłyszysz hałas. Po jej zakończeniu słyszalne będą odgłosy przeciwników (z zewnątrz) – zignoruj je.



Udaj się na górne piętro domu; tam znajdować się będzie **amunicja** (leży na stole).