



**Resident Evil 5**

**Wersja PS3**

**PORADNIK DO GRY**

**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Resident Evil 5**

**autor: Mikołaj „Mikas” Królewski**

**GRYOnline.pl**

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

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

Producent i Wydawca Capcom, Wydawca PL CD Projekt.  
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>3</b>  |
| <b>Opis przejścia</b>                 | <b>4</b>  |
| Civilian Checkpoint (1 – 1)           | 4         |
| Public Assembly (1 – 2)               | 7         |
| Storage Facility (2-1)                | 11        |
| Train Station (2-2)                   | 17        |
| Savanna (2-3)                         | 22        |
| Marchlands (3-1)                      | 24        |
| Execution Ground (3-2)                | 29        |
| Oil Field – Drilling Facilities (3-3) | 34        |
| Caves (4-1)                           | 37        |
| Worship Area (4-2)                    | 43        |
| Underground Garden (5-1)              | 47        |
| Experimental Facility (5-2)           | 50        |
| Uroboros Research Facility (5 - 3)    | 55        |
| Ship Deck (6 – 1)                     | 60        |
| Main Deck (6 – 2)                     | 64        |
| Bridge Deck (6 – 3)                   | 67        |
| <b>Emblematy</b>                      | <b>70</b> |
| <b>Osiągnięcia i Trofea</b>           | <b>80</b> |
| <b>Lista skarbów</b>                  | <b>84</b> |
| <b>Dodatki</b>                        | <b>86</b> |

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

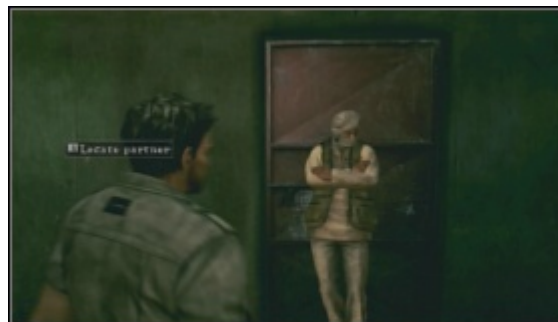
Witam w poradniku do gry *Resident Evil 5*. Nowa część jest krótsza od poprzedniej, ale oferuje tryby single oraz multiplayer, a także opcję Mercenaries oraz dodatki, oblokowywane podczas kolejnych rozgrywek. W tekście uwzględniłem opis przejścia głównego scenariusza, lokalizację 30 ukrytych emblematów, a także wszystkie rzeczy jakie można odblokować bez używania tzw. Exchange Points.

**Mikołaj „Mikas” Królewski**

# Opis przejścia

## Civilian Checkpoint (1 - 1)

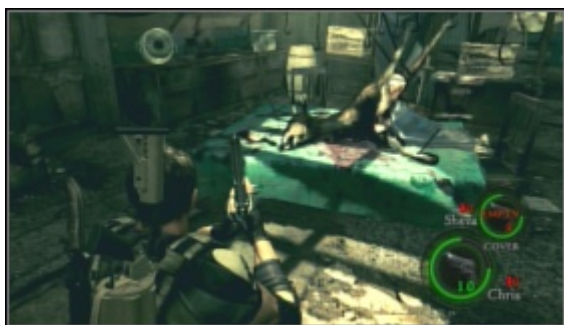
Stawiając pierwsze kroki, nie możemy wyciągnąć broni, ani przejść do okna ekwipunku. Wykorzystajmy ten czas na przyzwyczajenie się do sterowania i wybrania najlepszego dla nas układu przycisków. Gdy to zrobimy, udajemy się do rzeźnika, znajdującego się na samym końcu drogi. Przechodzimy przez drzwi.



Rozmawiamy z naszym łącznikiem. Po obejrzeniu cut-scenki, udajemy się w stronę świecącej srebrnej walizki, leżącej na stole. Otwieramy ją i zbieramy naszą pierwszą i podstawową jednocześnie broń – **pistolet M92F**. Zarówno Sheva, jak i Chris będzie z niej teraz korzystać. Zbieramy **złoto**, ukryte w drewnianych skrzyniach i wychodzimy ze sklepu. Możemy także przeczytać kilka dokumentów, rozrzuconych po sklepie. Kierujemy się jedyną, możliwą ścieżką.



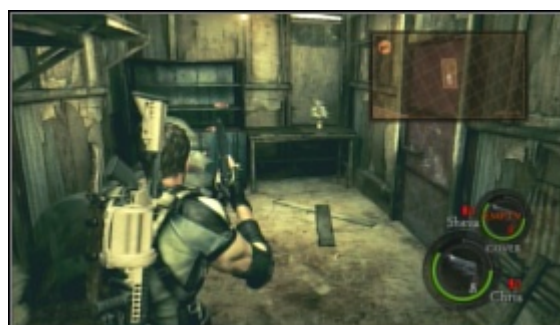
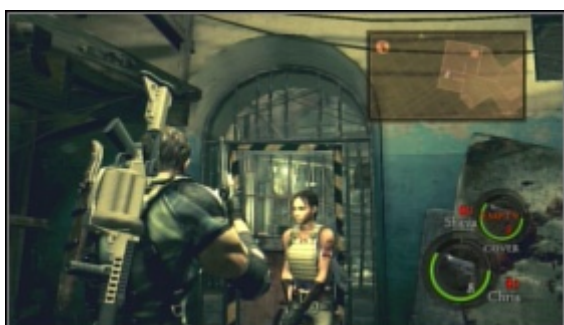
Poruszając się naprzód, znajdziemy zarżnięte zwierzę. Przy bliższym kontakcie, odkrywamy że jest ono jeszcze ciepłe. Idąc prosto, następnie w prawo, dojdziemy do ślepego zaułku, więc wchodzimy do budynku, do którego drzwi znajdują się obok martwego zwierzęcia. Wewnątrz znajdziemy dwa **Green Herbs**. Jeśli je połączymy zwiększymy ich efekt. Opuszczamy to pomieszczenie i przechodzimy przez czerwone drzwi. Usłyszymy głośny krzyk. Pierwsza walka czeka na nas za rogiem.



Wchodzimy do domku i widzimy dwóch majjinów, trzymających bezbronnego mieszkańca wioski. Gdy się przemieni, zostaniemy zaatakowani. Szanse na to, że w niego trafimy za nim nas złapie, są bardzo niewielkie, więc by uniknąć obrażeń, ruszamy, szybko, lewą gałką analogową. W kolejnym pomieszczeniu znajdziemy amunicję, leżącą na półce. Przez okno, wychodzimy na zewnątrz. Idąc aleją, zostaniemy zaatakowani przez większą grupę przeciwników. Nie walczymy z nimi, tylko obracamy się i biegniemy do najbliższego budynku (możemy oczywiście walczyć z majjinami, jeden z nich upuści drogocenny **Topaz**, ale nie robimy tego przy pierwszym przechodzeniu gry).



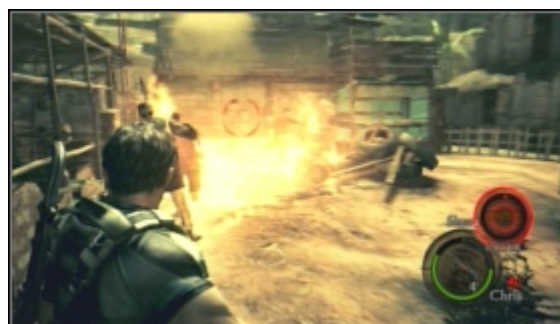
Po ucieczce, zbieramy **Red Herb** oraz **Grenade**. Przy pomocy partnera, forsujemy metalowe drzwi i wchodzimy do kolejnego pomieszczenia. W beczkach znajdujemy złoto. Używamy noża by je zniszczyć. Jedynym wyjściem z tej lokacji jest właz, prowadzący do podziemnego tunelu. Biegniemy na jego drugą stronę i wchodzimy po drabinie. Zbieramy amunicję i **Green Herb** i przechodzimy przez drzwi.



Biegniemy ścieżką, prowadzącą w dół. Skaczemy i zgarniamy **skarby**, znajdujące się przed domem. Oglądamy cut-scenkę. Musimy teraz odeprzeć atak kilkudziesięciu przeciwników. Mamy do wyboru dwie opcje. Możemy ufortyfikować się w domu, zastanawiając półkami, drzwiami i oknami, a stojąc w otwartych drzwiach, strzelać do wszystkich wpadających do środka.



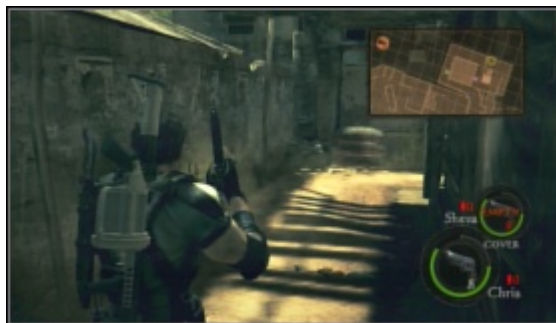
Po jakimś czasie, przeciwnik wyposażony w ogromny topór, rozwala ścianę. Musimy więc jak najszybciej opuścić dom. Naszym zadaniem jest teraz czekanie na posiłki. Najlepiej jest pozostać w ruchu, a strzelając w czerwone beczki, pozbywać się kolejnych fal przeciwników. Zbieramy wszystko co tylko wpadnie nam w ręce: **Green Herb**, **Red Herb**, amunicję i przede wszystkim **pistolet maszynowy VZ61**, który ukryty jest w srebrnej walizce, w górnym, prawym rogu lokacji. Przy jego pomocy, załatwiamy oponenta z toporem. Ołów bardzo mu smakuje, ale gdy padnie, zostawi po sobie wartościowy **Gold Ring**.



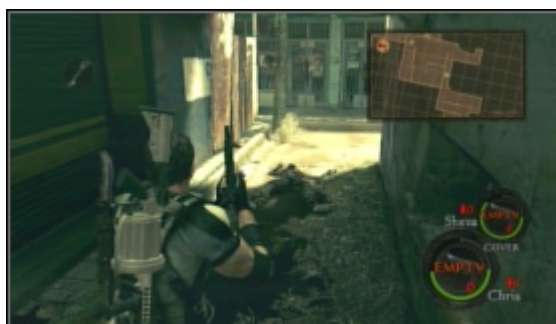
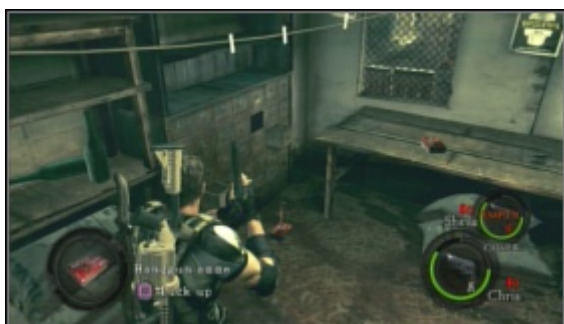
Gdy nadejdzie odpowiedni czas, włączy się cut-scenka a ten etap się zakończy.

## Public Assembly (1 - 2)

Biegniemy za Shewą, skręcamy w lewo i obchodzimy dom dookoła.



Przechodzimy przez bramę, i wchodzimy do budynku. Będąc wewnątrz, zbieramy amunicję. Dochodzimy do połamanej drabiny. Wysyłamy na górę partnera. Niestety nie dostanie on klucza, więc musimy obiec budynek. Po chwili zostaniemy zaatakowani przez kobietę. Zdejmujemy ją celnymi strzałami w głowę. Teraz czas na kilku majjinów. Załatwiamy ich i zbieramy amunicję i **złoto**, leżące w beczkach, po prawej stronie.



Idziemy w lewo i dochodzimy do kolejnej drabiny. Wysyłamy na górę partnera. Pobiegnie on na drugą stronę i zbierze **Old Bulding Key**. Następnie kierujemy się w stronę dużego budynku. Przechodzimy przez drzwi po prawej i idziemy dalej. Zostaniemy zaatakowani przez majina, który wyskoczy zza koszy z owocami.

