



Resident Evil Village
poradnik do gry

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Resident Evil Village

autor: Jacek Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-785-1

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	5
Podstawy	11
Porady na start	11
Handlarz Duke	23
Korzystanie z map	36
Tryb The Mercenaries Mode	40
Walka i skradanie się	45
Eksploracja i zbieranie lootu	52
Crafting	59
FAQ	63
Stan gry - jak zapisać?	63
Inwentarz - jak powiększyć?	65
Wytrychy - jak zdobywać i używać?	68
Lady Dimitrescu i jej córki - jak unikać?	71
Figurki Charms - jak się ich pozbyć?	76
Kłódka - jak zdjąć?	78
Otwarty świat - czy jest w grze?	80
Elena - czy można odmienić jej los?	82
Studnia - jak uruchomić mechanizm?	84
Skarby (Treasures) - co dają i po co są?	89
Broń - jak ulepszać?	92
Rany - jak leczyć?	94
Złote skrzynie - czym są?	99
Zamek - czy można do niego powrócić?	101
Duże wilkołaki / Varcolac - jak pokonywać?	103
Przeciwnicy Soldat - jak pokonać?	107
Składnik Finest Fish - jak zdobyć?	113
Składnik Juicy Game - jak zdobyć?	118
Zielona szlamowata bariera - jak zniszczyć?	122
Mechaniczne drzwi - jak otworzyć?	124
Ogry - jak pokonywać?	126
Silver Ring i Azure Eye - jak znaleźć i połączyć?	131
Sekrety i znajdkki	137
Lista wszystkich sekretów	137
Bronie	138
Złote skrzynie	161
Wychodki	180
Koziołki	184
Akta (Files)	203
Prolog	203
Wioska - pierwsza wizyta	206
Zamek Dimitrescu	208
Wioska - druga wizyta	214
Dom Beneviento	220
Zbiornik	221
Twierdza	227
Fabryka	230
Finał - płonąca wioska	235
Unikalne skarby (Treasures)	239
Zamek Dimitrescu	239
Wioska - druga wizyta i kolejne	243
Dom Beneviento	255
Zbiornik	258
Twierdza	261
Fabryka	264
Rozwiązania zagadek	269

Lista wszystkich zagadek	269
Otwarcie bramy do zamku - herby	270
Zagadka z okiem	274
Zagadka z czterema posągami	278
Zagadka z pianinem	281
Zagadka z pięcioma dzwonami	284
Mapa skarbów - gdzie jest skarb?	288
Zagadka z maskami i popiersiami	292
Zagadka z kombinacją w warsztacie	298
Zagadka z lalką kobiety	301
Zagadka z pozytywką	305
Zagadka z projektorem	308
Zagadka z trzema medalionami	311
Zagadka z bezpiecznikiem	315
Zagadka z labiryntem	321
Naszyjnik - jak skompletować?	332
Zagadka ze służą	339
Zagadka z kluczem	342
Zagadka z naszyjnikiem	346
Bossowie	349
Lista wszystkich bossów	349
Pierwsza wampirza córka	350
Lady Dimitrescu - pierwsza konfrontacja	353
Druga wampirza córka	357
Trzecia wampirza córka	360
Lady Dimitrescu - główny pojedynek	363
Donna Beneviento	370
Moreau	375
Urias - boss z młotem	382
Prototype Sturm	388
Zmutowany Heisenberg	393
Urias Strajer (płonąca wioska)	399
Miranda - finałowy boss	403
Aneks	410
Wymagania sprzętowe	410
Sterowanie	412
Edycje gry	417
Polska wersja językowa gry	422
Tryb fotograficzny	423
Znajomość Resident Evil 7 - czy wymagana?	425
Cheaty - czy są dostępne?	427
Straszne momenty - czy są w grze?	429
Długość gry	430
Trofea / Osiągnięcia	431
Trofeum Repairer	464
Trofeum Medium Rare	468
Trofeum Universe's Best Dad	473
Opis przejścia	477
Lista wszystkich etapów	477
Prolog	479
Prolog - Ethan, Mia i Rose	479
Wioska - pierwsza wizyta	481
Las	481
Pierwsza bitwa w wiosce	483
Dom Luizy	490
Ucieczka w kopalni	497
Zamek Dimitrescu	502
Eksploracja zamkowych komnat	502
Eksploracja dziedzina i okolic	512
Wydostanie się z zamku	533
Wioska - druga wizyta	540
Dotarcie do ołtarza	540
Znalezienie domu z czerwonym kominem	543
Dom Beneviento	551

Dotarcie do domu władczyni lalek _____	551
Wydostanie się z piwnicy _____	554
Pokonanie Donny Beneviento i powrót do wioski _____	568
Zbiornik _____	575
Przeprawa przez wioskę do łodzi _____	575
Zbiornik i unikanie wielkiej ryby _____	582
Pokonanie bossa Moreau i opuszczenie zbiornika _____	592
Twierdza _____	602
Przeprawa przez Twierdzę _____	602
Pokonanie bossa Uriasa i powrót do wioski _____	608
Fabryka _____	616
Odblokowanie fabryki i odnalezienie Heisenberga _____	616
Przejście przez poziom B4 _____	620
Przejście przez poziom B3 _____	628
Dotarcie na poziom B1 i budowa klucza _____	634
Pokonanie Prototypu Sturm i Heisenberga _____	640
Finał _____	650
Płonąca wioska _____	650
Finałowe starcie z Mirandą _____	660
Zakończenie _____	668

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 Village* zawiera wszystkie informacje, dzięki którym ukończycie pomyślnie grę oraz odnajdziecie jej wszystkie sekrety i zdobędziecie platynowe trofeum. Najważniejszą częścią niniejszego poradnika jest **szczegółowy opis przejścia gry**. Solucja skupia się na omawianiu głównych celów misji, opisywaniu trasy przemarszu oraz doradzaniu jak radzić sobie z napotykanymi zagrożeniami. Na osobnych stronach solucji opisane zostały **bardziej rozbudowane zagadki** oraz **walki z bossami**. Są to momenty gry, w których najczęściej można napotkać problem niełatwy do rozwiązania.

Drugim większym rozdziałem poradnika jest **przewodnik po grze**, dzięki któremu poznacie najważniejsze mechaniki rozgrywki oraz nauczycie się tego jak poprawnie przechodzić grę i jak zarządzać wyposażeniem Ethana. Na kolejnych stronach przewodnika opisane zostały m.in. **walka i skradanie się, eksploracja i zbieranie lootu, crafting** oraz **odnajdywanie i ulepszanie broni**. Podstawowy rozdział przewodnika uzupełnia rozdział **FAQ**, w którym znajdziecie odpowiedzi na często zadawane pytania. Niniejszy poradnik wyjaśnia m.in. **jak unikać Lady Dimitrescu, czy Resident Evil 8 posiada otwarty świat, jak otwierać zamknięte pojemniki**, czy **jak powiększyć inwentarz bohatera**.

Ostatni podstawowy rozdział poradnika skupia się na **sekretach i znajdźkach**. Dzięki zamieszczonym wskazówkom będziecie mogli odnaleźć m.in. **wszystkie dokumenty**, a także kolekcjonować unikalne **artefakty**. Oprócz głównych rozdziałów znalazło się także mniejszych. Są wśród nich **poradnik trofeowy**, strony na temat **sterowania** i **wymagań sprzętowych**, a także informacje **ile czasu zajmuje przejście gry Resident Evil Village**.

Szybkie porady na start

Resident Evil 8 jest pełnokrwistym survival horrorem i możecie mieć problemy z utrzymaniem głównego bohatera przy życiu. Poniżej znajdziecie kilka podstawowych porad:

1. **Badajcie dokładnie okolicę.** W grze można odnaleźć mnóstwo przydatnego lootu - amunicji, składników do craftingu czy skarbów do wystawienia na sprzedaż. Niektóre przedmioty kryją się np. w skrzynkach czy dużych wazach nadających się do zniszczenia.
2. **Polegajcie na wskazaniach mapy.** Jej różne kolory mogą symbolizować status odwiedzenia oraz zbadania lokacji. Na mapie zaznaczane są też na bieżąco zablokowane przejścia i możecie odczytać powody, dla których są one niedostępne.
3. **Uciekajcie podczas losowych spotkań z Lady Dimitrescu i córkami.** Konfrontacje z potężnymi wampirzycami zaplanowane są w ściśle określonych momentach gry. Podczas zwykłej eksploracji zamku jedynym rozwiązaniem jest zazwyczaj ucieczka.
4. **Rozważcie zwiększenie jasności ekranu.** *RE8* potrafi być bardzo ciemną grą. Możecie w rezultacie łatwo przegapić znajdujące się w danej lokacji skarby czy, co jest jeszcze ważniejsze, skrywające się w ciemnościach potwory.
5. **Dokonujcie rozsądnych zakupów u Duke'a.** Handlarz z *Resident Evil Village* ma do zaoferowania wiele ciekawych jednorazowych przedmiotów oraz zapasów. Powinniście wybierać te najbardziej przydatne i unikalne.

Więcej porad i wskazówek dla początkujących graczy znajdziecie na stronie [Porady na start](#).

Wszystkie główne rozdziały

Poniżej znajdziecie listę głównych etapów gry *Resident Evil Village*. W naszym opisie przejścia podzielone one zostały według kolejnych wpisów w dzienniku głównego bohatera. W grze nie ma oficjalnego podziału na misje, ani nie pojawiają się też ekrany podsumowań dla zaliczonych etapów.

Prolog

1. Prolog - Ethan, Mia i Rose

Wioska - pierwsza wizyta

1. Las (Some Forest)
2. Pierwsza bitwa w wiosce (Village Square)
3. Odnalezienie i eksploracja domu Luizy (Luiza's House)
4. Ucieczka w kopalni (A Mine)

Zamek Dimitrescu

1. Eksploracja zamkowych komnat (Castle Chambers)
2. Eksploracja dziedzińca i okolic (Castle Courtyard)
3. Wydostanie się z zamku (Tower of Worship)

Wioska - druga wizyta

1. Dotarcie do ołtarza (Altar)
2. Znalezienie domu z czerwonym kominem (Red Chimney)

Dom Beneviento

1. Dotarcie do domu władczyni lalek (House Beneviento)
2. Wydostanie się z piwnicy (Basement)
3. Pokonanie Donny Beneviento i powrót do wioski (Donna Beneviento)

Zbiornik (Reservoir)

1. Przeprowadzenie przez wioskę do łodzi
2. Zbiornik i unikanie wielkiej ryby
3. Walka z Moreau i opuszczenie zbiornika

Twierdza (Stronghold)

1. Przeprowadzenie przez twierdzę
2. Walka z Uriasem i powrót do wioski

Fabryka (Heisenberg's Factory)

1. Odblokowanie fabryki i odnalezienie Heisenberga (Find Heisenberg)
2. Przejście przez poziom B4 (Materials)
3. Przejście przez poziom B3 (Manufacturing)
4. Dotarcie na poziom B1 (Storage) i zbudowanie klucza (Heisenberg's Key)
5. Pokonanie maszyny Prototype Sturm i bossa Heisenberga (Mutated Heisenberg)

Finał

1. Płonąca wioska (Burning village)
2. Finałowe starcie z Mirandą (Miranda)
3. Zakończenie (Ending)

Wszystkie znajdzki

Ethan w trakcie eksploracji wioski oraz zamku Dimitrescu może odnajdywać różnorakie znajdzki i sekrety. Zostały one uwzględnione w osobnych rozdziałach poradnika.

1. Bronie
2. Złote skrzynie
3. Wychodki (Outhouse)
4. Koziołki (Goats of Warding)

Akta (Files)

1. Prolog
2. Wioska - pierwsza wizyta
3. Zamek Dimitrescu
4. Wioska - druga wizyta i kolejne
5. Dom Beneviento
6. Zbiornik
7. Twierdza
8. Fabryka
9. Finał

Unikalne skarby (Treasures)

1. Zamek Dimitrescu
2. Wioska - druga wizyta i kolejne
3. Dom Beneviento
4. Zbiornik
5. Twierdza
6. Fabryka

Rozwiązania zagadek

W *RE8* jest sporo łamigłówek z przedmiotami questowymi, na których łatwo możecie się zaciąć. Wszystkie bardziej skomplikowane zagadki opisane zostały na osobnych stronach naszego poradnika.

1. Otwarcie bramy do zamku - herby (Demon Crest i Maiden Crest)
2. Zagadka z okiem (Maroon Eye)
3. Zagadka z czterema posągami (Hall of Ablution Statues)
4. Zagadka z pianinem (Opera Hall)
5. Zagadka z pięcioma dzwonami (Dimitrescu's Portrait)
6. Mapa skarbów - gdzie jest skarb? (Treasure Map)
7. Zagadka z maskami i popiersiami (Four Angels' Busts)
8. Zagadka z kombinacją w warsztacie (Workshop)
9. Zagadka z lalką kobiety (Doll Woman)
10. Zagadka z pozytywką (Storage Room)
11. Zagadka z projektorem (Film Projector)
12. Zagadka z trzema medalionami (Sealed Door)