



# Resident Evil

## Zero HD

**PORADNIK DO GRY**

**Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry**

# Resident Evil Zero HD

**autor: Jacek "Stranger" Hałas**

**GRYOnline.pl**

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

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

ISBN 978-83-8060-314-1

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

# Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>4</b>
<b>Sterowanie</b>	<b>6</b>
PlayStation 4	6
Xbox One	14
<b>Podstawy</b>	<b>22</b>
Poruszanie się, celowanie i atakowanie wrogów	22
Inwentarz	24
Przełączanie się pomiędzy grywalnymi postaciami	26
Zapisywanie stanu gry	28
Garść porad na start	29
<b>Opis przejścia</b>	<b>30</b>
<b>Pociąg Ecliptic Express [M1]</b>	<b>31</b>
Pierwsze wagony	34
Początek współpracy z Billym	37
Boss Stinger (ogromny skorpion)	40
Dalsza eksploracja pociągu	42
Powstrzymanie pociągu przed wykolejeniem	47
<b>Ośrodek szkoleniowy Umbrella [M2]</b>	<b>50</b>
Początek eksploracji	55
Boss Centurion (ogromna stonoga)	62
Rozwiązanie zagadki z zegarem	64
Rozwiązanie zagadki w pomieszczeniu konferencyjnym	70
Rozwiązanie zagadki z szachownicą	77
Odblokowanie przejścia do piwnicy	81
<b>Piwnica ośrodka szkoleniowego [M3]</b>	<b>87</b>
Początek eksploracji	89
Uratowanie Rebecci	92
Rozwiązanie zagadki z posągami zwierząt	95
Zbadanie obszaru do przeprowadzania testów	99
<b>Ośrodek szkoleniowy Umbrella - powrót</b>	<b>104</b>
Odblokowanie drzwi w obserwatorium	105
<b>Laboratorium [M4]</b>	<b>110</b>
Początek eksploracji	113
Boss Infected Bat (zainfekowany nietoperz)	114
Przedostanie się do wnętrza ośrodka badawczego	116
Pozyskanie niebieskiego artefaktu (Blue Leech Charm)	118
Pozyskanie zielonego artefaktu (Green Leech Charm)	124
Odblokowanie dostępu do obszaru z kolejką linową	126
Uruchomienie kolejki linowej	130
<b>Fabryka [M5]</b>	<b>134</b>
Uruchomienie dużej windy w fabryce	137
Boss Proto Tyrant - pierwsze starcie	140
Opuszczenie fabryki	142

<b>Oczyszczalnia [M6]</b>	<b>144</b>
Przywrócenie dostaw prądu	148
Uratowanie Billy'ego	150
Rozwiązanie zagadki ze skrzyniami	152
Dotarcie do miejsca ukrycia płyty głównej	160
Boss Proto Tyrant - drugie starcie	164
Odnalezienie i użycie płyty głównej	166
Zbudowanie działającego akumulatora	168
Umieszczenie akumulatora w wózku widłowym	172
Dotarcie do legowiska królowej pijawek	175
Boss Queen Leech (Królowa pijawek) - pierwsze starcie	176
Przygotowania przed finałowym starciem	178
Boss Queen Leech (Królowa pijawek) - drugie starcie	181
<b>Dodatkowe tryby gry</b>	<b>184</b>
Odblokowanie dodatkowych trybów	184
Tryb Leech Hunter	185
Tryb Wesker Mode	186
<b>Walki z bossami</b>	<b>188</b>
Boss 1 - Stinger (ogromny skorpion)	188
Boss 2 - Centurion (ogromna stonoga)	190
Boss 3 - Infected Bat (zainfekowany nietoperz)	192
Boss 4 - Proto Tyrant - pierwsze starcie	194
Boss 5 - Proto Tyrant - drugie starcie	196
Boss 6 - Queen Leech (Królowa pijawek) - pierwsze starcie	198
Boss 7 - Queen Leech (Królowa pijawek) - drugie starcie	200
<b>Znajdźki i osiągnięcia</b>	<b>203</b>
Dokumenty (Files)	203
Osiągnięcia / Trofea	217
<b>Resident Evil Zero HD - wymagania sprzętowe</b>	<b>227</b>
Resident Evil Zero HD wymagania sprzętowe PC	228

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](http://GRYOnline.pl).

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



# Wprowadzenie



Nieoficjalny poradnik do gry *Resident Evil Zero HD* zawiera przede wszystkim **bardzo szczegółowy opis jej przejścia**. W opisie znajdują się informacje na temat najlepszej kolejności eksploracji lokacji, odnajdywania ważnych przedmiotów, **rozwiązywania zagadek** oraz pokonywania napotykanym potworów. Sam opis przejścia wzbogacony jest ponadto licznymi obrazkami prezentującymi ważne lokacje czy kolejne kroki potrzebne do zaliczenia zagadek, jak również **mapkami badanych obszarów** z informacjami na temat tego co w każdym z nich można zrobić lub odnaleźć. Kolejny duży rozdział niniejszego poradnika koncentruje się w całości na temacie **staczenia walk z bossami**, czyli z wyjątkowymi silnymi elitarnymi potworami. W rozdziale tym znajdują się zestawienia ataków poszczególnych bossów jak i odpowiedzi odnośnie tego jak każdego z nich najłatwiej można pokonać. Całość uzupełnia rozdział dotyczący kolekcjonowania **osiągnięć / trofeów**. *Resident Evil Zero HD* to zremasterowana wersja gry, która pierwotnie ukazała się w 2002 roku na konsoli Nintendo Gamecube. Jest to jedna z części bardzo popularnej serii survival horrorów, w której musimy stawić czoła hordom zombiaków i innych zmutowanych kreatur. W tej części serii sterujemy na przemian dwiema różnymi postaciami - Rebecą Chambers oraz Billym Coenem. Każda z tych postaci ma swoje unikalne cechy i dodatkowo niekiedy muszą one ze sobą ściśle współpracować.



## Oznaczenia kolorystyczne

W poradniku zastosowane zostały następujące oznaczenia kolorystyczne:

- Kolorem **pomarańczowym** oznaczane są imiona bohaterów, do których odwołuje się opis przejścia. Mowa tu o tych miejscach, w których dana scena lub grupa scen jest zarezerwowana dla konkretnego bohatera, a nie obowiązuje w niej pełna dowolność wyboru grywalnej postaci.
- Kolorem **brązowym** oznaczeni zostali elitarni przeciwnicy (np. bossowie) oraz napotymane w trakcie gry postacie niezależne (np. inni członkowie oddziału S.T.A.R.S.).
- Kolorem **zielony** oznaczone zostały odnajdywane w trakcie gry unikalne przedmioty potrzebne do otwierania przejść czy rozwiązywania zagadek (np. klucze czy artefakty).
- Kolorem **niebieskim** oznaczone są miejsca odnajdywania w świecie gry dokumentów nadających się do przeczytania (część z nich otrzymuje się też automatycznie w miarę postępów w grze).

Dodatkowo w opisie przejścia znajdują się odwołania do naszych map. Przykładowo, oznaczenie **(M1,5)** informuje, że na mapie M1 (Pociąg) musisz odnaleźć punkt o numerze 5.









**Jacek "Stranger" Hałas** ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))









# Sterowanie

## PlayStation 4

W grze *Resident Evil Zero HD* możesz wybrać pomiędzy pięcioma typami sterowania (rozmieszczenie przycisków na padzie). Oprócz tego możesz ustalić czy chcesz alternatywny (domyślny) czy oryginalny wariant sterowania. W wariacie alternatywnym postać udaje się zawsze w tę stronę, w którą wychyliło się gałkę analogową. W wariacie oryginalnym wychylenie gałki w lewo lub w prawo sprawia z kolei, że zaczyna się ona obracać. Dodatkowo przy wybraniu oryginalnego wariantu sterowania bieg postaci aktywowany jest dopiero po przytrzymaniu określonego przycisku na padzie. Więcej informacji na temat sterowania znajdziesz w kolejnym rozdziale poradnika.

### Typ A

	Poruszanie główną postacią
	Poruszanie partnerem (tylko jeśli znajduje się w tej samej lokacji)
	Akcja / Atak (najpierw trzeba przytrzymać przycisk celowania)
	Przeładowanie (podczas celowania) / w oryginalnym trybie sterowania dodatkowo Bieganie (przytrzymaj przycisk)
	Otwarcie okna statusu (domyślnie wyświetlony zostanie inwentarz)
	Zmiana grywalnej postaci
	Poruszanie główną postacią
	Poruszanie główną postacią

	Poruszanie główną postacią
	Poruszanie główną postacią
	Zmiana celu
	Wyświetlenie mapy
	Celowanie (możesz wychylać dodatkowo gałkę żeby celować w górę lub w dół)
	Wydawanie komend podwładnemu: pozostań w miejscu lub podążaj za mną
	Wydawanie komend podwładnemu: pozostań w miejscu lub podążaj za mną
	Pauza