



Resident Evil: **Revelations**

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Resident Evil Revelations

autor: Michał „kwiść” Chwistek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Epizod 1	4
W głębiny – część I	4
W głębiny – część II	9
W głębiny – część III	17
Epizod 2	23
Podwójna zagadka – część I	23
Podwójna zagadka – część II	32
Epizod 3	45
Duchy Veltro – część I	45
Duchy Veltro – część II	53
Epizod 4	65
Koszmar powraca	65
Epizod 5	78
Ujawnione Sekrety – część I	78
Ujawnione Sekrety – część II	84
Ujawnione Sekrety – część III	93
Epizod 6	95
Kot i Mysz – część I	95
Kot i Mysz – część II	102
Epizod 7	113
Regia Solis – część I	113
Regia Solis – część II	118
Epizod 8	120
Wszystko albo nic – część I	120
Wszystko albo nic – część II	127
Wszystko albo nic – część III	129
Epizod 9	137
Bez wyjścia – część I	137
Bez wyjścia – część II	141
Epizod 10	153
Splątane sieci – część I	153
Splątane sieci – część II	155
Epizod 11	161
Objawienia – część I	161
Objawienia – część II	165
Epizod 12	173
Królowa nie żyje – część I	173
Królowa nie żyje – część II	178
Handprints	181
Epizody 1–5	181
Epizody 6–12	193

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

Wprowadzenie

Poradnik do *Resident Evil Revelation* zawiera wszystko co niezbędne do bezstresowego ukończenia gry. Znajdziesz w nim:

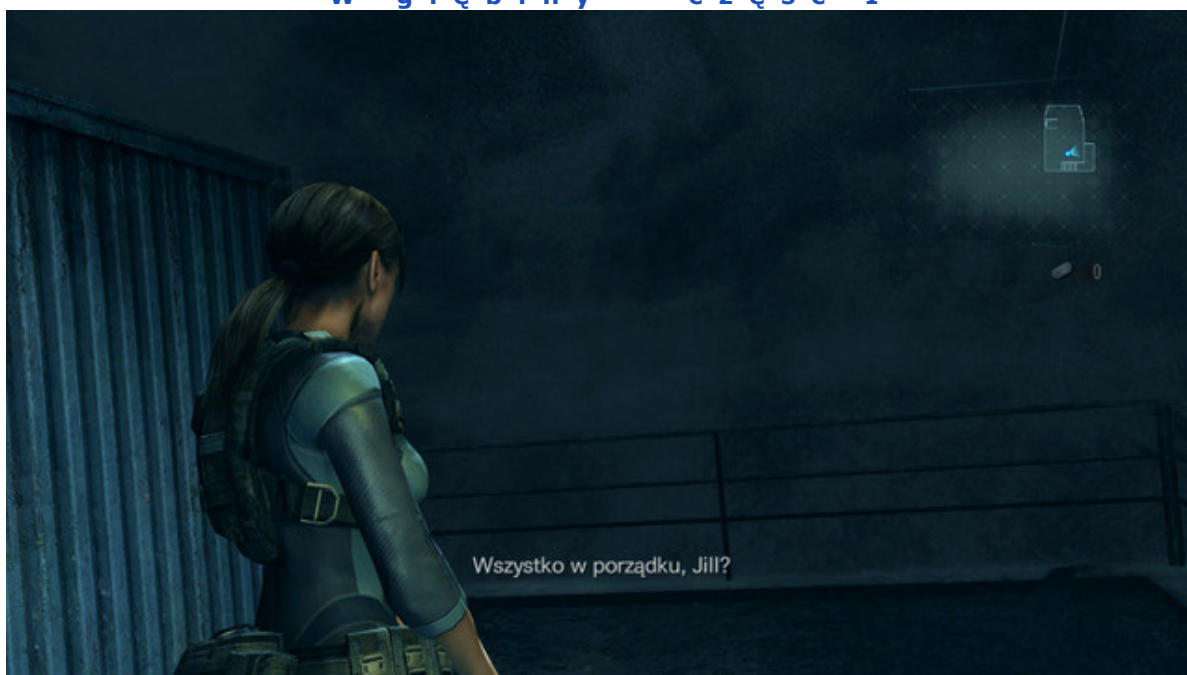
- **szczegółowy opis przejścia wszystkich rozdziałów**
- **porady dotyczące walki z silniejszymi przeciwnikami oraz bossami**
- **lokalizację najważniejszych przedmiotów**
- **rozwiązanie umieszczonych w grze zagadek**

Ponadto tekst zawiera rozdział poświęcony **30 odciskom dłoni tzw. handprints**. Po ich odnalezieniu odblokowany zostaje dostęp do dwóch specjalnych broni: **karabinu PSG1** oraz **pistoletu G18**.

Michał „kwiść” Chwistek (www.gry-online.pl)

Epizod 1

W g ł ę b i n y – c z ę ść I



Na początku etapu wylądujesz na pokładzie okrętu Queen Zenobia.



Idź cały czas prosto, aż zobaczysz przed sobą zablokowane drzwi. Możesz zniszczyć łańcuch strzałem z pistoletu lub szybkim uderzeniem noża (przycisk strzału, ale bez celowania).



Wejdź następnie do środka i skieruj się w stronę kolejnego przejścia w lewym rogu pomieszczenia. Po drodze możesz zbadać leżące w okolicy trupy.



Krótki korytarz zaprowadzi cię do pomieszczenia, gdzie przez krótką chwilę mignie ci dziwny cień. Przyjrzyj się miejscu, w którym zniknął i ruszaj dalej przed siebie.



Na pierwszym skrzyżowaniu wybierz drogę w lewo. Z prawej znajdziesz tylko barykadę i nie działającą windę.

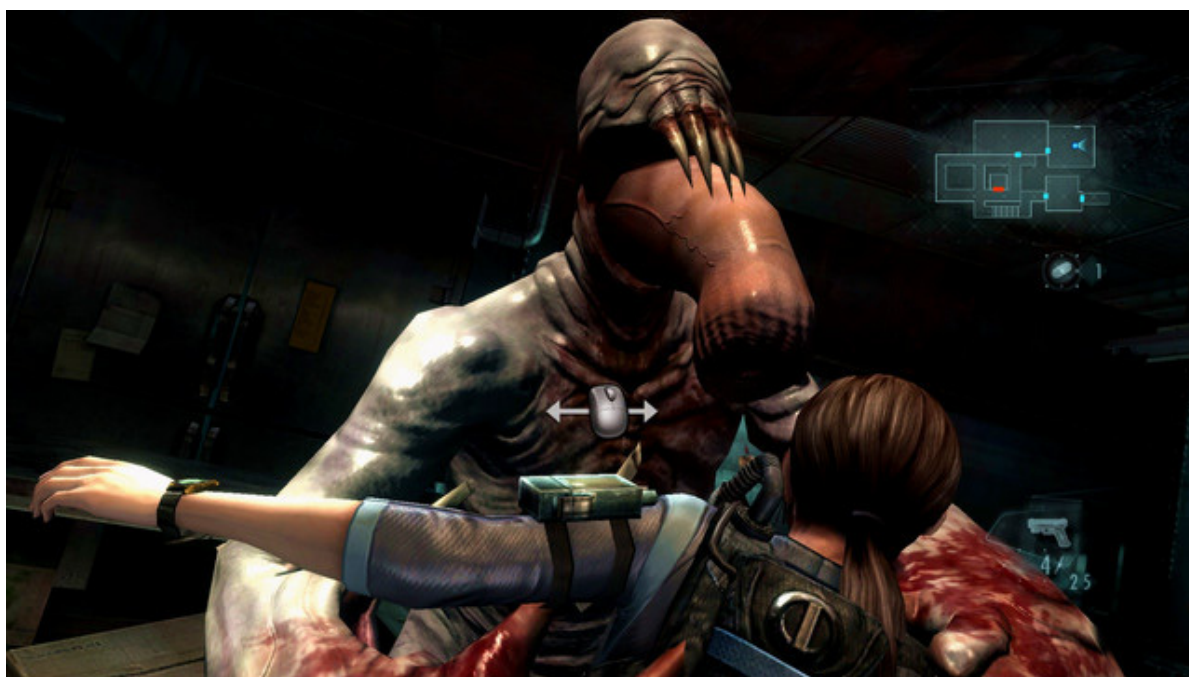
Idąc ciągle przed siebie powinieneś zobaczyć drzwi oraz stojące obok szafki. Przeszukaj dobrze pojemniki, bo w jednym z nich ukryto **zielone ziele**. Służy ono do błyskawicznej regeneracji zdrowia bohatera.



Gdy podniesiesz przedmiot, przejdź przez drzwi z lewej i ruszaj dalej prosto. Na lewo od kolejnego wjazdu znajdziesz ukrytą w szafce **amunicję** do pistoletu.



W pomieszczeniu za drzwiami znajduje się duża zakrwawiona krata. Zbadaj ją, a po krótkiej cut-scence zostaniesz zaatakowany przez pierwszego przeciwnika.



Staraj się trzymać go na dystans i strzelać w głowę. Nie powinno sprawić ci to problemów, gdyż wróg jest dość powolny. Jeśli jednak zostaniesz złapany, wykonuj polecenia pojawiające się na ekranie, żeby wyzwolić się z śmiertelnego uścisku. Strzały w głowę są bardzo ważne, gdyż nie tylko pozwalają na szybsze pozbycie się mutanta, ale także znacznie ograniczają zużycie cennych naboju.