

# **Resident Evil 6**

## **PORADNIK DO GRY**



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

# **Resident Evil**

# **6**

**autor: Michał „Kwiść” Chwistek**

**GRYOnline.pl**

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

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

|                                            |            |
|--------------------------------------------|------------|
| <b>Wprowadzenie</b>                        | <b>4</b>   |
| <b>Prolog</b>                              | <b>5</b>   |
| <b>Kampania Leona</b>                      | <b>12</b>  |
| Rozdział 1 – Uczelnia                      | 12         |
| Rozdział 1 – Tunele metra                  | 31         |
| Rozdział 1 – Ulice miasta                  | 39         |
| Rozdział 2 – Cmentarz                      | 50         |
| Rozdział 2 – Katedra                       | 55         |
| Rozdział 2 – Tajne laboratorium            | 64         |
| Rozdział 3 – Katakumby                     | 73         |
| Rozdział 3 – Wnętrze ziemi                 | 80         |
| Rozdział 3 – Podziemne jezioro             | 85         |
| Rozdział 4 – Samolot                       | 90         |
| Rozdział 4 – Ustanek                       | 94         |
| Rozdział 4 – Opuszczony targ               | 96         |
| Rozdział 4 – Laboratorium                  | 101        |
| Rozdział 4 – Spotkanie z Simmonsem         | 104        |
| Rozdział 5 – Miasto                        | 108        |
| Rozdział 5 – Finałowa starcie z Simmonsem  | 115        |
| <b>Kampania Chrisa</b>                     | <b>125</b> |
| Rozdział 1 – Miejskie zaułki               | 125        |
| Rozdział 1 – Strzelanina na dachu          | 134        |
| Rozdział 1 – Ratowanie zakładników         | 141        |
| Rozdział 2 – Szturm przez miasto           | 149        |
| Rozdział 2 – Przeprawa przez most          | 157        |
| Rozdział 2 – Działka przeciwlotnicze       | 162        |
| Rozdział 2 – Walka z B.O.W.                | 165        |
| Rozdział 2 – Opuszczona posiadłość         | 167        |
| Rozdział 3 – Miejskie ulice                | 173        |
| Rozdział 3 – Pościg za wężem               | 179        |
| Rozdział 3 – Nabrzeże                      | 184        |
| Rozdział 3 – Tajne laboratorium            | 187        |
| Rozdział 4 – Ładownia                      | 193        |
| Rozdział 4 – Okrętowe korytarze            | 199        |
| Rozdział 4 – Potrójny zamek                | 203        |
| Rozdział 4 – Lot myśliwcem                 | 208        |
| Rozdział 5 – Magazyn                       | 211        |
| Rozdział 5 – Dziura w ziemi                | 216        |
| Rozdział 5 – Finałowe starcie              | 219        |
| <b>Kampania Jake’a</b>                     | <b>227</b> |
| Rozdział 1 – Ucieczka przez ruiny          | 227        |
| Rozdział 1 – Górską ścieżką                | 230        |
| Rozdział 1 – Spotkanie z Ustankiem         | 236        |
| Rozdział 1 – Wieżyczki przeciwlotnicze     | 242        |
| Rozdział 1 – Starcie z B.O.W.              | 245        |
| Rozdział 1 – Na pokładzie samolotu         | 248        |
| Rozdział 2 – Fragmenty danych              | 251        |
| Rozdział 2 – Ucieczka z drewnianej chaty   | 257        |
| Rozdział 2 – Mroźna jaskinia               | 259        |
| Rozdział 2 – Ponowne spotkanie z Ustankiem | 263        |
| Rozdział 3 – Laboratorium                  | 270        |
| Rozdział 3 – Chińska posiadłość            | 275        |
| Rozdział 3 – Posąg Buddy                   | 279        |
| Rozdział 3 – Pojedynek z czołgiem          | 285        |
| Rozdział 4 – Ucieczka na motocyklu         | 292        |
| Rozdział 4 – Walka z helikopterem          | 294        |
| Rozdział 4 – Ciemne zaułki                 | 297        |
| Rozdział 4 – Starcie z Ustankiem           | 302        |
| Rozdział 4 – Miejski spływ                 | 305        |
| Rozdział 5 – Ucieczka z więzienia          | 308        |
| Rozdział 5 – Ładowanie baterii             | 310        |
| Rozdział 5 – Finałowe starcie z Ustankiem  | 316        |

|                                       |            |
|---------------------------------------|------------|
| <b>Kampania Ady Wong</b>              | <b>321</b> |
| Rozdział 1 – Skradanie po okręcie     | 321        |
| Rozdział 1 – Apartament               | 328        |
| Rozdział 1 – Wieżyczki                | 331        |
| Rozdział 1 – Okrętowe korytarze       | 334        |
| Rozdział 1 – Ucieczka przed falą      | 339        |
| Rozdział 1 – Zatopiony okręt          | 343        |
| Rozdział 2 – Pierwszy fragment klucza | 348        |
| Rozdział 2 – Drugi fragment klucza    | 351        |
| Rozdział 2 – Cementarne łamigłówki    | 355        |
| Rozdział 2 – Ostatni fragment klucza  | 360        |
| Rozdział 2 – Walka z Deborah          | 366        |
| Rozdział 2 – Tajne laboratorium       | 369        |
| Rozdział 3 – Miejskie ulice           | 373        |
| Rozdział 3 – Mutant z piłą            | 376        |
| Rozdział 3 – Nabrzeże                 | 381        |
| Rozdział 4 – Potrójny zamek           | 384        |
| Rozdział 4 – Trzy fragmenty kodu      | 386        |
| Rozdział 4 – Reflektory               | 392        |
| Rozdział 4 – Ucieczka przed mutantem  | 398        |
| Rozdział 4 – Walka z Carlą            | 403        |
| Rozdział 5 – Lot śmigłowcem           | 405        |
| Rozdział 5 – Finałowe starcie         | 410        |
| <b>Emblematy – Leon</b>               | <b>415</b> |
| Rozdział 1                            | 415        |
| Rozdział 2                            | 418        |
| Rozdział 3                            | 422        |
| Rozdział 4                            | 425        |
| Rozdział 5                            | 428        |
| <b>Emblematy – Chris</b>              | <b>430</b> |
| Rozdział I                            | 430        |
| Rozdział II                           | 434        |
| Rozdział III                          | 438        |
| Rozdział IV                           | 441        |
| Rozdział V                            | 445        |
| <b>Emblematy – Jake</b>               | <b>449</b> |
| Rozdział I                            | 449        |
| Rozdział II                           | 454        |
| Rozdział III                          | 459        |
| Rozdział IV                           | 463        |
| Rozdział V                            | 467        |
| <b>Emblematy – Ada Wong</b>           | <b>471</b> |
| Rozdział I                            | 471        |
| Rozdział II                           | 475        |
| Rozdział III                          | 480        |
| Rozdział IV                           | 484        |
| Rozdział V                            | 489        |

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)

# Wprowadzenie

Poradnik do gry *Resident Evil 6* to szczegółowa i bogato ilustrowana solucja, przygotowana specjalnie dla wszystkich graczy, którzy mają problemy z ukończeniem tej wymagającej i rozbudowanej gry. W poniższym tekście znalazły się:

- **szczegółowy opis przejścia wszystkich czterech dostępnych kampanii.**
- **porady dotyczące walk z bossami i trudniejszymi przeciwnikami.**
- **lokalizację wszystkich ukrytych w grze emblematów.**
- **rozwiązania występujących w grze zagadek logicznych.**
- **miejsce ukrycia przydatnych przedmiotów oraz amunicji.**

*Resident Evil 6* to zdecydowanie najdłuższa i jedna z najtrudniejszych części serii, jednak dzięki poniższemu poradnikowi bez problemu pozbędziesz się wszystkich przeciwników i powstrzymasz terrorystów przed zmianą mieszkańców ziemi w krwiożercze zombie.

**Michał „Kwiś” Chwistek ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))**

## Prolog



Zaraz po przebudzeniu rozejrzyj się przy pomocy prawej gałki analoga, a następnie wciskaj szybko **A**, by odciągnąć swoją towarzyszkę.



Wewnątrz budynku kieruj się cały czas w stronę świecącej żarówki, wciskając po drodze pojawiające się na ekranie przyciski. Aby otworzyć blokujące korytarz drzwi, musisz naciskać **X** w momencie, gdy wskazówka najedzie na świecąca część okręgu.



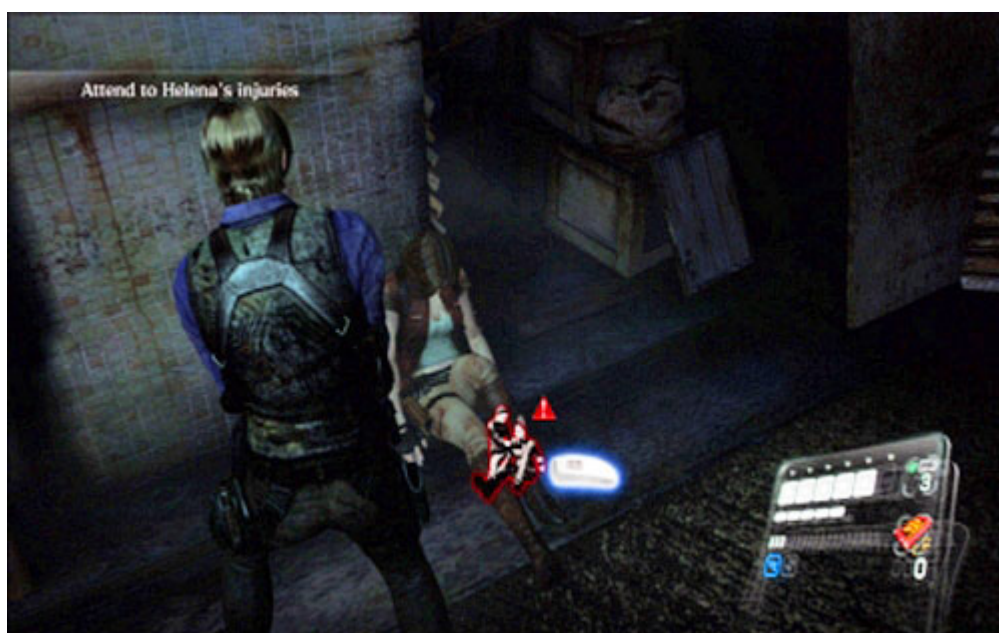
Po drugiej stronie dalej kieruj się przed siebie, aż dotrzesz do miejsca, gdzie twój bohater położy Helenę na ziemię. Twoim zadaniem jest odszukanie w pomieszczeniu lekarstwa.



Znajdziesz je we wraku pobliskiego samochodu. Zbij szybę przyciskiem **A**, a następnie zabierz roślinę (**X**).



Musisz podejść z nią do kobiety i wcisnąć **Y**. W otwartym w ten sposób menu połącz zioła, a następnie umieść je w „tablet case” (wystarczy cały czas wciskać **A**).



Gdy skończysz, opuść ekwipunek (**Y**) i podaj lekarstwo Helenie (**RB**).