

Silent Hill 2

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Silent Hill 2

autorzy:

Piotr „Zodiac” Szczerbowski

&

Grzegorz „Kirkor” Bernaś

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Zanim zaczniesz grę	4
Poziomy trudności	5
Zakończenia – jak do nich doprowadzić?	6
Punkt Widokowy	7
Wschodnie Silent Hill	9
Południowe Silent Hill	12
Wood Side Apartment - Część 1	14
Wood Side Apartment - Część 2	16
Wood Side Apartment - Część 3	19
Blue Creek Apartment	24
Zachodnie Silent Hill	28
Brookhaven Hospital - Część 1	33
Brookhaven Hospital - Część 2	36
Brookhaven Hospital Reverse - Część 1	40
Brookhaven Hospital Reverse - Część 2	42
Dark Silent Hill	46
Silent Hill Historical Society	49
Toluca Prison	52
Katakumby	57
Nabrzeże	66
Lake View Hotel - Część 1	67
Lake View Hotel - Część 2	72
Lake View Hotel Reverse	75
Born From a Wish - Bonusowy Scenariusz	79

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

Silent Hill 2 to wydany początkowo na konsole survival-horror, przepelniony wciągającymi niczym wir na północnym Atlantyku zagadkami jest jedną z lepszych gier tego typu na rynku. Jednak długo musieliśmy czekać, nim ta produkcja pojawiła się na rodzimym rynku. Ale ten dzień w końcu nadszedł, więc nie mogło zabraknąć i pełnego, dogłębnie wyczerpującego temat gry poradnika.

Znajdziecie tutaj wszelkie wymagane do ukończenia gry informacje. Bogaty opis czynności, jakie należy wykonać by ukończyć grę na wszystkich poziomach trudności, specjalne mapy pozwalające zorientować się w położeniu podczas gry, uwzględnienie wszelkich znalezionych przez nas przedmiotów pomocniczych (apteczki, naboje, itp.), spis zakończeń i samych poziomów trudności, wraz z ich wpływem na rozgrywkę powinny pomóc nawet najbardziej zagubionemu w gąszczu przeciwności, jakie stawia przed nami SH2, graczowi stanąć na nogi.

Kilka słów o mapkach. Zostały na nich uwzględnione wszelkie mające na przebieg gry elementy. Dodatkowo wskazaliśmy miejsca, gdzie można znaleźć przedmioty typu apteczka czy naboje. Jeśli o strzałki wskazujące kierunek poruszania się idzie, warto pamiętać, iż wskazują one trasy z WYŁĄCZENIEM zbierania owych niemających wpływu na przebieg akcji zapasów.

Tyle słowem wprowadzenia. Czas przejść do konkretów.

Zanim zaczniesz grę

Silent Hill 2 to jak już wspomniałem we wstępie, typowy survival-horror z masą zagadek. To właśnie one stanowią główny problem podczas zabawy i na wszystkie znajdziecie odpowiedź w tekście niniejszego poradnika. Chciałbym natomiast zwrócić uwagę na zagrożenie, jakim są wrogie stwory pałętające się po opustoszałym miasteczku, zwanym tak samo jak tytuł gry – Silent Hill.

Zależnie od wybranego poziomu utrudnień, potwory będą miały różną ilość punktów życia, oraz – uwaga – mogły ożywać. Tak, tak, jeśli je zabijecie, po powrocie do pomieszczenia one znowu tam będą. Jeśli akurat szukacie rozwiązania jakiejś zagadki, dziurki pasującej do klucza, którego jesteście w posiadaniu, to takie powracające do świata żywych stwory potrafią mocno uprzykrzyć życie.

Warto pamiętać o kilku zasadach:

1. Walcz tylko, jeśli wymaga tego sytuacja. Nie ma sensu pakować się w bójkę z potworem stojącym w korytarzu, przez który musisz przejść. Podobna sytuacja wygląda w mieście, z tym że tutaj wcale nie należy się pakować w bójkę.

2. Oszczędzaj amunicję. Jeśli już zostałeś zmuszony do użycia siłowego, nie stosuj od razu najlepszej posiadanej broni, z reguły palnej. Użyj posiadanej deski, metalowej rurki czy przerośniętego scyzoryka. Broń wyciągaj tylko w sytuacji, gdy przeciwników jest CO NAJMNIJ dwóch, a nie możesz sobie z nimi poradzić tak, by żaden Cię nie drasnął.

3. Staraj się zapamiętać szczególne lokacje. Jeśli jakieś drzwi będą zamknięte na klucz, będzie na nich kartka, czy jakiś obraz wyda się dziwnie powiązany ze światem Silent Hill, zapamiętaj jego położenie. Potem taki wysiłek może się ogromnie opłacić.

4. Zbieraj przydatne przedmioty. Apteczki, napoje lecznicze, naboje, czy w dalszym stadium gry ampułki. To wszystko przyda się ogromnie podczas zwiedzania dalszych części miasteczka. A czym grozi pozostanie z bossem sam na sam z kończącą się amunicją, chyba nie muszą tłumaczyć.

W wersji PeCetowej na początku możesz wybrać scenariusz. Możliwe opcje to:

Letter From Silent Heaven

Główny epizod. Główny bohater, James, wraca do miasteczka Silent Hill, znanego z pierwszej części gry. Zmusił go do tego list od małżonki, Mary. I to właśnie przez ten list życie James'a zostanie wystawione na niejedną ciężką próbę przetrwania.

Born From a Wish

Krótki scenariusz, którego bohaterem jest znana z głównego wątku Maria. Pewnego dnia budzi się w opustoszałym mieście, nie zdając sobie sprawy z czyhającego na ulicach zagrożenie. To właśnie Ty musisz poprowadzić ją przez kilka łamigłówek.

Dodatkowo po przejściu gry możesz dostać specjalną broń:

Chainsaw (Piła Łańcuchowa)

Gdy przejdziesz grę raz i zaczniesz od nowa, zaraz na początku, za cmentarzem, na którym spotkałeś Angelę, znajdziesz piłę łańcuchową. Dokładna lokacja to dróżka biegnąca do miasta, nieopodal zielonej ciężarówki usłyszysz dźwięk tego urządzenia. Warto ją zdobyć, gdyż jest to najlepsza broń nie wymagająca naboju w początkowej fazie gry.

Hyper Spray

Jest kilka wersji tego środka „anty-potworowego”. Puskę ze śmiertcionośną substancją znajdziesz w przyczepie na Saul St. Możliwe rodzaje (oznacza je kolor mieszanki) to:

- **Fioletowy:** zamraża sporą ilość przeciwników,
- **Biały:** zamraża masę przeciwników,
- **Żółty:** zamraża większość przeciwników,
- **Zielony:** zabija każdego przeciwnika.

Poziomy trudności

Zacznijmy od przedstawienia poziomów trudności i związanymi z nimi zależnościami. Już na starcie możesz wybrać dwa: **Action Level** oraz **Riddle Level**.

Action Level oznacza w praktyce poziom trudności związany z czynnościami kurczowego wciskania klawiszy, czyli innymi słowy – walk. Dostępne są cztery poziomy trudności:

Hard Action Level

Przeciwnik:

- jest bardzo wytrzymały,
- może szybciej ożyć i szybciej się poruszać.

Główny bohater:

- często się potyka,
- ma niewielką ilość punktów zdrowia.

Normal Action Level

Przeciwnik:

- jest średnio wytrzymały,
- może szybko ożyć.

Główny bohater:

- czasami się potyka,
- ma średnią ilość punktów zdrowia.

Easy Action Level

Przeciwnik:

- jest słaby,
- nie może ożywać.

Główny bohater:

- wcale się nie potyka,
- ma dużą ilość punktów zdrowia.

Beginner Action Level

Przeciwnik:

- jest bardzo słaby,
- nie może ożywać.

Główny bohater:

- wcale się nie potyka,
- ma bardzo dużą ilość punktów zdrowia.

Riddle Level ma natomiast wpływ na zmęczenie naszego umysłu, czyli na zagadki, które i tak wymagają swobodnego operowania językiem angielskim. Wybranie najwyższego wymaga sporego obycia z tym językiem, więc jeśli chcecie samodzielnie rozwiązać wszystkie słowne łamigłówki, zastanówcie się dobrze nad odpowiednią dla siebie opcją.

Extra Hard Riddle Level

Dostępny po przejściu całej gry na najwyższym poziomie Action (Hard) oraz Riddle (Hard), dostępnym zaraz na początku. Ten już wymaga nie lada umysłu, a większość zagadek ma na pierwszy rzut oka niewiele wspólnego z logiką.

Hard Riddle Level

Zagadki są bardzo trudne, a rozwiązanej każdej wymaga przesiedzenia nad nią mnóstwa czasu. Wysilek umysłowy jest tutaj ogromny, ale i radość po rozwianiu problemu proporcjonalna. Jednak dla nie mających języka angielskiego w jednym paluszku opcja samobójcza.

Normal Riddle Level

Czasami zagadki wymagają głębszego przemyślenia, ale z grubsza są logiczne i można je rozwiązać za pierwszym podejściem – co wcale nie znaczy, że są łatwe. Jeśli nie znajdziemy odpowiedniego „klucza”, możemy tkwić nad wierszem czy zapiskiem godzinami i zadawać sobie pytanie dlaczego nie wybraliśmy trybu...

Easy Riddle Level

Zagadki są już dużo prostsze, dla znającego język w stopniu średnim rozwiązywalne po kilku chwilach głębszego zadowolenia. Jednak i tutaj może się zdarzyć, że nie znajdziemy odpowiedniego punktu zaczepienia i nad łamigłówką spędzimy troszkę więcej niż przewidziano ustawowo czasu.

Zakończenia – jak do nich doprowadzić?

Silent Hill 2 ma kilka zakończeń, które zmieniają się zależnie od naszych postępów w grze. Ostatnie można obejrzeć po przejściu gry z wszystkimi poprzednimi.

By obejrzeć konkretne zakończenie, należy wykonać szereg czynności mających na nie wpływ. Wszystkie zostały poniżej opisane, wraz z pomocnymi radami zwiększającymi możliwość spotkania się z końcem, jaki chcemy obejrzeć. Z wiadomych powodów, nie napiszę jak owe zakończenia wyglądają. Musicie sami się tego dowiedzieć.

Maria

Przed wszystkim przebywaj sporo z Marią, nie pozwalaj by została raniona i chodź zamiast biegać, by za Tobą nadażała. Gdy zatrzyma się w szpitalu, odwiedź ją, kiedy tylko będziesz przechodził obok jej pokoju. Przed walką z ostatecznym bossem, nie słuchaj rozmowy w długim korytarzu tylko od razu idź dalej. Ale posłuchaj rozmowy w słuchawkach w czytelni Hotelu Like View.

In Water

Zachowuj się tak, jak gdyby zdrowie Jamesa nie miało znaczenia, dając się wielokrotnie ranić i nie aplikuj od razu apteczki. Nie przebywaj zbyt dużo z Marią, nie odwiedzaj jej w szpitalu. Po rozmowie z Angełą obejrzyj (Examine) jej nóż kilkakrotnie. Do tego wysłuchaj całej rozmowy w korytarzu, przed walką z ostatnim bossem.

Leave

Nie możesz się zbyt blisko zbliżyć do Marii. Zawsze biegaj gdy z nią jesteś, nie przejmuj się gdy zostanie zraniona. Jak tylko położy się w szpitalu na łóżku, wyjdź z pomieszczenia jak najszybciej. Jednak główną zasadą jest tutaj trzymanie doskonałego zdrowia. Gdy tylko zostaniesz zraniony, od razu zaaplikuj sobie jakiś medykament. I przede wszystkim nie oglądaj noża Angeli ani nie słuchaj rozmowy w korytarzu pod koniec gry.

Rebirth

By dostać to zakończenie, musisz ukończyć grę co najmniej jeden raz. Nie ważne jakie zakończenie dostaniesz, by zobaczyć to, musisz znaleźć cztery przedmioty. Jednak pamiętaj, by nie zabierać klucza [The Dog Key]! Oto te przedmioty (niestety nie zostały uwzględnione w poradniku):

Book Of Lost memories – na Texxas Gas Station,

The White Chrism – Blue Creek Apartments, pokój 105,

The Obsidian Chalice – w zniszczonej gablocie Silent Hill Historical Society,

Red Death – w Czytelni Lake View Hotel Reverse.

Zakończ grę, jeśli będziesz posiadał wszystkie, zakończenie będzie inne.

Dog

To taki żart autorów. Musisz ukończyć grę 2 lub 3 razy (zależnie czy wolisz obejrzeć zakończenia Maria, In Water, Leave czy jedno z nich oraz Rebirth). Musisz zdobyć klucz [Dog Key]. Pomiędzy kręgielnią a stacją benzynową znajdziesz dziurę w siatce. Tam znajdziesz psią budę, a w jej okolicy wspomniany klucz. Gdy obejrzyz taśmę z Mary i wyjdiesz z pokoju [212], wejdź do pomieszczenia obok. W tym celu będziesz musiał użyć owego klucza. Gdy znajdziesz się w środku, zobaczysz właśnie to zakończenie.

Punkt Widokowy

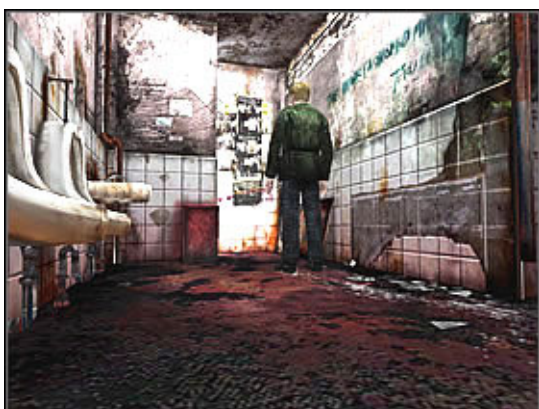
Mapa :



■ [Samochód] ■ [Studnia] ■ [Cmentarz]

Opis :

Grę zaczynasz w toalecie, zrób dwa kroki do tyłu, aby znaleźć wyjście znajdujące się po twojej prawej stronie. Kiedy znajdziesz się na zewnątrz podejdź do niebieskiego auta zaparkowanego nieopodal. Weź znajdującą się w środku **Mapę** miasteczka Silent Hill.



Na końcu parkingu znajdziesz schody oznaczone tabliczką „**Toluca Lake**”. Zejdź po nich w dół, do zalesionego terenu. Znajdziesz tam polną drogę, którą musisz podążać aż do budowli przypominającej studnię. Zajrzyj do jej wnętrza. Tam znajdziesz **[Punkt zapisu gry]**.

