

Silent Hill 4: The Room

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Silent Hill 4 The Room

autor: Artur „Roland” Dąbrowski

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.

S P I S T R E Ś C I

Wprowadzenie	3
Wskazówki	3
Przeciwnicy	4
Broń	5
Sekrety	6
Opis przejścia	7
Etap 1: Pokój 302	7
Etap 2: Podziemne przejście	11
Etap 3: Las	21
Etap 4: Podwodne więzienie	28
Etap 5: Świat budynków	35
Etap 6: Świat apartamentów	41
Etap 7: Szpital	48
Etap 8: Dworzec po raz drugi	52
Etap 9: Las po raz drugi	58
Etap 10: Wodne więzienie po raz drugi	65
Etap 11: Świat budynków po raz drugi	70
Etap 12: Pokój 302 przeszłości	78
Etap 13: Po wyjściu z pokoju 302	80
Etap 14: Ostatni pojedynek	85
Zakończenia	86

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 to najsłynniejsza seria horrorów na pecety. Czwarta część przedstawia historię mężczyzny, który został więźniem własnego mieszkania. Ja postaram się pomóc wam w pomyślnym dobrnięciu do finału gry. Niniejszy poradnik, oprócz rozbudowanego i kompletnego opisu przejścia gry, zawiera także garść wskazówek, a także zestawienia przeciwników i broni oraz objaśnienia sekretów zawartych w grze. Zapraszam,

Artur „Roland” Dąbrowski

Wskazówki

- Podczas walki pamiętaj o unikach, jakie może wykonywać bohater. Wielokrotnie mogą ci one oszczędzić utratę zdrowia. Aby wykonać uskoki w bok, przytrzymaj prawy przycisk myszy i wduś prawy SHIFT.
- Staraj się marnować podczas gry jak najmniej apteczek. Pamiętaj, że możesz leczyć się podczas wizyty w swoim mieszkaniu. Natomiast od pewnego momentu nie będziesz mógł tego robić, więc wtedy szczególnie przydadzą ci się środki leczące.
- Oszczędzaj także amunicję. Ze słabszymi przeciwnikami rozprawiaj się używając broni kontaktowej. Amunicja przyda ci się podczas trudniejszych walk, zwłaszcza z bossami.
- Pamiętaj o dobijaniu leżących przeciwników. Gdy jeden z wrogów padnie na ziemię, podejź do niego i dobij nogą, aby mieć z nim spokój już na stałe.
- Nowym elementem w SH4 jest wskaźnik odwzorowujący siłę uderzeń Henry'ego. Mieści się on obok paska energii. Po każdym celnym uderzeniu wskaźnik ten zapełnia się i po osiągnięciu końcowej granicy bohater może zadać wzmocniony cios.
- Kolejnym novum jest ograniczenie pojemności inwentarza bohatera. Teraz może on nosić przy sobie dziesięć przedmiotów (ale na przykład jedna paczka amunicji zajmuje jedno miejsce, dwie – dwa miejsca itd.). Dlatego ostrożnie gospodaruj wolnym miejscem w „kieszeni” Henry'ego. Zbędne przedmioty możesz przechowywać w skrzyni w mieszkaniu.
- Nie można też zapisywać stanu gry w dowolnym momencie. Tego procesu możesz dokonać tylko w mieszkaniu, przy pomarańczowym dzienniku. Mimo to staraj się zapisywać w miarę często.

Przeciwnicy

Zmutowane psy

Tych przeciwników będziesz spotykał praktycznie na każdym etapie. Psy nie są trudne do pokonania, aczkolwiek musisz uważać na ich ataki. Gdy się do nich zbliżysz lub zadasz cios, odbiegną parę kroków w tył, starając się zaatakować cię z rozbiegu. W takiej sytuacji wykonuj uskok.

Dwugłowe pokraki

Te potwory z dwiema głowami niemowląt, ciałem pokrytym piórami i długimi łapami, są dość niebezpiecznymi wrogami. Najlepiej jest je zagonić pod ścianę lub do rogu i wtedy zadawać jak najwięcej ciosów. Musisz uważać na ich ataki, gdyż zabierają one sporo zdrowia.

Małpowate stwory

Przeciwnicy, którzy - wbrew pozorom - nie są trudni do pokonania. Ich ataki nie są zbyt groźne. Aby powalić je na ziemię, wystarczy cztery-pięć razy uderzyć jedną ze skutecznych broni kontaktowych.

Złe duchy

Ten typ wrogów jest bardzo powszechny. Zarazem są one bardzo trudne do pokonania, zważywszy ich zdolność odradzania się. Do krainy wiecznych łowów można je wysłać tylko przebijając Mieczem Posłuszeństwa (Sword of Obedience).

Bekające mutanty

Od razu przepraszam za nazwę tych potworów, ale zapewne większość z was będzie je kojarzyć z dźwiękiem przypominającym beknięcie. Wydają go po każdorazowym otrzymaniu ciosu. Wszyscy tego typu wrogowie posiadają broń do walki wręcz, którą posługują się bardzo dobrze, więc musisz być ostrożny podczas spotkań z nimi.

Węże

Są one niemalże nieszkodliwe, gdyż w ogóle cię nie atakują. Jedyne obrażenia zadają ci podczas bezpośredniego spotkania. Wystarczy uważać, aby na nie nie nadepnąć i eliminować przy wykorzystaniu pierwszej lepszej broni kontaktowej.

Duchy ścienne

Jest to odmiana duchów, która charakteryzuje się tym, że atakują cię one ze ścian. Musisz wtedy po prostu uniknąć wystających dłoni. Jeśli uderzysz je parę razy lub strzelisz do nich z pistoletu, będziesz miał z nimi spokój na jakiś czas.

Wózki inwalidzkie

Bardzo rzadki przeciwnik. No i prawie nieszkodliwy. Wózki nie kierują się w twoją stronę, tylko jeżdżą dookoła. Ty musisz je po prostu omijać. Jeśli zbliżą się na niebezpieczną odległość, wykorzystaj jakąś broń, aby je powstrzymać.

Broń

Butelka wina (Wine Bottle)

Pierwsza do znalezienia broń w grze. Nie korzystałem z niej w ogóle, bo się do walki raczej nie nadaje.

Metalowa rura (Steel Pipe)

Broń dobra na początek, później staje się bezużyteczna.

Kij bejsbolowy (Baseball Bat)

Zwykła, przeciętna broń kontaktowa. Niczym się nie wyróżnia z tłumu. Znajdziesz ją w sklepie sportowym na poziomie piątym i jedenastym.

Kije golfowe

W trakcie gry znajdziesz sporo modeli takowych. Są one efektywne w walce, aczkolwiek mają sporą wadę – możliwość łamania się.

Kij golfowy Driver

Dość ciekawa i całkiem skuteczna odmiana kija golfowego. Natrafisz na nią w świecie budynków.

Zardzewiały topór (Rusty Axe)

Moja ulubiona broń. Korzystałem z niej przez większość gry i radziłem sobie z wszelkimi przeciwnikami bezproblemowo. Jest to bardzo mocna i łatwa w użyciu broń.

Paralizator (Stun Gun)

Jest skuteczny w pojedynkach z wrogami, ale jego minusem jest bardzo niewielki zasięg.

Piła motorowa (Chainsaw)

Jeden z lepszych przedmiotów przeznaczonych do walki w całej grze. Można znaleźć go w lesie podczas rozgrywki „Brand New Fear”.

Kilof Nadziei (Pickaxe of Despair)

Trudna w użyciu, lecz bardzo mocna broń.

Spade (Łopata)

Broń o podobnych parametrach do zardzewiałego topora. Również przedmiot bardzo skuteczny i łatwy w użyciu.

Pochodnia (Torch)

Jest to raczej przedmiot, aniżeli broń. Przydaje się do rozświetlania terenu, ale w walce niemal bezużyteczna.

Nóż (Paper-cutting Knife)

Bardzo słaba broń. Nie radzę ci z niej korzystać, bo możesz stracić sporo zdrowia i nerwów.

Spray na robaki (Bug Spray)

Broń, która nie przyda ci się praktycznie do niczego. Nie wiem, po co w ogóle znalazła się w tej grze. Chyba dla żartu.

Pistolet (Pistol)

Jedna z dwóch broni palnych zawartych w grze. Będzie twoim najlepszym przyjacielem przez większą część rozgrywki.

Rewolwer (Richard's Revolver)

Bardzo dobra broń, ale amunicji do niej nie znajdziesz w trakcie gry za wiele. Poza tym na samą broń można natrafić dopiero grubo po połowie rozgrywki.

Torebka Eileen (Eileen's Bag)

Jest to pierwsza z broni przeznaczonych dla Eileen. Dzięki niej bohaterka będzie cię wspierać w walce.

Łańcuch (Chains)

Broń dla Eileen. Dzięki niej stanie się ona naprawdę pomocna w walce. Znajdziesz ją, gdy odwiedzisz po raz drugi domek Wish House w lesie.

Bicz (Riding Crop)

Kolejna z broni przeznaczonych do użytku Eileen. Jest całkiem skuteczna, więc spokojnie możesz ją podarować swojej towarzyszce.

Sekrety

Shabby Doll

Ten przedmiot jest jednym z najbardziej tajemniczych w całej serii. Wielu z was pewnie się zastanawiało, po co tak on w ogóle jest. Już tłumaczę...

Shabby Doll podaruje ci w pewnym momencie nieznanemu mężczyzna. Lalkę możesz wziąć, ale nie musisz. Z góry zaznaczam, że zabranie tego przedmiotu nie ma żadnego pozytywnego wpływu na rozgrywkę. Natomiast wzięcie go ma szereg konsekwencji dla gracza. Jeśli będziesz ją nosił przy sobie, to nic szczególnego się nie stanie, lecz w chwili, gdy włożysz ją do skrzyni w mieszkaniu, w twoim apartamencie zaczną się pojawiać groźne demony, które można wypędzić tylko przy pomocy świętych świec.

Tryb „Brand New Game”

Dostęp do tego trybu możesz uzyskać, jeśli po przeminięciu napisów końcowych zapiszesz stan gry, a następnie wgrasz tę pozycję i rozpoczniesz nową rozgrywkę.

Piła motorowa

Tę broń możesz uzyskać dzięki trybowi „Brand New Game”. Jeśli z niego skorzystasz i zapiszesz stan gry w trakcie rozgrywki, w lesie (w pobliżu samochodu) natrafisz na świetną i kultową broń – piłę motorową.

Karabin maszynowy

Jest to sekretna broń dla Eileen. Aby ją zdobyć, musisz ukończyć grę z oceną dziewięciu gwiazdek. Jeśli ponownie rozpoczniesz grę, to w świecie budynków, w pokoju 102, natkniesz się na karabin maszynowy.

Opis przejścia

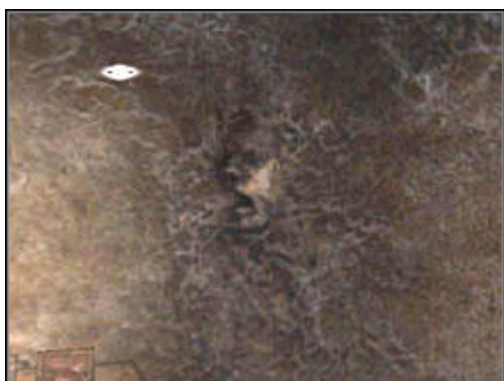
E t a p 1 : P o k ó j 3 0 2



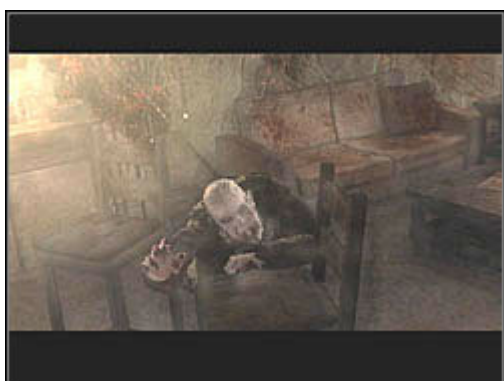
Grę rozpoczynasz w swoim pokoju. Możesz trochę rozejrzeć się po okolicznych obiektach – biurku, obrazach itp.



Kiedy będziesz gotowy, przejdź przez pobliskie drzwi, po czym skieruj się korytarzem w stronę kuchni.



Teraz idź cały czas zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Po drodze natkniesz się na dziwny obiekt na ścianie, przypominający czyjąś twarz.



Po chwili wyświetli się scenka, podczas której zobaczysz, jak jakiś zombi przechodzi przez ścianę do twojego mieszkania.