



Silent Hill: Homecoming

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Silent Hill: Homecoming

autor: Maciej „Shinobix” Kurowiak

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Double Helix, Wydawca Konami, Wydawca PL CD Projekt.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wstęp	3
Walka	4
Opis przejścia	5
Alchemilla Hospital	5
A. Hospital 2 piętro	5
A. Hospital 2 piętro – d. strona	8
A. Hospital 3 piętro – druga strona	10
Shepherd’s Glen	13
Shepherd House	13
Shepherd House - basement	15
Shepherd House - backyard	16
Shepherd’s Glen	18
Rose Heights Cemetary	18
Junkyard	21
Powrót przez cmentarz	23
Silent Hill	27
Grand Hotel	27
Grand Hotel 3 piętro	31
Grand Hotel 4 piętro	33
Grand Hotel 5 piętro	35
Areszt	39
Shepherd’s Glen	42
Kanały	42
Dr. Fitch’s Office	45
Dr. Fitch’s Office – druga strona	46
Town Hall	51
Cmentarz	52
Shepherd House (ponownie)	54
Shepherd House – druga strona	59
Silent Hill	62
Ulice Silent Hill	62
Toluca Lake Offices	65
Ulice Silent Hill	68
Overlook Penitentiary	69
Overlook Penitentiary – druga strona	75
Church	77
Lair	80
Zakończenia	84
Lokalizacje przedmiotów	85
Bronie	87
Osiągnięcia (Xbox 360)	88

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

Wstęp



Witajcie w koszmarnym świecie *Silent Hill*. Poniższy poradnik pozwoli Wam nie tylko bezproblemowo ukończyć grę, ale też zawiera mapy i wskazówki jak odnaleźć ukryte przedmioty oraz obejrzeć wszystkie zakończenia. Tekst został tak przygotowany, by mógł służyć zarówno posiadaczom Xboksa 360 jak i PC. Ci pierwsi znajdą w nim również wskazówki odnośnie zdobycia wszystkich 1000 punktów w systemie osiągnięć.

Maciej „Shinobix” Kurowiak

Walka

Walka w *Silent Hill 5* znacznie różni się od tego, co widzieliśmy w poprzednich częściach serii. Jest bardziej dynamiczna i zręcznościowa. W walce wręcz mamy do dyspozycji unik oraz dwa podstawowe rodzaje ataków – silny i wolny (prawy przycisk myszy lub X w padzie) oraz słaby i szybki (lewy przycisk myszy lub A w padzie). Przytrzymując przycisk przy atakowaniu ciosem wolniejszym zwiększamy jego siłę – możemy to wykorzystać przy potworach, które stoją nieruchomo i nas nie widzą.

Najłatwiejszą i bardzo skuteczną kombinacją podczas walki wręcz jest szybki unik i natychmiastowy szybki cios lub zastosowanie całego combo LPM x 3 + PPM (w przypadku pada jest to A + A + A + X).

Jeśli zdecydujesz się na broń palną to raczej staraj się oszczędzać amunicję. W tej części Silent Hill jest jej bardzo mało, co w szczególności tyczy się shotguna. Opis zabijania poszczególnych stworów znajdziecie w poradniku przy okazji napotkania pierwszego przedstawiciela danego gatunku.

Opis przejścia

Alchemilla Hospital

A. Hospital 2 piętro



Sala operacyjna – Operating Theatre

Zacznij od wydostania się z więzów. Naciskaj szybko Button 1/A, a następnie włącz latarkę F/d-pad góra. W pomieszczeniu nie ma nic istotnego poza **notatką (doctor's note)** na ścianie na lewo od dużych drzwi.

Pokój operacyjny - Operating Room

Na podłodze zauważysz ślad krwi. Przejdź przez kolejne drzwi, za które prowadzi ślad.



Korytarz

Przeczytaj **notatkę (Missing patient bulletin)**, wiszącą na ścianie po prawej stronie. Zbliź się do krat, niestety w tej chwili nie znasz jeszcze właściwego kodu. Przejdź przez drzwi znajdujące się po prawej stronie krat.



Gabinet pielęgniarski – Nurse Center

Po prawej stronie wiszą zdjęcia rentgenowskie. Przyjrzyj się im, zauważ, że na jednym są zapisane cyfry „624”. Po drugiej stronie gabinetu znajduje się **mapa szpitala**. Weź ją. Od tej chwili będziesz mógł się nią posługiwać (Tab/Y).

Na stole po prawej stronie od mapy leży **notatka (attention staff)**.

Opuść pomieszczenie drzwiami po południowej stronie gabinetu i udaj się korytarzem do pokoju 203 (przedostatnie drzwi po lewej stronie korytarza).



Pokój 203 – Room 203

Ze stołu po lewej stronie weź **napój leczniczy (Health Drink)** i przeczytaj notatkę (a page from a incident report).

W środku pomieszczenia w środkowym inkubatorze leży lalka. Przyjrzyj się jej.

Przejdź przez rozbitą szybę w ścianie po zachodniej stronie i przejdź do pokoju 204.



Pokój 204 – Room 204

Ze ściany weź **zdjęcie rentgenowskie (X-Ray Film)**. Na stole leży też **poradnik dot. walki (Basic Weapons Combat)**. Przeczytaj go i wróć do pokoju pielęgniarek (Nurse Center).



Gabinet pielęgniarski – Nurse Center

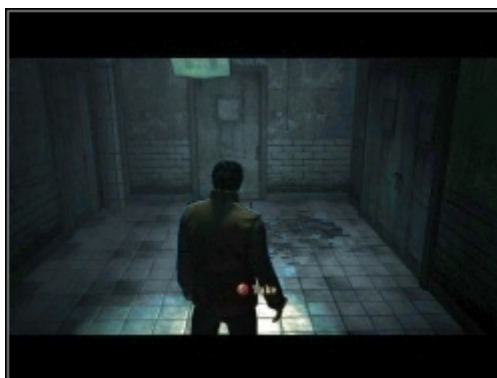
Podejdź do zdjęć na ścianie, otwórz menu przedmiotów i użyj [zdjęcia \(X-Ray Film\)](#). Połączone zdjęcia dadzą pełen kod do zamkniętej kraty – „624872”. Wyjdź na korytarz, gdzie widziałeś Joshuę.



Korytarz

Podejdź do krat i użyj wpisz kod z klawiatury po prawej - „624872”.

Z podłogi podnieś pierwszy [rysunek](#) (z osiemnastu) ([Child's Drawing #1](#)). Możesz je oglądać z poziomu menu i przeglądając dziennik (Journal).



Idź za Joshuą do męskiej ubikacji, przejdź przez nią wejdź do magazynu (storage).

[Możesz tutaj nagrać stan gry na dysk.](#)

Wejdź do toalety dla kobiet.

Toaleta dla kobiet

Podejdź do lustra i weź [nóż \(Combat Knife\)](#). Przeniesiesz się do innej rzeczywistości.

