



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.

[Kup książkę](#)

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 dotyczy 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.

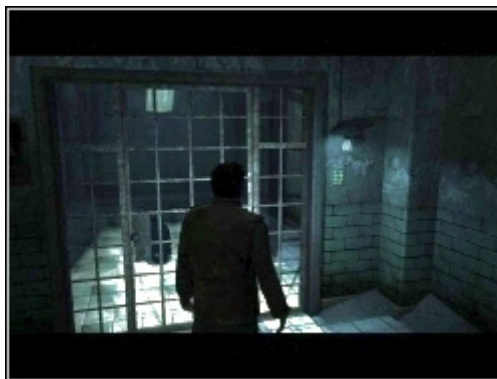
Pokój operacyjny - Operating Room

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

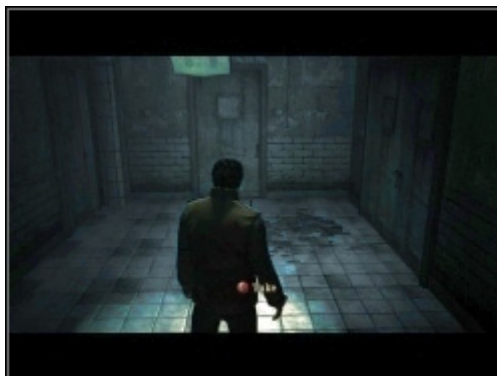
Podejdź do zdjęć na ścianie, otwórz menu przedmiotów i użyj **zdjęcia (X-Ray Film)**. Połączone zdjęcia dadzą pełen kod do zamkniętej kraty – „624872”. Wyjdź na korytarz, gdzie widziałeś Joshuę.



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.

