

Silent Hill 3

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Silent Hill 3

autor: Jacek „Stranger” Hałas

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.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

1. Przydatne porady	3
2. Opis broni i ważniejszych przedmiotów	5
Bronie	5
Przedmioty	7
3. Opis przeciwników	9
4. Solucja	13
Amusement Park	13
Shopping Mall	16
Zagadka 1	21
BOSS 1	31
Subway Station	33
In The Subway	37
Underground Passage	38
Sewer	41
Construction Site	43
Office Building	45
Apartment	54
BOSS 2	56
Silent Hill	58
Hospital	60
Zagadka 2	62
Zagadka 3	68
BOSS 3	71
Amusement Park	72
BOSS 4	77
Church	79
Zagadka 4	85
KOŃCOWY BOSS	87
5. Zakończenia, dodatkowe atrakcje	89
Zakończenia	89
Dodatkowe atrakcje	89

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



1. Przydatne porady

Zanim zagłębisz się w świat „Silent Hilla” radziłbym zapoznać się z poniższym zestawem porad. Jeśli grałeś w drugą odsłonę serii możesz je sobie odpuścić. Tym, którzy swoją przygodę z grami Konami zaczynają od opisywanej gry radzę czytać dalej.

- przede wszystkim dużo save'uj, korzystaj z tego, że możesz robić to w każdym momencie rozgrywki (poza walkami z bossami); jest to szczególnie wskazane w przypadku ustawienia cięższych walk
- jeszcze przed rozpoczęciem gry ustalasz poziom trudności; solucja została w głównej mierze oparta na poziomach Normal (zagadki i walki) przy czym opisy zagadek dotyczą wszystkich poziomów trudności (Normal został najdokładniej opisany)
- jako że nie mam w zwyczaju psuć zabawy płynącej z odkrywania fabuły starałem się ograniczać do podawania suchych faktów; oczywiście najważniejsze momenty zostały opisane, nie zawarłem natomiast dokładnych opisów tego co się stało, najlepiej jest to poznać samemu
- solucja została przygotowana w taki sposób, aby poznać możliwie jak najwięcej sekretów gry; podpowiadam gdzie można znaleźć cenne przedmioty czy notatki
- osobiście radzę unikać starć z przeciwnikami a stawiać do walki tylko wtedy gdy jest to konieczne; na te elementy położyłem specjalny nacisk, jeżeli jest tylko taka możliwość to opisuję których oponentów można spróbować ominąć
- polecam zaznajomić się z punktami opisującymi zastosowanie broni i sposoby pokonywania przeciwników, z pewnością ułatwi to Wam walkę
- na szczególną uwagę zasługują bossowie, dlatego też dokładniej opisałem jak z nimi walczyć; opisy walk znajdziecie bezpośrednio w solucji
- korzystaj ze swojego inwentarza; pamiętaj o regularnym przeładowywaniu broni (w inwentarzu), zamianie na lepsze modele w przypadku spotkania silniejszych przeciwników i leczeniu głównej bohaterki
- istotnym novum są dziury, mając ustawiony poziom Hard (walki) można do nich wpaść; miejsca wyjątkowo niebezpieczne zostały nadmienione w solucji
- korzystaj z podręcznej latarki, szczególnie jeśli eksplorujesz słabo oświetlone pomieszczenia
- oszczędzaj amunicję, czasami dobrze jest zaatakować przeciwnika słabszą bronią a naboje zachować na mocniejszego oponenta lub bossa
- radziłbym nie zaglądać do ostatniego rozdziału solucji przed zakończeniem gry; dopiero po odkryciu jednego z dwóch głównych zakończeń dobrze jest przeczytać jak zdobyć pozostałe

- dobrym pomysłem jest zwiększenie jasności ekranu, jako że spora część etapów rozgrywa się w mniejszych lub większych ciemnościach, warto sobie w ten sposób pomóc; oczywiście najlepiej grać w nocy :-)
- po raz pierwszy pojawia się czynnik zmęczenia, na szczęście wystarczy udać się do innej lokacji (tak aby gra załadowała nowe pomieszczenie) a Heather odzyska siły

Uwagi odnośnie korzystania z solucji:

- Poradnik powstał na bazie poziomów Normal (zagadki i walki). Opisy zagadek dotyczą jednak wszystkich poziomów trudności (różnią się w zależności od tego jaki stopień ich skomplikowania wybrało się przed rozpoczęciem zabawy)
- W opisach lokacji kolorem **zielonym** zaznaczałem możliwe do zbycia przedmioty
- Kolorem **czzerwonym** wskazywałem miejsca, w których POWINNO wykonać się save'a (np. przed ciężką walką)
- Niektóre odnośniki są powiązane z dostępnymi mapami, znajdziesz je w inwentarzu lub po wciśnięciu klawisza M (domyślnie). Jeżeli mapa jest niedostępna wskazówki są podawane na podstawie pojawiających się na planszy charakterystycznych miejsc. Radzę więc dokładnie czytać opisy, oczywiście tylko wtedy gdy nie zamierzasz się gubić; uważnie oglądaj dołączone screeny.

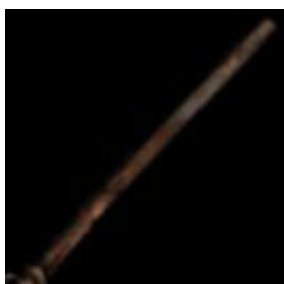
2. Opis broni i ważniejszych przedmiotów

Uwaga! Okrojony opis broni i przedmiotów można znaleźć w solucji. Tu przedstawiłem je dokładniej. Jeśli więc nie możesz sobie poradzić z grą to radziłbym zaznajomić się z zamieszczonymi tu opisami.

B r o n i e



Knife [nóż] => Jedyna broń biała, którą ma się przez cały czas w inwentarzu. Jest to zarazem ostatnia deska ratunku. Z noża korzystaj tylko w ostateczności. To już lepiej jest zdecydować się na stalową rurkę (Steel Pipe) a jego sobie w ogóle odpuścić.



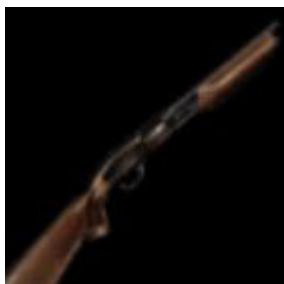
Steel Pipe [stalowa rurka] => Kolejna broń, którą świetnie pamiętamy z poprzednich odsłon „Silent Hilla”. Stalowa rurka przydaje się na niektórych przeciwników, szczególnie tych słabszych, którzy na dodatek nie są zbyt ruchliwi (można odskakiwać). Uwaga! Atakuj ich przy jej użyciu tylko wtedy gdy występują pojedynczo. Dwa potwory to już trochę za dużo.



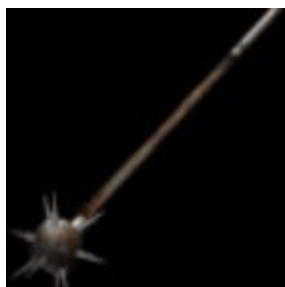
Handgun [pistolet] => Najsłabsza giwerka w całej grze. Pistolet przydaje się tylko na słabszych przeciwników, na dodatek tylko takich, którzy poruszają się wolno i nie zdążą dojść do bohaterki zanim ta ich zastrzeli. Pistolet standardowo mieści 10 pocisków.



Submachine gun [pistolet maszynowy] => Pomimo tego, iż ma się go w prologu to we właściwej grze pojawia się stosunkowo późno. Karabinek ten zaopatrzono w magazynek, który potrafi zmieścić 32 naboje. Świetna broń do masowej eksterminacji przeciwników, nawet tych mocniejszych. Musisz jednak uważać na amunicję, której ubywa w zastraszającym tempie. Na dodatek na poziomach Normal i Hard (walki) jest jej tyle co nic.



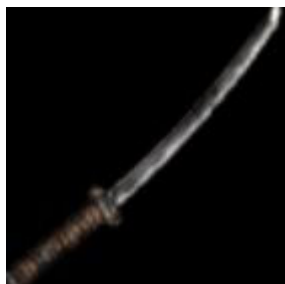
Shotgun (strzelba) => Świetna broń na mocniejsze potwory, ale tylko te, które dość ślamazarnie się poruszają. Shotgun jednorazowo pomieści sześć pocisków, dzięki temu nie musisz się zbytnio martwić o nieustanne przeładowywanie.



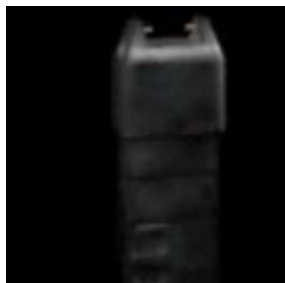
Maul [młot] => Teoretycznie jest to największa broń biała jaka pojawia się w grze. Niestety, samo wymierzenie w przeciwnika zajmuje kilka dobrych sekund. Powoduje to, iż młot staje się praktycznie bezużyteczny. Jeśli już musisz to wykorzystaj go do walki z Numb Bodies, ale tylko na otwartych przestrzeniach!



Silencer [tłumik] => O dziwo, nie wpływa on w żaden sposób na broń, na którą aktualnie został założony. Możesz go zabrać, ale nie musisz.



Katana => Zdecydowanie najlepsza broń biała jaka pojawia się w grze. Jest co prawda nieco cięższa od gazrurki przez co ciosy nie są tak dynamiczne, ale i tak warto z niej korzystać. Przydaje się też podczas walk z niektórymi bossami.



Stun Gun [Paralizator] => Dość dziwna broń. Stun Gun może i jest silny, ale mało który potwór będzie beczynn timerem w czasie gdy Ty będziesz go chciał nim dziabnąć. Osobiście odradzam z niego korzystać.

P r z e d m i o t y



Flashlight [latarka] => Jej przeznaczenie nie trzeba chyba zbytnio objaśniać. Pomimo tego co gra podpowiada dobrze jest mieć ją włączoną przez cały czas, oczywiście tylko wtedy gdy poruszasz się po zaciemnionych lokacjach. Argumentacja, że zostaniesz zauważony przez wrogów jest bezsensowna. Jeśli nie będziesz ich widział to może zdarzyć się tak, że przez przypadek na nich wpadniesz. Polecam więc korzystać z niej jak najczęściej. Latarkę (nie licząc krótkiego prologu) zdobywa się dość szybko. Oczywiście miejsce to dokładnie zaznaczone zostało w solucji.



Radio => To pozornie uszkodzone radio jest zapewne dobrze znane osobom, które miały już jakikolwiek kontakt z serią. Służy do wykrywania wrogów. Jeśli tylko usłyszysz nieprzyjemne trzeszczenie to powinien to być dla Ciebie znak, aby przygotować giwerę i uważniej się rozglądać. Radio przez cały czas powinno być włączone. Dobrze jest ustawić głośność szumów na maksimum. Radio dostępne jest podczas rozgrywania prologu. Na szczęście i we właściwej grze zdobywa się je dość szybko.



Health drink [napój leczniczy] => Wykorzystywany do leczenia pomniejszych ran, dlatego też łatwiej jest je odnaleźć. Powinieneś mieć co najmniej 2-3 takie napoje w inwentarzu. Nigdy nie wiadomo kiedy przyjdzie Ci z nich skorzystać.



First-aid kit [apteczka] => Może i nie leczy wszystkich ran, ale znaczną ich część. Wykorzystuj tylko wtedy, gdy Heather jest poważniej ranna. Inaczej niepotrzebnie ją tylko zmarnujesz. Jako że apteczek jest znacznie mniej niż Health Drinków staraj się te zebrane rozsądnie wykorzystywać.



Beef jerky [wołowina] => Służy do odwracania uwagi zmutowanych piesków (Double-Head). Warto z niej korzystać, szczególnie wtedy gdy nie ma się zbyt dużo amunicji a ciężko jest je ominąć. Nie korzystaj jednak z niej zbyt często, bo dość rzadko się na nią trafia.