



SILENT HILL

Homecoming

با سلام و خسته نباشید خدمت تمام گیمر های بازی های فکری و ترسناکه ، این مجموعه قصد دارد شما در به پایان رسانیدن بازی زیبا و مهیج Silent Hill 5 Homecoming یاری دهد، من خود به شخصه تا اخر این بازی را بدون [تقلب](#) رفته ام و تمام قسمت های بازی را برای شما با عکس و توضیحات کاملآ شرح داده ام. و برای تنوع ، چگونگی گذراندن مراحل را با رنگ سبز، مکان مهمان و اسلحه را با رنگ آبی و راه ساده از بین بردن غول ها را با رنگ بنفش یادداشت کرده ام.

راهنمای کلیدها

| | | | |
|--------|--|--------|----------------------------|
| W | حرکت به جلو | E | اسلحه ها WEAPONS |
| S | حرکت به عقب | Q | دارائی موجود برای رد مراحل |
| A | ... راست | Tab | نقشه |
| D | ... چپ | Shift | رفتن به حالت گارد |
| Space | دفاع | Mouse2 | ضربه زدن در حالت گارد |
| Mouse1 | پاسخ به عملگرها، ضربه زدن در حالت گارد | Mouse3 | Zoom کردن |

سیستم پیشنهادی

OS : Windows® XP (with SP2) or Windows Vista® (with SP1)

Processor : Intel® Core2 Duo Family, AMD Athlon™ 64 X2 5200+, AMD Phenom™ or better

Memory : 2 GB

Hard Drive : 10 GB Free

512 MB DirectX® 10.0-compliant video card

Graphics : NVidia™ GeForce 8800 or ATI™ Radeon HD 2900 or better

or DirectX®9.0c-compliant card

Sound Card : DirectX® 9.0c Compatible Sound Card 5.1 with Latest Drivers

| صفحه | وظایف محوله | اسم مراحل | مراحل |
|------|--|-----------------------------------|-------|
| ۴ | فرار از بیمارستان | Night mare | 1 |
| ۵ | معمای روشن کردن موتور آب کش | Explore the House | 2 |
| 6 | پازل در سنگ قبر داخل قبرستان | Missing Person | 3 |
| 8 | وصل کردن برق هتل-یافتن سه عکس و گرفتن کلید اتاق ۳۰۶-کشتن غول | Grand Hotel | 4 |
| 11 | فرار از زندان | Sheriff's Station | 5 |
| 12 | رهائی از داخل فاضلاب های زیر زمینی | Sewers | 6 |
| 13 | جهنم هبوط (کابوسی وحشتناک) مهمای فن ها، کشتن غول عروسکی | Elle Descent | 7 |
| 15 | جست وجوی خانه ی مادر Elle، چاقوی اسرار آمیز و رفتن به حیات پشته ی خانه یتان | Town Hall | 8 |
| 16 | حل چهار معما و خلاصی از خانه ی نفرین شده | The Attic | 9 |
| 18 | پیدا کردن Wheeler و Elle -به دست آوردن اسلحه ای جدید | Dark Time | 10 |
| 20 | وصل برق سلول مادر تان؛ حل معمای سه ریدل گردان، کشتن غولی پر از دست و پا | Prison | 11 |
| 24 | حل معمای Prong داخل کلیسا | Church | 12 |
| 26 | معمای گرداننده ی خاطرات گذشته - باز کردن در قبرستان زیر زمینی-کشتن آخرین غول | Under Grand | 13 |



داستان Silent Hill: Homecoming با یک کابوس وحشتناک آغاز می‌شود. Alex سربازی که به تازگی از بیمارستان مرخص شده است راه برگشت به شهر زادگاهش را در پیش می‌گیرد تا اینکه ماجرای غیب شدن برادر کوچکش Joshua را که بدون هیچ ردپایی گم شده است پی‌گیری کند. او بزودی می‌فهمد که گم شدن برادر او، تنها قسمت کوچکی از آمار گم شدگانی است که روزبه روز بر تعداد آنها افزوده می‌شود حتی پدر او نیز در بین گم‌شدگان مرموز شهر است. موقعیت به جایی رسیده که مخلوقات شیطانی با خیال راحت در خیابان‌های خلوت شهر پرسه می‌زنند. برای فهمیدن راز پشت این ماجرا Max راهی سفری خواهد شد که از میان حیاط‌های شهر Shepherd's Glen تا خیابان‌های Silent Hill ادامه دارد سفری که Max در آن می‌بایست برای نجات جان خود و کسانی که برای او مهم هستند تا آخرین نفس مبارزه کند.

چیزی که Alex را از دیگر قهرمانان Silent Hill مجزا می‌کند استعداد ذاتی او در مبارزه است. اسلحه‌های مختلف شما در این مبارزه شامل چاقوی جنگی، لوله‌های فلزی و تبر مخصوص آتشنشانی می‌شوند که هر کدام از این سلاح‌ها سرعت و میزان Damage خاص خود را خواهند داشت. از کلید Mouse 1 برای ضربه‌ی سریع و از کلید Mouse 2 برای زدن ضربات قوی استفاده خواهید کرد. می‌توانید با کنار هم قرار دادن ضربات مختلف از combo استفاده کنید. با نگه داشتن کلید Alex Mouse 2 قدرت خود را ذخیره می‌کند و سپس به یکباره ضربه‌ی مهلکی را به دشمن خود وارد می‌کند. زمانی که دشمن برای ضربه زدن به شما حرکت کرد می‌توانید با زدن کلید Space به ضربه‌ی او جابجایی بدهید و حالا با خیالی آسوده ضربات خود را وارد کنید.

در حقیقت این تنها راهی است که شما می‌توانید با استفاده از آن از پس برخی از موجودات شیطانی که در خیابان‌های مه گرفته‌ی شهر ساکن شده‌اند برآیید. مخلوقات عجیب و غریب زیادی در بازی قرار داده شده است از حشرات غول‌پیکر گرفته تا موجودات بزرگ سگ مانند و عنکبوت‌هایی که در انتهای هر کدام از پاهای خود یک تیغ دارند. یکی دیگر از مخلوقات عجیب و غریب بازی پرستار بدون صورتی است که با راه رفتن ترسناک خود و چاقوی کوچکش به سمت Alex می‌آید. یکی از نکات جالب بازی ماندن جای زخم بروی بدن دشمنان پس از ضربه زدن به آنها است که واقعا خوب و قابل قبول طراحی شده است.

مبارزات تنها جنبه‌ی بازی نیست و برای پیشرفت در بازی می‌بایست از پس معماهای زیادی برآیید از کارهایی ساده‌ای مثل پیدا کردن یک قفل تا حل معماهای بسیار مشکل. معماهایی که برای حل آنها می‌بایست مدام از منطقه‌ای به منطقه‌ی دیگر بروید. خوشبختانه اطلاعات بدست آمده از نقاط مختلف در دفتر Alex ثبت خواهد شد و می‌توانید براحتی در آینده از آنها استفاده کنید. در این دفتر اطلاعات به چهار قسمت تقسیم می‌شوند. اولین قسمت مربوط راهنماهایی خواهد بود که از طریق اسناد مختلف بدست آورده‌اید. قسمت دوم manual است که تمامی فرمان‌های کنترلی که به شما داده می‌شود در این قسمت ثبت می‌شوند. قسمت سوم و چهارم تقریباً یکسان هستند و مربوط به عکس‌ها و طرح‌هایی می‌شود که از درون بازی جمع‌آوری کرده‌اید.

این دفتر با توجه به سفر مداوم شما از منطقه‌ای به منطقه‌ی دیگر در زمانی که بخواهید از اطلاعات گذشته‌ی خود استفاده کنید بسیار مفید خواهد بود. Alex برعکس قهرمانان قبلی بازی بروی انتقال خود از دنیای واقعی به دنیای بیگانه کنترلی ندارد. Homecoming از فیلم Silent Hill تاثیر زیادی گرفته است و با توجه به این مطلب هر لحظه باید انتظار داشت که سقف و دیوار پوست بیندازند و Alex وارد دنیای بیگانه و وحشتناک بشود. برعکس اکثر بازی‌های اکشن در این بازی مجبور نیستید برای حمله پشت سرهم یک کلید خاص را به سرعت فشار دهید و تنها در مواجه با برخی از مخلوقات وحشتناک مانند موجودات سگ مانند در زمانی که بروی شما چنبره می‌زنند می‌بایست از این ترفند استفاده کنید.

در گفتگو با کاراکترهای دیگر معمولاً دو یا سه گزینه برای انتخاب خواهید داشت. البته انتخاب گزینه‌های مختلف تاثیر چندانی بر روی پیشرفت روند بازی نخواهد داشت.

راهنمای استفاده

اگر روی یکی از عنوان‌های فهرست کلیک کنید سریع‌تر به مقصود خواهید رسید، و همین کار را روی دایره‌های دور شماره‌ی صفحات اعمال کنید دوباره به فهرست بر خواهید گشت

در صورت تمایل به صفحه‌ی ۲۹ نیز سری بزنید

(فرار از بیمارستان) 1. Night Mare

صبر کنید تا شما را به اتاق عمل ببرند، (البته نصف فیلم هایش با E/sC رد می شود)، وقتی شکل ماوس در گوشه ی مانیتور آمد کلیک کنید تا از تخت آزاد شوید (همواره به همان ریتمی که ماوس گوشه ی مانیتور زده می شود کلیک کنید وگرنه هر چقدر کلیک کنید کار ساز نخواهد بود)

از دو اتاق که در های بزرگی دارند به بیرون بروید. (در ها با دبل کلیک با شدت باز می شود) جاشووا را پشت در، در حال نقاشی کردن می بینید، برای باز کردن آن به رمز شش رقمی نیاز دارید که سه رقم آن دراتاق کناری روی عکس نگاتیو نوشته شده است، داخل اتاق شوید نقشه ی روی تابلو را بر دارید (و با توجه به نقشه که با Tab می آید) به اتاق ۲۰۳ بروید، از پنجره ی آن به اتاق ۲۰۴ بروید (البته یک شیشه ی جان در اتاق ۲۰۳ وجود دارد) نیمه ی دوم عکس را از روی تابلو بر دارید و برگردید، (در برگشتن از آدم کش آمده ای که ناگهان از سقف آویزان می شود نترسید چون نه اون تو رو سننه ونه سن اونا توننه) دکمه Q را کنار تابلوی اول فشار دهید وروی عکس کلیک کنید، شش رقم ۶۲۴۸۷۲ ظاهر می شود، در را باز کنید، واز همان دری که جاشووا رفت دنبالش کنید.



رو برویتان در کنار علامت روی دیوار Save کنید، از دست شوئی زنانه به دست شوئی مردانه بروید، چاقوی زده شده به شیشه را بر دارید، (ناگهان رنگ و کمی جرئیات بازی تغییر می کند) زن چاقو به دستی که می آید را بکشید (ابتدا با زدن دکمه ی Shift به حالت گارد با یستید، با کلیک چپ و راست با ابزار در دست ضربه بزنید و برای دفاع کردن می توانید از Space استفاده کنید) و بعد از همان شکاف دیواری که آمده بود، بروید (جعبه کمک های اولیه ای روی دیوار را بردارید)، به راه خود ادامه دهید تا به پله هائی که صندلی چرخ داری از آن به پائین می افتد برسید از پله ها بالا بروید شیشه ی پنجره را بشکنید، به داخل بپرید زن های چاقو به دست را بکشید کنار شکاف دیوار کلیک کرده و راه را باز کنید، با توجه به الگوی زیر اگر عمل کنید به جاشووا خواهید رسید.

۴. برداشتن کلید از دستان مرد نصف شده روی تخت

1. (با توجه به نقشه) رفتن به سالن Operation Theatre

۵. برگشتن به سالن و باز کردن در قفل و زنجیر شده ی اتاق
Operating Room

۲. کشتن سه زن داخل آن

(در اتاق Operating Room روی میز یک شیشه ی جان

۳. باز کردن شکاف و رفتن به طبقه ی دوم
(است)



بعد از گذشتن از اتاق و رسیدن به آن او را پشت در، در حال نقاشی کردن خواهید دید، روبروی او بایستید و مطابق میل با او صحبت کنید، (اگر با او بد صحبت نکنید خبیث شناخته نمی شوید- در حالت مهربان، که با خوب صحبت کردن ۱. با جاشووا ۲. دکتر Fitch ۳. پدر مسیحی داخل کلیسا و ۴. نکشتن مادران روی صلیب که در حال مرگ است- عاید شما می شود، در مرحله آخر با غولی متفاوت از حالت خبیث قرار خواهید گرفت) او در میان حرف هایش از شما عروسکش را می خواهد که باید آن را در اتاق ۲۰۳ از اهریمن پنهایی که او را درون دیوار می کشد بگیرید.

یافتن Robbie و نشان دادن آن به جاشووا

نشان دادن آن به جاشووا → گرفتن Robbie → اتاق 203 → اتاق Nurse Center



و در نهایت به انتهای سالن بروید دکمه ی آسانسور را بزنید و به شهرتان SHEPHERD'S GLEN برگردید.

۲. Explore the House (کاوش کردن خانه و خارج شدن از آن)

مستقیم به خانه بروید (به خانه ی زنی که در میدان شهر می بینید نروید، چون بعدا به آنجا بر خواهیم گشت- البته این زن از خود دار و دسته ی خون اشامان است-) در خانه ابتدا به طبقه ی دوم رفته در اتاق والدینتان در حمام نوار کاست را بر دارید، در اتاق خودتان روی تخت چراق قوه را برداشته به پائین برگردید، (در واقع پشت قفسه ی کتاب ها فقط چند نقشه بیشتر نیست- که برای رفتن به پشت آن کنار آن بروید نشانه ی ماوس را روی کتاب سمت چپ بگیرید تا کمی کتاب روشن تر شود بعد کلیک چپ را پائین نگه دارید و کاملا به سمت چپ بکشید، به همین ترتیب برای کتاب های دیگر ادامه دهید تا کلیدی نمایان شود روی آن کلیک کنید تا قفسه کنار رود



به پائین برگردید مادران از زیر زمین با لباس های خیس بالا می آید و روی صندلی جلوی پنجره می نشیند و

(رفتن به حیاط پشتی)

به زیر زمین رفته مومیانی چنگال دار را از بین ببرید، -وسایل روی موتور آبکش را بردارید- به بیرون از خانه، کنار در گاراژ دکمه ی Q را فشار دهید، روی گزینه ی - Garage Remote - کلیک کنید تا در باز شود (مومیانی چنگال داری در انتظار شماست) به داخل بروید، "میله و ارد موتوری" را بردارید، (اگر کلید E را فشار دهید می توانید اسلحه ی مورد نظر را بردارید) - با میله در قفس را باز کنید و قوطی خالی گاز را بردارید -، از سوراخ دیوار کنار در گاراژ به داخل پارک بروید، -در توری - شکل را بیابید و با میله آن را باز کنید، کمی جلوتر پشت سطل زباله باز هم کسی در کمین شماست آن را بکشید - در کنار تریلر Q را فشار دهید و روی قوطی کلیک کنید تا آن را پر از گاز کند -، اکنون می توانید به زیر زمین برگردید موتور را روشن کنید تا آنها مکیده شود و گیره ی در کنار شما نمایان شود



۱۰

3. Missing Persons (یافتن جاشوها، خرید اسلحه و.....)

پس از باز کردن در وارد حیات پشتی می شوید، (یک شیشه ی جان در خانه و درون یخچال موجود است) (می توانید نوار کاست را در رادیو که ان طرف روبروی یخچال است بگذارید، و به آن گوش دهید) اگر در حیات از دری که روی دست گیره ی آن یک کوله پشتی کوچک قرار دارد به بیرون بروید سر از کوچه ی پشت خانه یتان در می آورید که راهی برای رفتن به قبرستان است، اگر از چند راهرو عبور کنید، به کنار درختی بزرگ خواهید رسید که بر روی سنگ کنار آن نقشه ی قبرستان وجود دارد ان را بردارید و با توجه به راهنمائیهاو شکل زیر خود را به Parking loi در بالا گوشه ی راست نقشه برسانید.

در مکان های ...

| | | | |
|---|----------------------------------|-------------------|-----------------------------|
| ۱ | به پائین ببرید | 7 | شیشه ی جان .. |
| ۲ | پلاک نیم دایره ای شکل را بردارید | 8 | سگی در حال خوردن نهار است |
| ۳ | به بالا بروید | 9 | نیمه ی دیگر پلاک را بردارید |
| ۴ | شیشه ی جان را بردارید | 10 | در را با پلاک ها باز کنید |
| 6 | | سگی در کمین شماست | |



5 (در برگشتن)



9

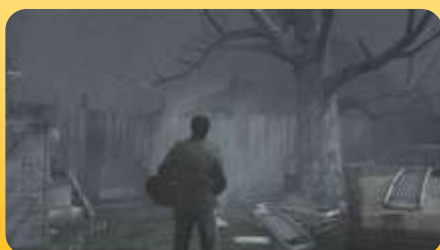


8



2

بعد از رسیدن به *Parking loi* وارد یکی از خیابان های شهرتان بنام *Main St* می شوید در آنجا (طبق نقشه) به طرف خیابان *Rhner View Rod* بروید، (در مکانی که یک فلش آبی رنگ کشیده شده یک جعبه ی کمک های اولیه ای موجود است) در میان راه دختری به نام *Elle* (که مادرش را قبلا در میدان شهر دیده اید)، را در کنار تابلویی در حال چسبانیدن اعلامیه خواهید دید بعد از صحبت با او یک بی سیم پلیس به شما می دهد به راه خود ادامه دهید تا به مکانی که در شکل زیر دور آن خطی زرد رنگ کشیده شده است برسید. در آنجا...



از در وارد اوراقی شوید از شکستگی دیوار چوبی کنار درخت بزرگ به آنطرف رفته از شکاف دیوار کلبه ی چوبی نیز عبور کنید، محدوده را دور بزنید و وارد خانه شوید با مردی که روبه رویتان پشت میز نشسته صحبت کنید و بعد از خرید اسلحه ی کلت، از کنار او عبور کنید در دست چپتان روی میز چند فشنگ گذاشته شده را بردارید از در کناری وارد اتاقی دیگر شوید روی ماشین لبششویی کنار در، نقشه ی آنجا را بردارید در دست چپتان در داخل یخچال شکسته شیشه ی جان را بردارید سراغ فشنگ های گذاشته شده روی اجاق قرمز رنگ آنطرف اتاق رفته آن ها را بردارید و در کنار علامت روی در، Save کنید، و از در کناریش به بیرون برگردید، بعد از رسیدن به کنار درخت بزرگ سگی به سمت شما حمله می کند بعد از کشتن آن به بیرون وبه خیابان برگردید، که در آنجا یک مرد غده دار دودی روبه رو می شود و بعد از آن در خیابان Main St سگی که به دنبال شما می افتد را بکشید و در کنار تابلوی مملو از اعلامیه، فشنگ های کلت را برداشته و از همان راه پر پیچ و خمی که از قبرستان آمده بودید، به نزدیکی های مکان ۴ برگردید (اگر نقشه را بیاورید یک خط قرمز دور آنجائی که باید بروید کشیده شده است)، (در مکان های Parking Loi ۶، ۸ و ۵ مواظب در کمین نشستگان نباشید)، از در روبرویتان عبور کنید و وارد مقبره شوید و درون آنجا مطابق شکل زیر در تابوت سنگی را باز کنید.



در تابوت ساعتان وجود دارد که بعد از برداشتن آن سرتان گیج می رود، می افتید و در وسط خیابانی گمنام از خواب بیدار می شوید

4. Grand Hotel (به دنبال جاشوا)

طول خیابان را طی کنید تا به کامیون نیمه واژگون برسید، از کوچه ی باریک سمت راستان به داخل بروید مرد غده دار دودی را بکشید از انتهای کوچه به پائین بپرید، در آنطرف ماشین تیر را بردارید و برگردید در خیابان Grand Hotel را پیدا کنید و با تیر، چوب های زده شده به در آن را بشکنید و داخل آنجا شوید

(در هتل)، شیشه جان را که در راهروی سمت راستان است، بردارید و به طرف داخل هتل حرکت کنید، جاشوا شما را می بیند و از شکاف باریک دیوار به طبقه ی دوم فرار می کند، (روبه روی آنجائی که جاش فرار کرد آنطرفتر روی قفسه ها نقشه ی هتل قرار داده شده است) در کنار شکاف، از روی محل آسانسور (که بالا رفته است) به داخل بپرید، کلیدی که روی کمدی قرمز رنگ است را بردارید، و به بیرون از هتل عزیمت کنید. در میان راه داخل هتل و بیرون هتل مرد دود کننده راملاقات خواهید کرد، در بیرون هتل کمی آنطرف تر به سمت مخالف ماشین واژگون شده، در توری شکل را با کلید برداشته شده باز کنید و از کنار پنجره ی داخل آنجا شیشه ی جان را برداشته برای وصل کردن برق به سمت قاب پر از سیم روی دیوار بروید.

ابتدا روی قسمت آهنی شکل پیچ دار بالای سیم مورد نظر کلیک کنید تا کمی روشنتر شود بعد روی یکی از پیچ های پائینی کلیک کنید تا انتهای سیم را به آنجا متصل کند. بعد از اتصال سیم ها به صورت شکل آخری کلیک راست را بزنید تا چراغ های کناری سبز و برق ساختمان وصل شود.

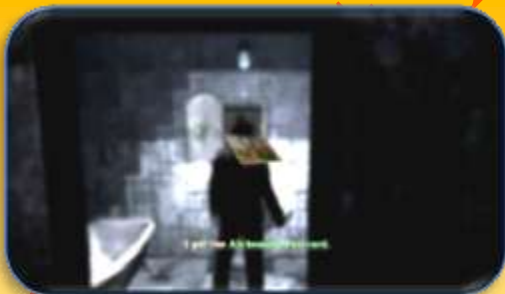


به داخل Grand Hotel برگردید، کلید آسانسور را بزنید تا پائین بیاید، وقتی سوار آن شدید و فشنگ های موجود در گوشه آسانسور را برداشتید و به سمت بالا حرکت کردید، موجودی شبیه انسان که کله اش لای پایش قرار دارد و به دست و پاهاش شمشیر های بزرگی وصل شده است از آسانسور آویزان می شود که باید به طرف آن شلیک کنید تا بیفتد، بعد از اینکه چند بار این کار را انجام دادید دیگر او را نمی بینید، و در بالای ساختمان ناگهان طناب آسانسور پاره می شود و به سمت پائین حرکت می کنید و ولی در میان راه گیر می کند، که باید سریع از آن بیرون روید و گرنه به پائین سقوط خواهید کرد.

در آن طبقه کنار تابلوی عکسی که زنی نیمه عریان روی آن کشیده شده بروید و با چاقو آن را پاره کنید و داخل آنجا شوید، در اتاق روبرویتان (۳۰۶) جاشووا پنهان شده که متأسفانه در آن قفل است و باید کلید آن را پیدا کنید

به راه خود از ما بین شکاف های دیوار ادامه دهید تا به اتاق ۳۰۲ برسید، در این اتاق می توانید Save کنید، حال به طرف اتاق ۳۰۱ بروید و از سوراخ در با زن داخل آن صحبت کنید، او در عوض دادن کلید اتاق ۳۰۶ از شما سه عکس از بهترین لحظات زندگی اش را از شما می خواهد

اکنون باید برای به دست آوردن آن سه عکس تلاش کنیم:



و پشت سر هم کلیک کردن *Mouse 1-2* و *Space* در حالت گارد می توانید آن را از بین ببرید. چوب های زده شده به اتاق ۵۰۵ را بشکنید، کمد کنار دیوار را هل دهید، از شکاف دیوار عبور کنید، عکس دوم را از روی تخت برداشته به راهروی همین طبقه برگردید.

۳. Air

(در اتاق ۵۰۷ شیشه ی جانی در دستشویی و در اتاق ۵۰۴ که درش تخته شده روی تخت خوابش فشنگ های کلت موجود است). در راهرو با مرد شمشیری رو به رو خواهید شد. بعد از آن اگر تخته های زده شده به دیوار دست شوئی اتاق روبه روی ۵۰۴ را بشکنید و از یکی از اتاق های آن که کف آن ریخته شده به طبقه ی پائین که اتاق ۴۰۳ است بپريد، آخرین عکس هم در وان داخل دستشویی افتاده است

2. Park Postcard

برگردید به همان جایی که از آنجا بالا آمده بودید، در میان راه قبل از ورود به اتاق صدای قدم های سنگینی را می شنوید که زمین را می لرزاند، غولی است با کله ای آهنی و هرمی شکل که یک شمشیر بزرگ به دست دارد و به زور آن را حمل می کند، البته در این بازی کلا با این موجود روبرو نخواهید شد شاید در شماره های بعدی این بازی ...

بعد از آن در اتاق ۴۰۵ می شکنید، از سوراخ دیوار کنار تخت داخل این اتاق وارد اتاق همسایه شوید از آنجا خارج شده به سمت راه پله ها که در بالای گوشه ی سمت راست نقشه کشیده شده، بروید تخته ها را بشکنید از پله ها به طبقه ی بعدی بروید، در آنجا موجودی شبیه همان که در آسانسور با آن روبه رو شدید، را بیدار می کنید که با تبر

1. Postcard Alchemilla

به انتهای راهرو بروید و از سوراخ دیوار عبور و وارد اتاق ۳۰۷ شوید، از آنجا خارج شده به پشت اتاق ۳۰۹ بروید، وبا تبر تخته های روی در را شکسته، به روی کمد وسط اتاق پریده و از سقف ریخته شده ی این اتاق به طبقه ی بعدی بروید، از اتاق ۴۰۸ به بیرون، و به طرف اتاق ۴۰۲ حرکت کنید، از آنجا زن چاقو به دستی بیرون می آید که بسیار سریع تر و جان سخت تر از زنان مراحل قبلی است (برای کشتن او بهترین وسیله چاقو است روی گارد بایستید پشت سر هم کلیک های چپ و راست و *Space* را فشار دهید)، بعد از خلاص شدن از شر او به اتاق ۴۰۲ رفته، کمد کنار دیوار را کنار بکشید و وارد اتاق ۴۰۴ شوید، و در دست شوئی آنجا قطعه عکس مربوطه را بردارید

.....

به طبقه ی بالا برگردید، وارد راهرو شده به سمت پله ها حرکت کنید، از آن پائین بروید که در اتاق ۴۰۷ سه زن چاقو به دست در آنجا هستند. (چوب های روبه روی اتاق ۴۰۷ را بشکنید و از روی سنگ داخل دستشویی درون کیف سرم را از آن خود کنید) از اتاق ۴۰۷ به اتاق کناری رفته بعد از خارج شدن از آن به اتاق روبه روی بروید و از کف ریخته شده ی اتاق کناریش به طبقه ی پائین برگردید، در راه رو مرد دود کننده ای در حال نزدیک شدن به سمت شماست آن را نابود کنید، و در نهایت سه عکس را تحویل آن زن (در اتاق ۳۰۱) و کلید خانه ی ۳۰۶ را از آن بگیرید. و به طرف آن حرکت کنید.

وقتی در اتاق ۳۰۶ را باز کردید جاش را مقابل خود خواهید دید، برای رسیدن به او باید از روی چاله ی کف اتاق بپريد که متأسفانه به او نمی رسید و از آنجا به طبقه ی اول سقوط می کنید. بعد از سقوط ...

(بر روی اولین میز طرف چپتان یک شیشه ی جان و کمی فشنگ گذاشته شده)، بر روی دیوار روبرویتان انتهای سالن مکانی برای *Save* موجود است بعد از این کار از در بزرگ طرف راستتان به داخل مکانی مانند گلخانه بروید، به طرف در روبرویتان بروید تا آن را باز کنید ولی قفل است، در پشت سرتان نیز قفل می شود کمی صبر کنید، نمای بازی مثل دفعات قبل تغییر می کند، بعد شما آزادید که از آنجا خارج شوید، بعد از خارج شدن به طرف مرد ایستاده کمی جلوتر در وسط میدان بروید با او مطابق میل صحبت کنید، ... او از کمک به شما امتناع می کند، ساعتان را برای جلب توجه او نشان می دهید، ولی باز هم از کمک کردن به شما در مورد برادرتان و اتفاقات افتاده تفره می رود، ساعتان را به کناری می اندازد که باعث بیدار شدن غولی بزرگ و آمیزان می شود، (همین غول باعث مرگش می شود) و شما باید که برای ادامه مسیر باید از شر آن خلاص بشوید.

غول شکل را ابتدا برای سرنگون کردن آن از حالت آویزان چهار غده ی کنار آن را در حالت گارد وکبر به دست با پنج ضربه بترکانید، هنگام ممله ی آن دکمه ی Space را کلیک کنید تا دفاع کند، بعد از سرنگون کردن آن می توانید به طرف آن شلیک کنید یا به طرف آن رفته با تبر به آن ضربه بزنید، بعد از کمی موصله و ضد وفورد، او بی رمق روی زمین می افتد، کلیک کرده تا به سراو ضربه بزنند تا کاملا کشته شود. بعد از آن، سنگ های زیر او فرو می ریزد و به سیاه پاله می افتد که شما هم به لب فرو رفتگی به وجود آمده می روید سرتان گیج می رود و به داخل آن می افتید، بعد از کمی خواب از داخل سلول زندانی نا شناس بیدار خواهید شد.

The people don't trust me anymore. I can't protect them.

(به دنبال Wheeler برای خروج از زندان) Sheriff's Station ۵

در داخل زندان کمی صبر کنید تا زندان بانی به نام Wheeler بیاید، با او صحبت کنید، (او در مورد مردی که غول قبلی او را کشت سوال می کند) بعد از اینکه در را باز کرد دنبال او بروید در اتاقی می ایستد در آن اتاق مکانی برای Save وجود دارد. وقتی بیرون می روید موجوداتی عجیب انسان نما با سرهای تبری شکل به طرف شما حمله می کنند ولی او با اسلحه اش از شما محافظت می کند و به شما مکان اسلحه هایتان را می گوید که در انتهای راهرو در اتاق سمت چپی قرار دارد. بعد از کشتن آنها به سمتتان می آید و اسلحه ی پخش کنش را به شما می دهد و می رود، نقشه زندان را از روی میز کوچک کنار در بردارید و به بیرون حرکت کنید، در بیرون رفتن سقف را همان غولی که شمشیر بزرگی داشت خراب می کند و Wheeler ناپدید می شود و راه بسته می شود. ولی نگران نباشید...

با تیر تخته های زده شده به در پشت سرتان را بشکنید و به بیرون بروید، ابتدا دو تا از همان سر تبری ها می آید بعد از کشتن آنها سه تایی دیگر می آید (بهترین ابزار سرد برای کشتن آنها میله است و با متوسط ده ضربه کشته می شوند).

در دستشویی زنانه یک شیشه ی جان موجود است، از کنار در دستشویی مردانه وارد راهرو شوید در پیچ آخر انتهای راهرو از شکستگی دیوار وارد اتاق شوید، دو تا از سر تبری ها مشغول گفت و گو با یکدیگرند بعد از کشتن آنها روی کمد گوشه ی اتاق تیر های پخش کن گذاشته شده را بردارید، چوب های زده شده به در را بشکنید و از در بزرگ آخر راهرو به داخل Garage بروید، در آنجا نیز یکی از همان موجودات به سمت شما حمله می کند. برای باز کردن در کرکره ای Garage داخل اتاق بروید کلید زده شده به دیوار را به پائین بکشید، در Garage باز می شود و بیرون Elle را داخل ماشین پلیس می بینید، وقتی به سمت او حرکت می کنید یک موجودی بزرگ با دست های پک مانند که زنی را به پشت خود بسته ماشین را واژگون و به سمت شما حمله می کند، اصلا نترسید چون برخلاف هیکل بزرگش راحت با چندین ضربه ی تبر کشته می شود. بعد از کشتن آن سر تبری های بسیاری از دیوار های توری آنجا به شما حمله می کنند که مجبور به فرار به داخل فاضلاب می شوید.



6. Sewers (رهانی از فاضلاب)

(اکنون داخل فاضلاب های زیر زمینی هستید) کمی جلوتر اولین در سمت چپتان را که تا نیمه بیشتر نمی توانید باز کنید را نگه دارید تا Elle به آن طرف رفته کار شما را تکرار کند تا شما از در رد شوید، از سکو ماندی که دیوار جلویی اش ریخته به بالا بروید، از آنطرفش به پائین داخل آب بپرید، در ادامه ی مسیر اینطرف و آنطرف ماشین قراضه ی افتاده ی آنجا مومیان چنگال دار را تنها با یک ضربه ی کاری تبر به درک بفرستید، از سکوی روبرویتان بالا بروید در راهروئش روی تانکر سمت راست فشنگ های کلت را برداشته از آنجا خارج، واز فرعی تونل بالا بروید در توری شکل را با میله باز کنید شیر تخلیه ی آب را باز کنید تا آب حوضی که در فرعی بعدی است تخلیه شود، در فرعی بعدی روی دیوار روبه رویتان Save کنید، به داخل سلول زندان بروید نقشه و فشنگ های پخش کن را بردارید و با عبور از حوضچه ی آب، به طرف Clate8 بروید، Elle را به آن طرف در بفرستید که متاسفانه گرداننده ای آنطرف نیست تا در را باز کند با این حال کاملاً برگردید و با توجه به نقشه به طرف

راه شیشه ی جان به مکان شماره ی ۱ را برای شما باز می یکی از دست و پا استقبال شما می علاقه ی زیادی به همواره در موقعیت شما به سمت او شوند، که شما باید



در فرعی میان موجود را بردارید. وقتی در شکل رسیدید در کند، در آنطرف در شمشیری ها به آید، این موجودات Elle دارند زیرا مناسب دور از حمله ور می

سریع او را در انجام این کار ناکام کنید.

بعد در مکان شماره ی ۲ خشاب های پخش کن را از روی لوله داخل دیوار رابردارید، در انتهای تونل از پله هل به پائین رفته از پل عبور کنید که به حوضچه ی آب که با شماره ی ۳ مشخص شده می رسید، در آنجا دو تا از مومیائیان چنگال دار در زیر آب در کمین شما هستند را بکشید از سکو

و نردبان رویش بالا رفته، در مکان ۴ کلید را بزنید تا در توری شکل کنارتان باز شود، در رفتن به انتهای همین طبقه یکی از دست و پا شمشیری از سوراخ دیوار بیرون آمده، سد راه شما برای رسیدن به خشاب های کلت می شود، (بعد از کشتن آن و رسیدن به خشاب ها از دری که باز کرده

بودید به طرف پائین حرکت کنید) در پائین در مکان روی دیوار Save و به طرف مکان میدان مانند Main Drain Chamber حرکت کنید. در آنجا (مکان ۵) را باز کنید و Elle را به آنطرف بفرستید که متاسفانه مثل دفعه ی قبل نمی تواند آنرا باز کند. سریع خود را به مکانی که قبلاً Save کرده بودید برگردید و بازی را Save کنید. اسلحه ی کلت را در دست بگیرید و آهسته به طرف مکان ۵ حرکت کنید. در میان راه سه تا از دست و پا شمشیری ها با هم به سمت شما حمله می کنند، بگذارید کمی به شما نزدیک تر شوند بعداً شلیک کنید و گرنه آنیز در برابر شلیک شما دفاع می کنند

بعد از کشتن آنها تیر را در دست بگیرید و به طرف در حرکت کنید، موقعی که به آنجا رسیدید یکی از همان موجوداتی که زنی را به پشت خود بسته و دست های پک مانندی دارد به سمت شما حمله می کند، بعد از کشتن آن در به صورت کامل باز می شود. اگر از آن عبور کرده و از نردبان انتهای تونل بالا بروید سر از خیابان جلوی خانیتان در خواهید آورد.

7. Elle Descent (... جاشووا، رهانی از جهنم هبوط)

دیگر به خانه یتان نمی توانید برگردید، چون در آن را پیچک های فراوانی پوشانده است، اگر در خیابان کمی قدم بزنید Wheeler به شما بی سیم می زند و نقشه شما به مطب دکتر Fitch فرا می خواند. اگر راه را ادامه دهید و موجودات میان راه را از بین ببرید (البته خودم از دست تمامی اینها فرار می کردم و اهل کشتن نبوده ام)، به دکتر زخمی در کوچه خواهید رسید که به مطبش می رود.

در مطب شیشه ی جان را در آشپز خانه بردارید، و به طرف آخرین اتاق سمت راستی راهرو بروید، در آنجا روی میز صندوقی حاوی عروسک بچگی دکتر قرار دارد که متاسفانه قفل است کلید آنرا اگر برگردید در اتاقی خواهید یافت که پنج زن چاقو به دست از آن بیرون آمده اند. (به شما توصیه می کنم اصلاً به این وحشی ها نزدیک نشوید و فقط با شلیک یک تیر پخش کن به طرف سر آنها به زندگی شومشان پایان بخشید).

بعد از برداشتن کلید و سرم داخل اتاق و باز کردن صندوق و برداشتن عروسک نمای بازی تغییر می کند و به جهنمی هبوط تبدیل می شود، (در این قسمت دیگر نقشه ای در کار نیست، ولی گذر از این مرحله نیز کار سختی نیست) بعد از گذر از چند راهرو جاش را خواهید دید که بلافاصله مثل همیشه پا به فرار می گذارد، از آن پله هائی که فرار کرد بروید چون راه بسته است از راه پله های روبه رویش آنقدر به پائین بروید تا به شکستگی دیوار کنار راه پله برسید، داخل آنجا شوید.

از داخل فن خاموش روی زمین به پائین بپرید، **خشب های کلت پشت سرتان روی میز را بردارید** و راه را ادامه دهید تا به مکانی شبیه به ریل قطار برسید، از کنار آنجا راهی برای پریدن روی راه پله های زیر آن وجود دارد این کار را انجام دهید و بعد از گذر از چند مانع و پریدن هائی به پائین به جایی می رسید که راه را با انداختن چند قفسه بند آورده اند ولی اگر از لای لوله های عمودی رد شوید، روبه رویتان پشت فن خاموش روی میز انبر ی قرار دارد. آن را بردارید و برگردید به آخرین جایی که از آن به پائین پریده بودید از نردبان زیر آن باز هم به طبقه ی پائین بروید، در آنجا فنی این دفعه در حال کار کردن است اما می توانید با زدن کلید کنار آن، فن را خاموش کنید، بعد از گذر از چند راهرو به مکانی می رسید که دو فن روی دیوار و یک فن روی زمین است.

برای خاموش کردن فن روی زمین و ادامه ی مسیر از فن خاموش روی دیوار به آن طرف بروید، با چاقو پرده ی شکاف دیوار را پاره کنید، کلید آنطرف روی دیوار را پائین بکشید که باعث از کار افتادن فن روبه رویتان و فن روی زمین می شود، در طبقه ی پائین بعد از کمی دویدن و گذر از راهرو های وحشتناک به مکانی با دو ردیف فن کنار هم خواهید رسید، فرصت را غنیمت بشمارید از دو فن خاموش ردیف سمت چپی عبور کنید و سرم را بردارید و برای از کار انداختن سه فن ردیف سمت راستی و گذر از این قسمت می توانید به طریق زیر عمل کنید (البته این سه فن با میلیاردها روش دیگر نیز خاموش می شوند)

راهروی فن سمت راستی باز است → (3-4) → (2-3) → (4-5) → (3-4) → (5-6) → (4-5)

و اکنون پیشا پیش فرا رسیدن وقت جنگیدن با عروسی بزرگ (همان عروسک دکتر Fitch) را تبریک عرض می نمایم، البته بعد از Save بازی، رفتن به پائین از نردبان (این پائین رفتن ها بالا خره تمام شد) و صحبت معذبانه با دکتر در اتاق عملش کمی انسوتر. شاید اکنون به کسانی که تا به حال این قسمت را رد نکرده اند بخندم ولی قیافه ام موقعی که نمی توانستم این عروسک را بکشم دیدنی بوده است



و اما کشتن غول

ابتدا از او فاصله بگیرید و با اسلحه تان به طرف ران وساق پاهایش شلیک کنید تا پوست لاستیکی اش بشکند، و وقتی به زانو در آمد طی دو مرحله باید با انبر با زو ها و ساق دست هایش را بی پوست کنید (اگر پوست یکی از دست هایش را کاملا مورد کنید بلند می شود، که با دو ضربه ی کاری تبر دوباره نقش بر زمین می شود). بعد از کمی موصله و کندن قلفتی پوست آن و فراب کردن یک ماوس در اثر کلیک های پی نوبت به شکستن کمر آن می شود (مادر جان ...)

(البته برای کسانی که بازی با سرعت رضایت بخشی اجرا نمی شود خاموش کردن چراق قوه کمی به سرعت بازی می افزاید و شکستن کمر آن ملعون را آسانتر می کند) بعد از کمر شکن کردنش به صورت یک عنکبوت در می آید و کار کمی سفت تر می شود. در برابر مملات او بیشتر دفاع کنید و هر از چند گاهی ضربه ی تبری به آن وارد کنید، صبر کنید تا به سقف رود و هنگامی که بفواهد روی شما بپرد علامت فلش مانندی گوشه ی مانیتور با توجه به موقعیت آن ظاهر می شود سریع دفاع کنید و جا خالی دهید تا با سر به زمین برافورد کند و برای مدتی دراز کش بر روی زمین آه و ناله کند اگر سه بار این بلا را سرش بیایرید و هر بار نیز با انبر در کمرش فرو کنید از دست این لق دراز میخ میخو فلاص فواهد شد.



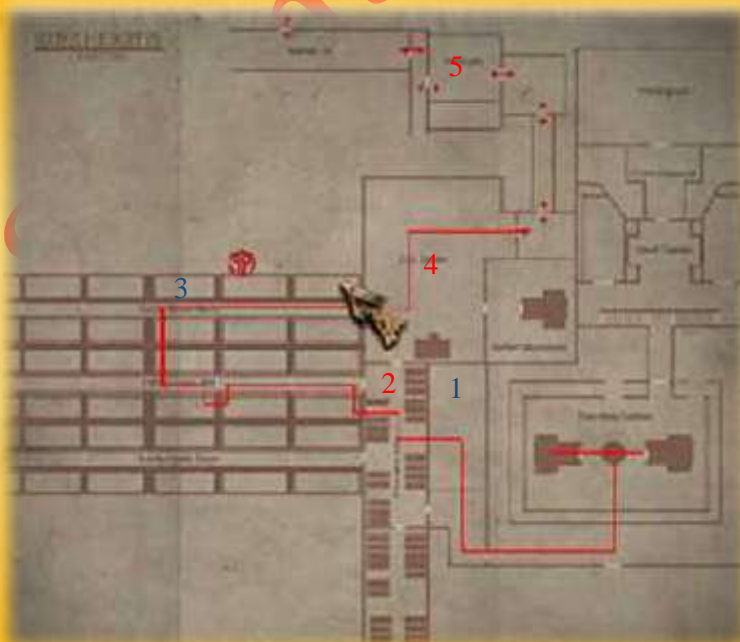
بعد از کشتن آن کلیدی به سمت شما پرتاب می شود و در خون او غرق می شوید که همه چیز به حالت قبل بر می گردد و خود را در مطب دکتر خواهید یافت.

8. Town Hall (کنند و نگاه در خانه ی مادر Elle)

از مطب به بیرون حجت کنید و رهسپار Town Hall شوید، همان خانه ای که قبلاً گفتم به آنجا نروید. (این کار را سریع انجام دهید و گر نه موجودات شوم شما را غافل گیر می کنند).

وقتی وارد شدید از در کوچک سمت راست وارد شوید درون اولین اتاق سمت راست یک دودکننده در حال استراحت است ولی در عوض سرمی داخل کیف روی میز قرار دارد، به بیرون بیائید، راهرو را ادامه دهید پیچ اول را رد کنید، درون اتاق دوم مکانی برای Save بازی دارد، راهرو را دوباره دور بزنید، (تا به اتاقی که درش تخته شده برسید، البته چیز قابل توجهی در این اتاق نیست) از در یکی به آخری سمت چپ وارد حال یا یک جایی مثل آن شوید، به پشت مکانی که مثل تریبون است بروید و با همان کلیدی که دارید راه کف زمین را باز کنید.

بعد از وارد شدن به زیر زمین مخفی و به دست آوردن خنجر تشریفاتی (درون مکانی صلیب مانند) و کشتن زنان چاقو به دستی که می آیند باید به طرف دری بروید، که ما بین دو ستون کتابدار قرار دارد. (آن در را فقط با همین چاقو می توانید باز کنید). اکنون درون راهرو های پیچ در پیچ زیر قبرستان قرار دارید. (ظاهر راهرو ممکن است فریبنده باشد ولی با رسیدن به سر هر چهار راهی یک راه بیشتر باز نیست و سه راه دیگر بسته است و خارج شدن از این مکان کار آسانی است). بعد از کمی پیچ و تاب به مکانی با یک نردبان به سمت بالا می رسید که اگر از آن بالا بروید، از درون یکی از سوله های قبرستان سر در خواهید آورد که در بسته اش به وسیله ی همین چاقو باز می شود. با آدم دودی که بیرون در حال گشت زنی است مبارزه کنید و سرم داخل سوله ی روبه رو را بر دارید و از قبرستان خارج شده خود را به در پشتی خوانیتان برسانید. (در مکان های علامت گذاری شده با موارد زیر روبرو خواهید شد



۱. جعبه ی کمک های اولیه، فشنگ و دو مرد دودی

۲. مرد دودی و یک سگ

۳. یک اسلحه ی کلت جدید

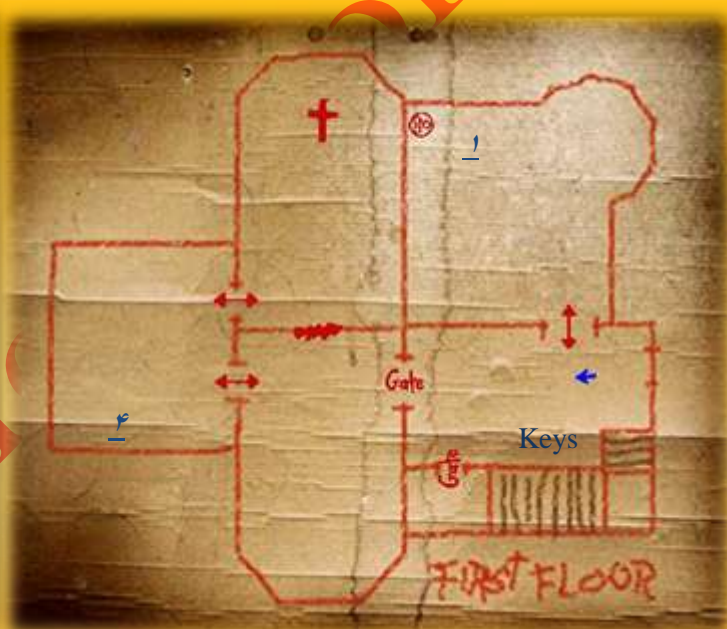
۴. دو سگ

۵. مرد دودی

16 از حیات پشته‌ی وارد زیر زمین خانیتان شوید، پرده‌ی پلاستیکی روبه روی پله‌های زیر زمین را پاره کنید. به طرف در داخل آنجا بروید با چاقو بر خلاف خاطره‌های دوران بچگی که هیچ وقت پدرتان اجازه‌ی ورود به آنجا را نمی‌داد باز کنید و صاحب کلید در شیروانی و اسلحه‌ی پخش کن داخل کمد شوید. مستقیماً به طبقه‌ی دوم بروید در انتهای راهرو را باز و از راه پله‌ها به شیروانی بروید، روبه روی پشته‌ی پرده‌آویزان کمد را به کناری هل دهید و وارد اتاق شوید، بعد از مرور خاطرات گذشته باید پازل روی میز را مطابق شکل روی پرچم روبه‌رویتان در آورید. تا نقشه‌ی Silent Hill (که پدرتان به آنجا رفته) و نامه‌ی پدرتان که برای مادرتان نوشته است را به دست آورید

به پیش مادرتان در طبقه‌ی اول برگردید که راجع به نامه از می‌خواهید سوال کنید ولی او هیچ چیزی نمی‌گوید و اهریمنانی می‌آیند و مادرتان را به Silent Hill می‌برند و شما می‌مانید و خانه‌ای که دیگر اسمش را نمی‌توان خانه گذاشت که برای خلاصی از این جهنم باید چهار معما را حل کنید.

9. The Attic (فرار از خانه)





ابتدا وارد اتاقی که مادر تان در آن روی صندلی نشسته بود بروید (مکان شماره ی 1 در طبقه ی هم کف)

Save. کنید و صورتک عصبانی (Angry) را بر دارید. به طبقه ی دوم بروید. در طبقه ی دوم در مکان شماره ی 2 ساتور را بردارید، از در کناری وارد اتاق شوید و به ۳ بروید ماسک Indifferent (خونسرد) را از روی سنگ و Robbie (عروسک جاش) را از داخل وان پر از خون بردارید، اکنون به طبقه ی اول و کنار مکان 4 داخل آشپز خانه رفته صورتک Frowning (اخم) و شیشه ی جان را بردارید و برای حل معما کنار شکل صلیب مانند نقشه رفته بر روی صورت ادم به صلیب کشیده ی ماسک Indifferent و بر مرد پشت سری ماسک Frowning را قرار دهید و کلید Esc روی صفحه کلید را فشار دهید تا یکی از چهای چراق در روشن شود.



معمای مدال ها

کنار علامت Keys بر روی نقشه

طبقه ی اول کلیک کنید تا در شیروانی باز شود به آنجا بروید، و میزی که با شماره ی ۵ مشخص شده را به کناری بکشید و مدال Heart Darkness (قلب تاریک) را بردارید و به زیر شیروانی حرکت کنید.

از زیر میله های شماره ی ۶ عبور کنید، (خط تیره های کوچک قرمز رنگی که روی نقشه کشیده شده مبین وجود راهی برای عبور است) سر تبری که می آید را بکشید و مدال Vile Acts (کدار پست) را از روی آدمک چوبی بردارید و به مکان شماره ی ۷ بروید سرتبری در حال استراحت را به خواب ابدی فرو ببرید و از زیر میله بعد از روی میله جلوی پیش بروید تا به اتاق ۸ برسید در آنجا مدال Fallen Star (ستاره ی هبوط) را نیز از روی میز برداشته و با دو مدال دیگر سراغ Jacket برای حل معما بروید و به ترتیب از راست به چپ مدال های ۱. Vile Acts. ۲. Heart Darkness. ۳. Fallen Star را قرار دهید و کلید Esc را فشار دهید تا یکی دیگر از زنجیر های در آزاد شود. به طبقه ی اول باز گردید و بار دیگر کلید را پائین بکشید تا در کناری در قبلی باز شود.



معمای چاقوی ها:

وقتی در را باز کردید به طبقه ی دوم بروید (مکان شماره ی ۹) و پرده ی زده شده به شکاف دیوار کنار ساعت

را پاره کنید (اصلا به ساعت دست نزنید) و چاقوی زده شده به میز آنطرف را بردارید و برای رفتن به زیر زمین دوباره به طبقه ی اول باز گردید و کلید را پائین کشیده تا در زیر زمین که کنار تان است باز شود. در زیر زمین در مکان شماره ی ۱۰ یک مومیایی چنگال دار راه شما را سد می کند بعد از کشتن آن و رفتن به ۱۱ از طریق مکان هائی که با خط تیره مشخص شده به معمای دیگری خواهید رسید. دو چاقویی که دارید را به مکان مورد نظر روی تخته ی چوبی بزنید و چاقویی که به پشت سر تبری بدون سر آویزان زده شده را باید به سر کنده شده اش روی میز جلوی تخته فرو کنید تا بعد از فشار دادن کلید Esc یکی دیگر از چراق ها روشن شود.



معمای تنظیم ساعت:

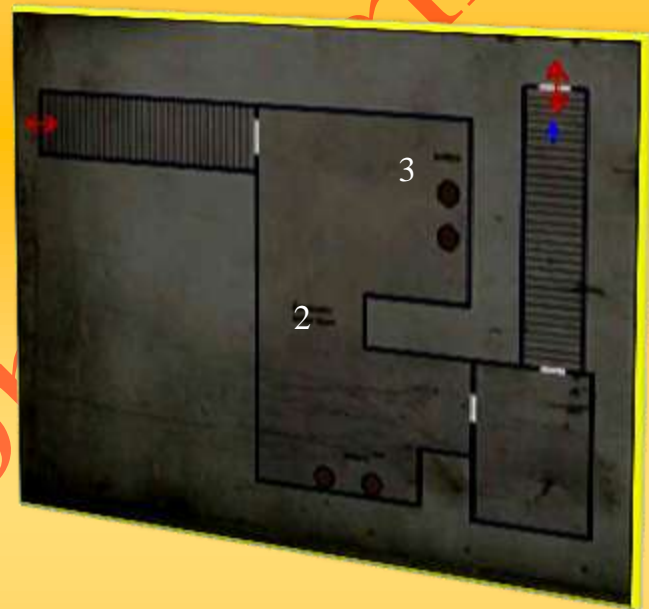
به کنار Keys برگردید و کلید را آنقدر پائین بکشید تا در معمای ساعت باز شود بعد به آنجا بروید و ساعت را روی

2:06 تنظیم کنید تا پرده های آهنی پنجره های اتاق کنار رود اکنون می توانید عروسک را روی گیره ی آنجا بگذارید تا چراق آخری نیز روشن شود. حالا راه باز است و می توانید گرداننده ی در را بچرخانید و از این جهنم فرار کنید.

Elle را در خیابان خواهید دید ، با او و Wheeler سوار بر قایق موتوری پلیس به طرف Silent Hill به راه خواهید افتاد. در راه به سمت شما حمله می کنند و Elle و Wheeler را با خود می برند. و شما با خوردن قایق آنها به قایق شما به آب خواهید افتاد که وقت به هوش آمدن، خود را در کنار ساحل همان جا خواهید دید.

(پیدا کردن Elle ، بازگشت به Prison برای نجات هادرتان) 10. Dark Time

بعد از گذر از پله های چوبی و رسیدن به شهر Wheeler به شما بی سیم می زند و مکانش را به شما اعلام می کند . به آنجا بروید که (باتوجه به نقشه که یک دایره ی سرخ رنگ دور آن کشیده شده)، متاسفانه نمی توانید داخل آنجا بروید چون در آنجا قفل است بعد از بی سیم زدن به آن و مطلع کردنش از اوضاع شما را به آنطرف ساختمان و در دومی فرا می خواند که آن در نیز برق به آن اتصالی کرده است. برای خاموش کردن برق باید ژنراتور شهر را قطع کنید که چند خیابان آنطرف تر است



با توجه به نقشه به مکان یک یعنی Boiling Room بروید در آنجا در مکان (۲) دو مومیائی از زیر آب سر برآورده و هر کاری با آن ها دوست دارید انجام دهید و از مکان (۳) روی دستگاه شیشه ی جان و از راه پله ها به بیرون بروید.

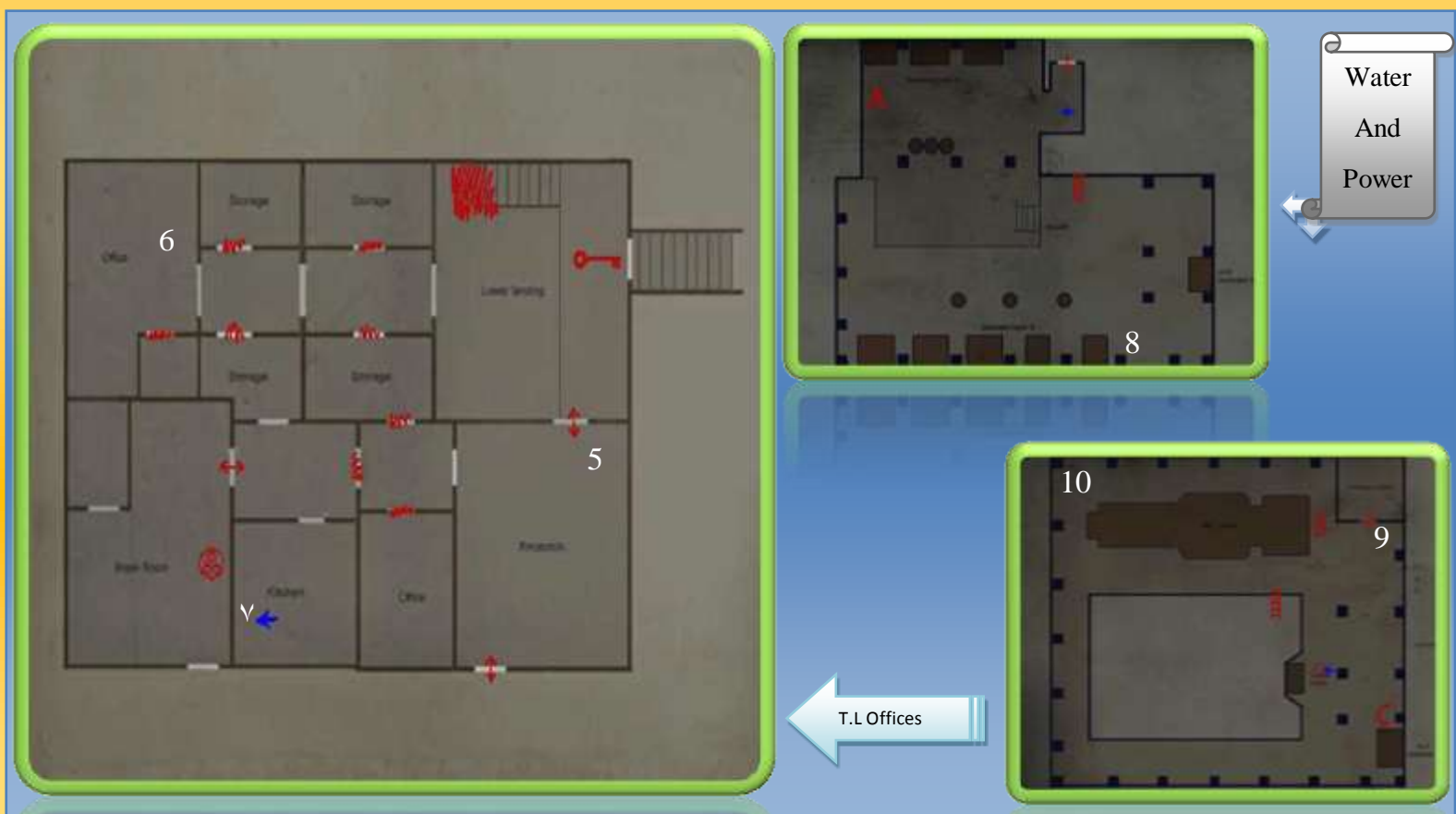
اکنون داخل خیابان Koontz هستید و راه باز است برای رفتن به Toluca Lake Offices (شماره ی ۴) و در قسمت Toluca Lake Water And Power، این اداره برای قطع برق، البته در آن قفل است و کلید آن در مکان ۷ قرار دارد، (در اداره ی برق و با توجه به نقشه ی زیر) در مکان ۵ فشنگ های کلت و در ۶ شیشه ی جان و یاقوت سبز رنگی را از داخل سنگ آبخوری بردارید واز شکستگی آنجا به ساختمان کناری بپريد که پشت در تخته شده کلید اتاق Water and Power توی آشپز خانه روی میز قرار دارد آن را برداشته و برگردید و در را باز کنید . وقتی وارد Power.. شدید دو نفر آنجا در حال گشت زنی هستند که این دفعه واقعا آدم اند و گل و منگولی همراه خود ندارند.

در آنجا در مکان های ۸، ۹ و ۱۰ فشنگ ها یا ابزار افزایش دهنده ی جان را برداشته و برای خاموش کردن برق به طریق زیر عمل

کنید

به ترتیب گردانند های $B \rightarrow A \rightarrow C$ را بچرخانید تا چراق کلید (قطع - وصل) جلوی فلکه ی C سبز شود که بعد از پائین کشیدن آن برق شهر قطع می شود.

در پائین رفتن دو نفر از همان آدم های ماسک زده به استقبالتان می آیند که یکی شان میله و دیگری اسلحه ای تک تیر انداز ماندی در دست دارد ،بعد از کشتن آنها اگر از آن اسلحه خوشتان آمده عجله نکنید چون به موقش به آن خواهید رسید.(البته زیاد دهان پر کن هم نیست)



به طرف همان دری که برق داشت برگردید اما توصیه من به شما این است که خود را الف سگ ها و سر تبری ها و های دیگر نکنید چون به قول شاعر
 ز تیغ بران اگر کشی چند چند
 ناکه ی نا اهلان تمامی ندارند
 پس فقط به فکر فرار باشید،و اگر هنگامی که سگی دنبال شماست به صورت زیگزاگ حرکت کنید هرگز نمی تواند به پشت شما
 پیرد و از هستی ساققتان کند.

وقتی به دری که برق داشت رسیدید یکی از همان هائی که دست پک ماندی داشت،و زنی را به پشت خود بسته بود در را می شکند و وحشیانه به سمت شما حمله ور می شود، بعد از خلاصی از دست آن که برخلاف ظاهرش مخوفش کار ساده ایست.می توانید به مکان ۱۱ روی نقشه برای ادامه ی مسیر بروید.(و اما اگر همان تفنگ را می خواهید می توانید به طریق زیر عمل کنید) .



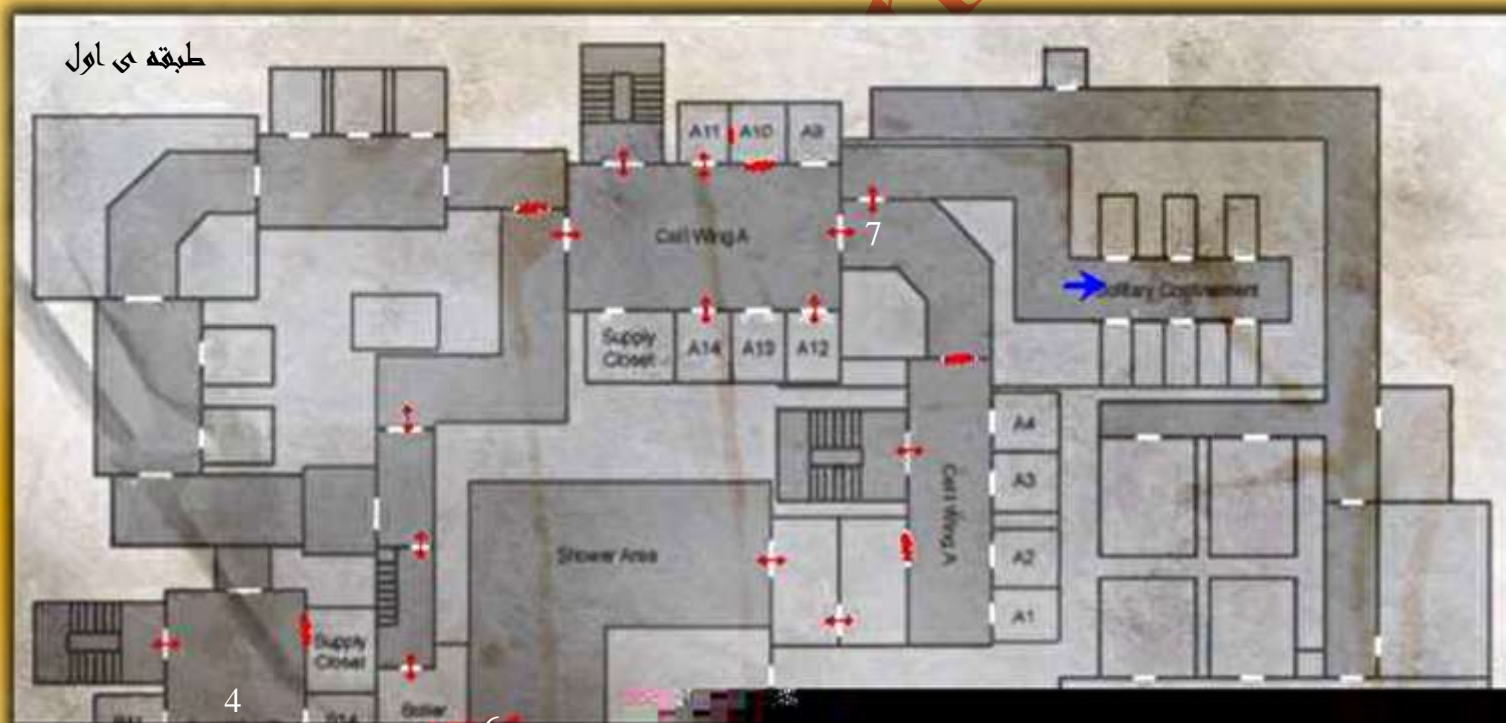
این تفنگ در قبرستان ابتدای شهر است پس برگردید به همان خیابان کنار ساحل (Sagan St) و وارد Dargento Cemetry شوید در آنجا اعمال زیر را انجام دهید تا به تفنگ برسید.

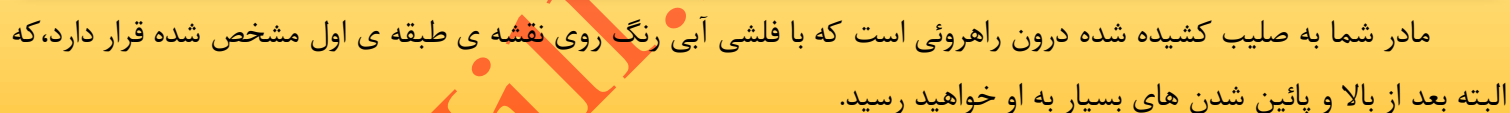
وقتی وارد شدید طبق نقشه به مکان ۱ بروید تا به یاقوت دومی (زرد رنگ) برسید. از در ۲ به آنطرف رفته تا به (مجسمه) Statue برسید. در آنجا یاقوت سبز رنگ را در سوراخ جلوی مجسمه و دیگری را در پشت مجسمه که بعد از این کار کلیدی از کنار آن به بیرون می آید که کلید محل Moon Garden است که به آنجا بروید و در مکان ۳ اسلحه را بردارید.



11. Prison (زندان)

وقتی وارد Prison شدید پشت سرتان روی دیوار می توانید بازی را Save کنید، راهرو را دور زده و در آهنی را با پائین کشیدن کلید داخل اتاق کناریش باز کنید، بعد در اتاقی که درش تخته شده جعبه کمک های اولیه ای قرار دارد، آن را بردارید و بیرون بیایید راهرو را ادامه دهید در پیچ شیشه پنجره را بشکنید و وارد شوید، وقتی وارد سالن شدید نقشه ی زندان جلوی راه پله ها روی دیوار است (نقشه ها به قرار زیر هستند).





اکنون به طبقه ی دوم و اتاق کنترل درها بروید(۱)، کلید را پائین بکشید و از دری که باز می شود عبور کنید تا به سالن ۲ برسید. آنجا دو نفر در حال گپ و گپ هستند برای کشتن آن ها بهترین ابزار انبر است ولی اگر جایی گیر افتادید که امانتان ندادند و به رگبار میله و مشت گرفتنان باید چاقو به دست مبارزه کنید و الا خواهید مرد.

کلید روشن در راه پله ها را پائین بکشید تا از این راه وارد Cell Wing B طبقه ی اول شوید در آنجا بیش از چند فشنگ تک تیر انداز داخل اتاق ۳ نخواهید یافت. به Cell Wing B دومی بروید (سالن ۴) در این مکان Wheeler زندانی سلول B10 است، البته قبل از پائین کشیدن تنها کلید روشن و آزاد کردن آن باید دو نفری که مراقبش هستند را بکشید یا سریع در سلولش را باز کنید تا او نیز به کمکتان بیاید، بعد از آزاد کردنش یکی از دست پکی ها برای مبارزه اعلام آمادگی می کند که اگر خود را نیز کنار بکشید Wheeler خودش دخلش را خواهد آورد.

دنبال او تا اتاق کنترل بروید تا با باز کردن درهای بسته شما را در رسیدن به مقصدتان یاری دهد.

اتاق کنترل را دور بزنید تا در سالن ۵ را باز کند در سلول A8 شیشه‌ی جان را بردارید و از راه پله‌ها که درش را باز می‌کند مسیر را به طبقه‌ی اول ادامه دهید، اکنون داخل Cell Wing A هستید، باید صبر کنید تا در مربوط به مکان Swimer Area را باز کند (البته Wheeler در این جا کمی نامردی می‌کند و در را بعد از اینکه یک دست و پا شمشیری را کشتید باز می‌کند).

وقتی که وارد حمام شدید دو تا از همین موجات نیز از سقف وارد عرصه ی نبرد می شوند که باید بعد از این همه خوش گذرانی و تفریح کمی جدی بجنگید و از این همه جان هایی که فکر کنم دیگر گندیده باشد چند تایی استفاده کنید، اکنون می توانید با شکستن دیوار نیمه خراب (۶) با تبر به راه خود ادامه دهید.

از راه پله های بیرون اتاق بالا بروید و کنار دیوار Save کنید اگر راهرو را ادامه دهید به دره بسته خواهید رسید که Wheeler شما را در دوربین مدار بسته می بیند و به شما می گوید که فقط می تواند در کنار راه پله ها در طبقه ی اول را باز کند به آنجا رفته راه را ادامه دهید تا به Cell Wing A برسید، حالا برای اینکه به مادرتان برسید باید در (۷) را باز کنید که علا رقم اینکه برق قطع است یک رمز هفت رقمی نیز برای باز کردنش نیاز دارید که روی کاغذ داخل سلول A12 نوشته شده است

برای وصل کردن برق باید ابتدا سه تکه سیم پیدا کنید و بعد درون جعبه ی کنتور طبقه ی دوم Upper Puard Room (۹) قرار دهید و آن ها را به طور صحیح وصل کنید تا برق وصل شود.



۱. اولین سیم روی جلوی ماشین کنار چراغش است که درون سلول A10 فرو رفته است A11→A10

۲. دومین سیم در طبقه ی دوم روی رادیو درون سلول A20 است.

۳. و آخرین تکه سیم نیز داخل اتاقی است که با شماره (8) مشخص شده قرار دارد .

حال اگر سیم ها را در جای خود سوار کنید و مطابق شکل تنظیم کنید می توانید برق را وصل کنید .

بعد از وصل برق اگر کلید کنار تان را پائین بکشید در سلول A16 باز می شود که سیمی داخل آن انتظار کسی را برای تزریق می کشد، رمز ۱۱۰۳۹۱ روی کاغذی است که به دیوار سلول A12 زده شده.

وقتی داخل شدید با مادر به صلیب کشیده شدتان روبه رو خواهید شد که نمی توانید نجاتش دهید و بعد از کمی صحبت او شما را سر دوراهی کشتن یا نکشتن قرار می دهد و شما باید قبل از کشته شدنش به وسیله ی دستگاه تصمیمی بگیرید بعد از، از دست دادن مادرتان نمای بازی تغییر می کند که باید باز هم درون این جهنم دنبال جاشووا بگردید. وقتی وارد مکان ۱۰ شدید باید طبق سه معمای نوشته شده روی تابلو ها گرداننده های روبه رویشان را تنظیم کنید، تا راه زیر زمین باز شود.

با توجه به معنی معما ها و کمی فکر می توان به نتایج زیر رسید.

معمای (Prison)



I Stand Beside The Holy Man The Monarchs Fear My Wrath None
May Move The Way I Can Ever The Crooked Path



The Man Who Devised It Does Not Want It
The Man Who Bought It Does Not Use It
The Man Who Used It Does Not Realize It



What Man Loves More Than Life Fears More Than Death Or Mortal
Strife What Poor Man Have, The Rich Acquire And All Contented Men
Wastrels Save And Each Man Carries To His Grave?



در زیر زمین Wheeler را خواهید دید که باید از طریق شکاف دیوار (۱۱) خود را به مکان ۱۳ برسانید، در میان راه در ۱۲ دو دست و پا شمشیری که از سقف می آیند را بکشید. (۱۳) وقتی مادر Elle را از روی صندلی باز کردید (که البته او نیز بعد ها در مراحل آتی استقبال گرمی از شما خواهد کرد). گولی پر از دست و پا Wheeler را به داخل هفره ای گوشتالو مانند می کشد ولی او را نمی کشد چون بعدا کس دیگری به خدمش می رسد

این گول که پر از دست و پا است را فقط باید به پشت غده مانندش ضربه بزنید تا از جان او کم شود و گرنه تا صبح هم با او و بروید از دستش فلاح نخواهید شد.

ابتدا امانتان نمی دهد ولی اگر به طرف او شلیک کنید و چند ضربه بهش بزنید دست از سیلی زدن بر می دارد و شروع به میخ کشیدن می کند ، اکنون برای ضربه زدن به پشت او کنار دیوار بروید و وقتی به جلوی شما آمد و فواست ممله کند Space را فشار دهید تا به کنارش بپرد و بتوانید به پشتش ضربه بزنید بعد از سه چهار بار تکرار این کار علامت ماوس گوشه ی نمایشگر ظاهر می شود که با کلیک کردن به پشتش سوار می شوید و او میخ می کشد و شیشه ی پنجره ی آنجا را فوراً می کند و راه باز می شود



۱۲. Church (Prong) (حل معمای تکه ی پنج)

در کلیسا با چاقوی خود Prong را که روبه رویتان آخر سالن است باز کنید که دو در دیگر را نیز دنبال خودش باز می کند این یک معمایی است پنج ضلعی شکل که باید با پنج قابی که پیدا می کنید متزینش کنید تا راه باز شود .
بر گردید به سمت در ورودی و از زیر تیر و تخته های ریخته شده جلوی راهروی سمت راست وارد شوید در آنجا گرداننده ی گوشه ی اتاق را بگردانید و قاب اول که کنار قربانی است را از آن خود کنید، در گوشه ی همین اتاق راه پله هائی برای رفتن به طبقه ی دوم وجود دارد از آنجا بالا بروید و با پدر روحانی که در مکانی مثل اتاق پرو پشت پرده است صحبت کنید و قاب دوم (توبه و استغفار) را نیز کنار قاب اول در جیبتان قرار دهید.



شمع دانی که در آنطرف همین مکان درون راهرو روی میز است را برداشته و به داخل سالن اصلی کلیسا برگردید، از زیر تخته های روبه روئی وارد مکان مجسمه ی غم شوید شمعدانی را در جلوی مجسمه قرار دهید تا قاب دیگری را که در دست مجسمه است پائین بیاید، بعداً در راه پله های طبقه ی دوم همین قسمت باز می شود ، در آنجا به سه تابلو کنار هم که مبرای یک عکسند برخورد خواهید کرد، فقط عکسی که مردی روی آن کشیده شده را پاره کنید چون فقط پشت آن است که قابی وجود دارد و پشت بقیه ی تابلوها جز درد سر چیز دیگری نیست در آخر راهرو نیز آخرین قاب روی سکو جلوی پنجره ی شیشه ای نقاشی شده ای قرار دارید بعد از برداشتن آن مرد دست پکی پنجره را می شکند بیرون می آید و شما را از آن بالا به پائین می اندازد که البته بعد از کشتن آن دست پکی و دوستش می توانید برای باز کردن راه اقدام کنید .



راه با تنظیم کردن Prong طبق الگوی زیر باز می شود (با توجه به معنی و مفهوم قاب ها)



Vengeance (انتقام)



Desire (شهوت)



Sorrow (غم و اندوه)

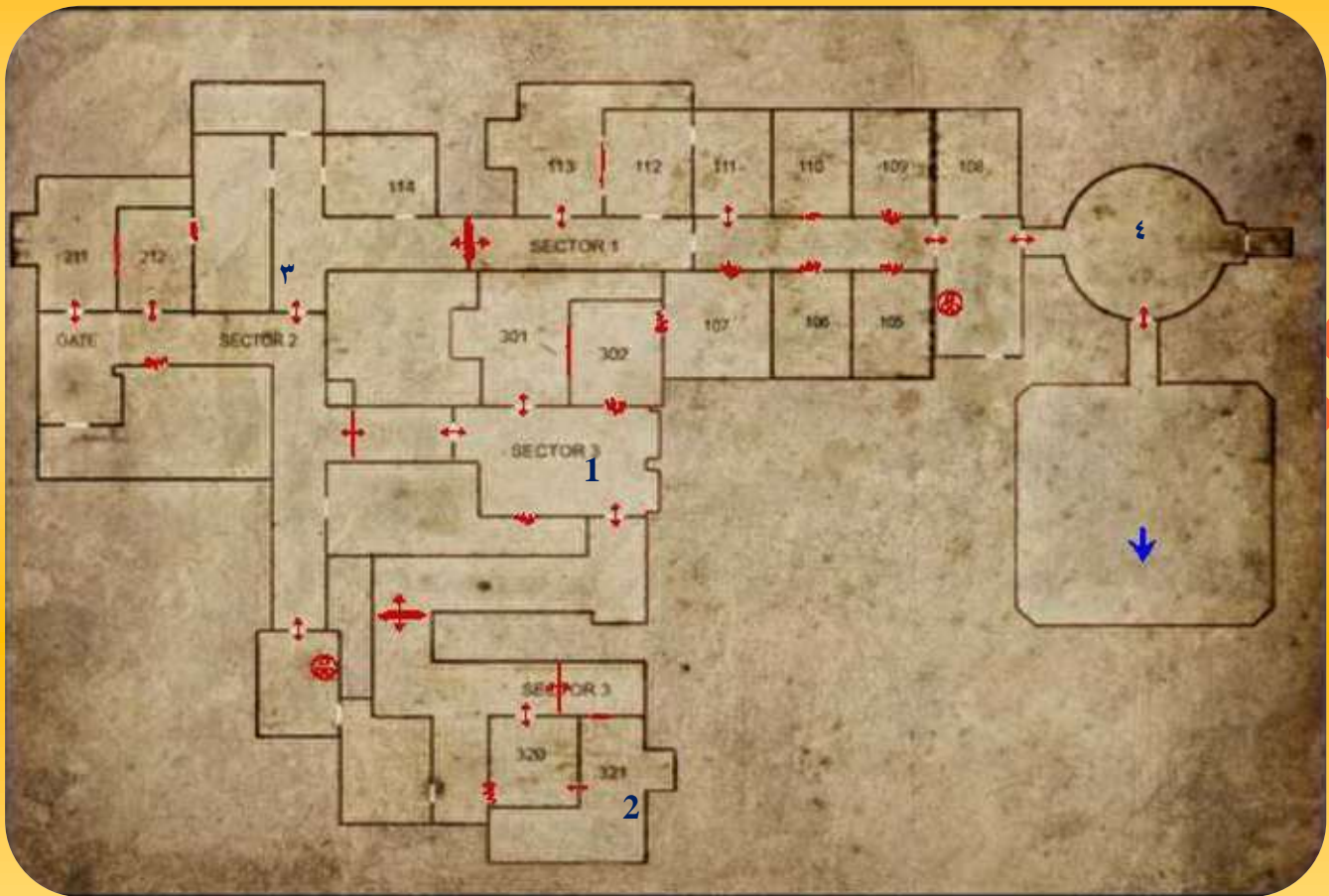


Sacrifice (قربانی)



Penitence (توبه و استغفار)





در پائین راه پله ها سمت چپتان روی میز لباس و ماسک را بپوشید تا بتوانید سالم از راهروی تنگ پشت سرتان که گاز از لوله ی کنارش نشت می کند عبور کنید و به آسانسور برسید

در آسانسور با همان شخصیتی که اولین تفنگتان را از او خریدید به پائین رهسپار می شوید آن نامرد در پائین شما را بیهوش می کند و کت بسته پیش مادر شیطانی Elle می برد بعد از گوش دادن به چرندیات آن افریته ، او برای پایان دادن به ماجرا همان فرد را برای کشتن دخترش می فرستد و خود نیز برای کشتن زجر آور شما از دریل استفاده می کند.

بعد از خلاص شدن از دست آن زن و نجات یافتن از این محکمه نوبت به نجات Elle می شود، وسایل نصفه و نیمیتان را بردارید+ نقشه آنجا Elle در اتاق ۳۲۰ بسته به صندلی اسیر همان مرد است.

به اتاق ۲۱۲ بروید میله یتان را که به کمر یک قربانی بد بخت فرو رفته است بردارید و درون اتاق کناری (۲۱۱) اسلحه ی کلت همراه با کلید 3 (بخش) Sector را نیز همین طور از آن خود کنید، البته بعد از کشتن دو نفر ، یکی درون اتاق ۲۱۲ و دیگری درون ۲۱۱، بهترین اسلحه برای کشتن این ها همان چاقوی الا ظاهر به درد نخور است. (درون Sector 3 نیز یک نفر در حال گشت زنی است)، در راهروی ۱ را باید با میله باز کنید تا به اتاق ۳۲۰ برسید در این اتاق بسته است ولی خوشبختانه آنطرف نرده های کنارتان در پشت یخچال (در اتاق ۳۲۱) با میله باز می شود و می توانید آن ظالم را به سزای اعمالش برسانید.

بعد از کشتن آن مرد و نجات Elle، شیشه ی جان و جعبه کمک های اولیه را از درون اتاق ۳۲۰ + کلید اتاق ۳۰۱ که در مکان شماره ی ۲ روی تابلو تعبیه شده است را بردارید و به سمت sector 2 و در شماره ی ۳ برگردید. (درون اتاق ۳۰۱ بقیه ی وسایلتان و چند هدیه ی دیگر قرار داده شده است) در Sector 1 به کمک هم باز و وارد اتاق ۱۱۳ شوید و اسلحه ی جدید و ... را بردارید و به کمک Wheeler زخمی بسته شده به صندلی درون اتاق ۱۱۲ بشتابید، بعد از این کار شما باید از طریق اتاق ۱۱۱ (واتاق انتهای راهرو که مکانی برای Save بازی دارد) خود را به مکان ۴ برسانید و معمای

گرداننده ی خاطرات گذشته را حل و پس از رمز گشائی در سالن قبرها و باز کردن آن متعجب به سنگ قبر خود (مکان با فلش آبی رنگ) خواهید رسید که دوباره دچار توهم می شوید و نمای بازی تغییر می کند و با آخرین غول این بازی نیز روبه خواهید شد.



شکل صحیح گرداننده ی خاطرات گذشته (که باید به صورت شکل روی صفحه ی کنترل در آورد که چیزی جز شکل بالا نیست)



شکل صحیح گرداننده ی در ورودی قبرستان



Silent Hill : Homecoming

| | | | | |
|-----------|----------------------|---|--|-------------------|
| امتیاز ها | نقد کننده ها | Konami Double Helix | | شرکت سازنده(ها) |
| B | 1Up.com | KONAMI | | منتشر کننده(ها) |
| 3/5 | Game Pro | تپه ی خاموش | | سری |
| B | Game Rolition | X box 360-PS3-Microsoft Windows | | سیستم (ها) |
| 6.5/10 | مجله ی رسمی X Box | [Xbox 360 PS3] N.A (2008. Sep.30) Europe(2009.Feb.27) | [Microsoft Windows] N.A(2008.Nov.6) Europe(2009.Feb.27) | تاریخ انتشار |
| 5.5/10 | Game Informer | | | |
| 3.5/5 | Game Spay | ترسناک | | سبک بازی |
| 6.7/10 | IGN | تک نفره (غیر شبکه) | | تعداد نفرات |
| 8.4/10 | تیم X Box | BBFC:18 ESRB:M | | رده بندی سنی بازی |
| 4/5 | X Box | OFLC:RC(Original Rating): MA+15 | | |

Save و Trainer بازی

برنامه ی Trainer داخل پوشه ی مربوطه (به نام "+6" T-Silent Hill) قرار دارد، که برای استفاده باید آن را داخل پوشه ی بازی کپی کنید و هنگام بازی آن را فعال کنید. در محیط بازی کلید های زیر کارهای...

| | |
|----------------------------|-----------------------------|
| Num Pad0: God Mode | (قفل شدن جان) |
| Num Pad1: Infinite Ammo | (بی نهایت شدن فشنگ ها) |
| Num Pad2: Hit Kill | (خود کشی) |
| Num Pad3: Freeze Enemies | (تسلیم کردن دشمنان) |
| Num Pad4: Super Speed | (سرعت زیاد) |
| Num Pad-: Save Position | (Save موقعیت) |
| Num Pad+: Restore Position | (بازگردانی موقعیت Save شده) |

...را انجام می دهند(اما خودم، به طور جدی و بدون این قرتی بازی ها تا آخرش رفتم)

فایل save هم که داخل پوشه ی (Save-Silent Hill+5Type) قرار دارد شامل کلیه ۵ حالت اتمام بازی - ۶ لباس ویژه و کلیه اسلحه ها می باشد

از تمام کسانی که این راهنما را دانلود کرده و مورد استفاده قرار داده اند تشکر می کنم. منتظر دریافت نظرات (خوب یا بد) شما ها در مورد زیبایی، نوشته ها، عکس ها و... این راهنما هستم. و اگر هم دچار مشکل شدید یا خواستار دریافت راهنمایی در مورد بازی دیگر، کد تقلب بازی Trainer و... می توانید به آدرس ایمیل ارسال کنید.

نوشته ی جواد یلمه (Javad Yalameh)

Cth.game@Gmail.com