**Прохождение Silent Hill 3 (PC)**

*[видеовставка] – Небольшой ролик на движке игры, призванный чтобы показать то, или иное событие во всей его красе*

**Знакомьтесь**

Вы, молодая девушка Хизер, отправившаяся за покупками, но еще ни когда шопинг для неё не превращался в такой кошмар…

**Об уровнях сложности**

В Silent Hill 3 присутствуют три уровня сложности боёв и три уровня сложности загадок. Загадки, просто усложняется условие получения необходимого для прохождения дальше элемента, например кода к двери. При повышении уровня сложности боёв монстры становятся более живучими, сила их атаки увеличивается, они становятся не много умнее, чаще атакуют. На некоторых локациях заменяются монстры, на более сильных.

**PS:** Прохождение писалось и забрасывалось по несколько раз, в связи с чем уровни проходились на разных сложностях. Не беспокойтесь, загадки мы будем разбирать на всех уровнях сложности, а вот точное описание того, в каких комнатах и каких монстров вы встретите, может быть упрощено в некоторых моментах, но это так же не помешает вам пройти игру с данным прохождением, может быть даже поможет или прибавит адреналина при прохождении! Так же прохождение рассчитано на первое прохождение игры!

**Кошмар (уровень проходился на легком уровне боёв)**

*[видеовставка]* Вы попадаете в проржавевший парк развлечений, вокруг лежат большие розовые окровавленные кролики, а у вас в руке нож. Осмотритесь вокруг, побегайте, освойтесь с управлением. Освоились, теперь идём к большой зелёной, железной двери, входим. Тут очень необычная обстановка… бежим направо. Тут нас встретит первый монстр двухглавник – это собака с облезлой, обмотанной бинтами кожей и вертикально разрезанной на две части головой. Атакует он в прыжке, или же кусает вас за ногу. Бороться с ним ножом, не лучшая затея, поэтому достаём пистолет и застреливаем эту тварь. Бежим дальше, тут будет стоять плакат, с изображением розового кролика, за плакатом магазин плюшевых кроликов… Вы можете зайти в магазин и осмотреться, к сожалению, вы пока там ничего не найдёте, выходите. Идём дальше, до больших зелёных ворот, они заперты, поэтому заходим в маленькую дверь, находящуюся чуть правее. Тут нас встретит новый монстр клозер – это очень сильный, живучий и большой монстр, он стоит на двух тонких ногах, а вместо рук у него необычно большие отростки. Основная его атака – это удар руками, реже из этих же рук он выпускает лезвие. Кстати боксёр очень медлительный. Не подходите близко к нему, расстреливайте издалека, подходите и добивайте ногой. Выходим через небольшую железную дверку впереди. Тут бегает один двухглавник и ещё один новый вид монстров маятник. Это очень страшный монстр, с двумя человекоподобными туловищами и металлическими ногами, очень напоминающие паучьи. Это очень опасный противник. Чаще всего он летает в воздухе, но не брезгает ходить по твёрдой поверхности. Его атаки заключаются в ударе с разгона и ударами острыми конечностями. Если маятник в воздухе, то стоит вооружиться огнестрельным оружием, подстрелить его и добить каблуком. В случае если он находится на земле, можно попытать удачу с оружием ближнего боя. Убивайте монстров и идите вперёд к лестнице, поднимайтесь и выходите на железную дорогу. Идите вперёд по путям… *[видеовставка]* Вас собьёт вагончик американских горок…

Вообще можно просто умереть от рук (хотя слово руки не уместно) одного из монстров и кошмар закончится, но это ухудшит ваш рейтинг.

**Супермаркет (уровень проходился на легком уровне боёв)**

*[видеовставка]* Игра закинула вас в женский туалет, в супермаркете. Над раковиной, на зеркале нарисован красный знак – это рудимент от приставок, точка сохранения. В туалете ничего нет, кроме трёх кабинок, одна из которых заперта и небольшого окошка, Хизер не хочет возвращаться назад к Дугласу, поэтому вылезаем через окно. Пролезав в окно, идите вверх, направо, до ближайшей двери. Заходите, тут небольшой коридор и множество запертых дверей, просто идите туда, куда можно идти, пока не окажетесь в небольшом холе. Тут тоже всё заперто, но в одну полуоткрытую дверь ведут пятна крови, нам туда *[видеовставка]*. Посмотрев видеовставку о встречи Хизер с клозером, вы получите пистолет. Подходим к небольшой скамейке и подбираем две обоймы патронов. Теперь идём за прилавок, там дверь, выводящая нас из этой комнаты, выходим. Бежим направо к лифту. Обратите внимание на стену, там весит карта, берём её и выходим в дверь с надписью EXIT. Путь вниз завален, поэтому поднимаемся. Здесь два коридора, один ведёт вперёд, другой влево. Из левого коридора на нас уже нападает новый вид монстра – онемелое тело. Очень странного вида монстр. Представляет из себя малый кусок тела, передвигающийся на двух ногах какого-то животного, очень напоминает ноги собаки, но без шерсти. В Silent Hill 3 два вида этого монстра: маленький и большой. От их размера, зависит сила удара. Хотя на самом деле особой опасности для вас они не представляют. Избавлять мир от этих существ лучше всего трубой, но так как сейчас начало игры и трубы у вас нет, доставайте нож и зарезайте этого монстра. Идём дальше по правому коридору, до конца, до двери, выходим в дверь. Тут узкий балкончик и много магазинных витрин. Всю эту территорию охраняют два клозера. Поэтому сразу доставайте пистолет и убивайте их. Теперь, когда вам ни кто не мешает можно обследовать эту местность. Обратите внимание на книжный магазин, стеклянная дверь которого закрыта на навесной замок. С замком вы пока ничего сделать не можете, поэтому вам следует бежать дальше и найти булочную. Найти её легко, тем более что над дверью булочной весит табличка Helen’s Bakery. Заходим в неё. В ней мы найдём много хлеба, булочек и прочих хлебных изделий. Но нам это всё не нужно, а вот большие щипцы для хлеба пригодятся. Они лежать прямо возле двери на небольшой стойке. Кроме всего прочего можно почитать рекламу на прилавке булочной… Теперь возвращаемся назад в коридор, где вы первый раз встретили онемелое тело. Сворачиваем налево и бежим, проверяя все попадающиеся двери. Чтобы вы не мучились, проверяя все двери подряд, я скажу, что открыта вторая и четвёртая дверь справа. Во второй двери вас ждёт собака, тихо поедающая что-то в углу и кусок вяленой говядины. В четвёртой же двери лежит два обезболивающих патроны и место сохранения. Обратите внимание на ящики, стоящий в углу комнаты, на деревянных подставках. Там под подставкой что-то застряло, но Хизер не может это так просто вытащить. Воспользуйтесь щипцами для хлеба и достаньте из-под ящиков «ключ из кладовой». Выходим обратно в коридор. Тут два онемелых тела, зарежьте их ножом. Возвращаемся к закрытому книжному магазину, воспользовавшись ключом, открывайте его и заходите. Внутри магазина вас ждёт много книг расставленных на полки и две книги, лежащие на полу, подбираем их - это Шекспир.

**Легкий:** Вставляйте свои два тома на полку, да так что бы книги шли по порядку: I, II, III, IV, V. Вы увидите код, это код от двери, которая выведет вас из книжного магазина.

**Нормальный:** Задача немного посложнее. На боку книг написан код, все книжки лежат на полу, необходимо их всех поднять и выставить в правильном порядке для получения кода.

**Сложный:** Загадка на логику и знание произведений Шекспира, оставляем вас ломать голову над загадкой, она написана на листе, возле двери с кодовым замком. Если вам надоест вот ответ: 8352

Дверь находится за прилавком, а на прилавке лежат две обоймы к пистолету. Подбирайте их и выходите из магазина. *[видеовставка]*, посмотрев видеовставку, бежим до конца коридора к лифту, при приближении к нему мы всё громче и громче будем слышать странные звуке, преодолейте свой страх и зайдите в него. Во время поездки по лифту нам покажут *[видеовставка]*, во время которой с потока лифта упадёт радио. Маленькое красное радио, издающее одни помехи. Возьмите его собой, оно будет повествовать вам о приближении монстров, странными помехами. Лифт остановился, двери открылись, но за дверью одна темнота, вам туда *[видеовставка].* Теперь вы оказались в очень жутком помещении, тут всё покрыто кровью и ржавчиной, от двери лифта идут два коридора налево и направо, слева нас ничего не ждёт, кроме одной собаки, поэтому идём направо. Прямо по коридору до его конца и в дверь. Это комнате медицинского персонала. В шкафу лежат три обезболивающих, на стеле одна ампула, а на кровати знак религии Silent Hill. Если есть необходимость, сохраняемся и выходим, идём налево по коридору, там нас ожидает встреча с двумя двоеглавами поедающими вяленую говядину, убиваем их и идём до конца коридора, к большой двойной двери. Заранее подготовьте пистолет, так как за этой дверь вас ожидают два клозера. Выходим и убываем их. Заходим в дверь, находящуюся напротив места, из которого, вы только что вышли. Тут обычна комнатка, но с её потолка свисает лестница, Хизер не может её достать. Запоминаем это место и выходим. Идём в коридор, находящийся слева от вас, бежим по нему до конца. Дальше коридор сворачивает направо, бежим и заходим в первую дверь. Здесь, что-то вроде склада. В комнате стоят железные полки, на них вы найдёте аптечку и две обоймы патронов, подбираем их. Вроде всё, но на стене весит записка, читаем её и выключаем свет. Из угла комнаты на нас светит яркий свет. Подходим к источнику света и подбираем маленький фонарик, теперь он будет освещать наш путь, и уже не так страшно идти вперёд, выходим из этой комнаты и заходим в следующую дверь – это женский туалет, в нём три кабинки. Подходим к последней и стучимся. Нам никто не ответит, поэтому, немного отходим от этой кабинки и… дверь откроется, заглянув в кабинку, мы никого и ничего не обнаружим, кроме унитаза испачканного кровью. Выходим и бежим до конца коридора, тут железная дверь отогнутое чем-то большим вверх, пролазим через образованное отверстие. Будьте осторожно, сразу после того как вы вылезете на вас нападут клозер и собака, которых необходимо будет убить. Теперь вы оказались в достаточно знакомом вам месте, идите прямо да большой, двери, не до конца закрытой железными жалюзями. Тут магазин одежды и от сюда нет второго выхода. Обследуйте данное помещение. На стеллаже для одежды весит одна вешалка (стеллаж стоит возле двери). Берите её. В этом же помещении стоит ещё один стеллаж на нём весят разные платья и Бронежилет. Подбираем его. Бронежилет хорошая штука, блокирующая часть повреждений, которые наносят вам монстры, но помимо этого он ещё и очень тяжелый, вследствие чего сильно замедляет Хизер. Выбор стоит за вами надевать его или нет. Важный момент, если у вас ещё нет фонарика или он выключен Хизер не увидит ни бронежилет, ни вешалку. Теперь идём обратно, в комнату с лестницей, которая свисает с потолка. Подходим к лестнице и используем вешалку *[видеовставка].* Теперь поднимаемся по лестнице вверх. Идём вперёд тут по два эскалатора, два вверх, два вниз, эскалаторы, ведущие вниз приведут нас к бездне, да и вверх нам не надо. Лучше подойдите к громко шумящему телевизору, показывающему помехи. Ничего не увидели? Неважно, идите в дверь, находящуюся слева от вас. Тут небольшой отдел магазина, в котором обитаю три куска онемелого тела, достаём нож и расправляемся с ними. В этом помещении, на прилавке, лежат патроны к пистолету и две бутылки обезболивающего, подбираем всё, открываем дверь и выходим. Как вышли из комнаты, возьмите и зарядите пистолет, ибо здесь в этих коридорах на вас будет охотиться клозер. Бегите налево, до небольшого заворота ведущего направо. Справа закрытая дверь, тут пока вы ничего не можете сделать, поэтому запоминаете это место и идёте дальше. До самого конца коридора, пока справа от вас не окажется открытая дверь, заходим в неё. Тут, что-то вроде ювелирного магазина, но никаких украшений нет, кроме маленького грецкого ореха, аккуратно лежащего на стойке. Забираем его и идём к эскалатору, ведущему вверх. Добравшись, поднимаемся. Как только поднимитесь, на вас нападёт двоеглав, доставайте нож и убивайте её. Справа от вас находится дверь, из которой льётся солнечный свет. Заходим. Это что-то типа ресторана. Подходим к одному из столиков, на котором лежит запеченная… собака. Безумно неприятное зрелище, однако Хизер найдёт в себе волю и пороется у этой собаки в желудке. Тем самым найдя запечённый ключ. Подходим к прилавку, за ним лежит аптечка и обезболивающее, подбираем и выходим из этого помещения, тут нам делать больше нечего. Идём прямо по коридору. Тут запертая дверь с надписью и изображением полумесяца, запоминаем это место и бежим в коридору слева от вас. В этом коридоре есть туалет, который к счастью нам не нужен. Спускаемся на второй этаж (сейчас вы на третьем) и бежим к закрытой двери, её место нахождение я просил вас запомнить. Заходим. Тут на полках лежат два обезболивающих, а с потолка свисает металлическая труба, забираем все и выходим. Тут мы попадём в большое помещение, что-то вроде холла, и здесь бегает одно онемелое тело… доставайте ржавую трубу и испытайте её на этом монстре. Теперь бежим направо, до большой двойной двери, тут рядом бегает онемелое тело, поэтому убиваем его и заходим в дверь. Тут много коридоров, заворотов, и всяких пакостей, поэтому ориентироваться немного сложно. Проверьте все двери, старайтесь всегда сворачивать направо. Очень сильно бросается в глаза большой вентилятор, от него две двери, справа и слева, тут необходимо зайти в левую дверь (на сложном или нормальном уровне сложности в этом месте путь нам будут преграждать стая бабочек, выходим из комнаты выключаем вентилятор, там есть небольшой включатель, заходим, соединяем белизну и моющее средство на ведром. Белизна лежит на первом этаже супермаркета в женском туалете, моющее средство находится на втором этаже в пекарне Хелены, на раковине, пропустить его сложно, так как камера обращает наше внимание на него. Хизер выйдет из комнаты из-за удушающего запаха и откажется заходить. Включаем вентилятор и заходи, все бабочки мертвы). Бежим вперёд, на левой правой стенке, вторая по счёту дверь открыта – это небольшая деревянная дверь, заходим в неё. Тут металлические полки, на которых лежат три обоймы патронов, подбираем их и выходим. Впереди нас ждёт небольшая развилка, коридор, ведущий налево и коридор, ведущий на право. В левом коридоре нас ничего не ждёт кроме закрытых дверей, поэтому идём в левый, и заходим в деревянную дверь. Тут большая, но пустая комната, в которой обитаю двое Оторванных тела, убиваем их и выходим через вторую дверь. Слышите жуткие звуки метала? Это маятники, бегите налево и вскоре вы увидите эту мерзкую парочку, крутящуюся в воздухе. Даже не пытайтесь убить их с помощью ножа или металлической трубы, а расстреливайте их из пистолета, когда они упадут на землю, подбегайте и добивайте каблуком. Бегите дальше, к двери, будьте осторожней, тут ещё бегает одно онемелое тело, его можно убить и с помощью трубы. Заходите в дверь. Тут комната пыток: Много крови, клетки, кровати, знак религии, с помощью которого можно сохраниться и… тиски, лежащие на одной из кроватей для пыток, достаём орех и раскалываем его с помощью тисок. В орехе окажется Лунный камень, достаточно странно, как он мог там оказаться? Выходим из этой комнаты и идём дальше вперёд, к деревянной двери, заходим в неё. Осторожно тут два маятника. Теперь вам предстоит проделать большой путь, прибежать на третий этаж, к двери с изображением полумесяца. Ну как пришли? Доставайте Лунный камень и вставляйте его в дверь, после чего заходите в неё. Подходим к лестнице и спускаемся по ней…*[видеовставка]* Бежать назад некуда, а на вас охотится Гигантский червь, выхода нет, придётся сражаться. Червь – это один из боссов игры. Сражаться с ним легко, но надо знать несколько правил: Не подходить близко, не стоять на пути, когда червь переползает через помещение, надо стараться отбегать и бить в лицо, когда он его откроет. Лучше всего использовать пистолет, тем самым стоя на расстоянии от него вы сможете без проблем избавиться от этого монстра. Стреляйте, когда он откроет «Лицо» и он умрёт после шести отправленных в него пуль *[видеовставка]*.

**Метро (уровень проходился на легком уровне боёв)**

[Легкий уровень сложности] Теперь наш путь идёт к выходу из супермаркета, но не спешите его покидать, тут возле двери, справа, чуть-чуть приоткрыта дверь кафешки, заходите в неё. Тут вы найдёте вяленую говядину, две обоймы к пистолету, аптечку и знак сохранения. Да кстати ничего не заметили? Эта та самая кафешка, в которой Хизер проснулась, после кошмарного сна. Ладно, всё, выходим из супермаркета *[видеовставка].* Бежим по коридору до развилки, во время развилки сворачиваем налево, пока не окажемся в большом холе. Подбегайте к будке диспетчера, обегите её кругом, на ней весит карта Станции Метро, забирайте её. Больше в этом помещении ничего нет, кроме двух обойм патронов, лежащих на большом мусорном ведре и газеты, лежащей на билетном автомате. Теперь бегите к лестнице, ведущей вниз, она находится чуть правее от центра, на карте, спускайтесь. Бегите на право. Тут запертая на цепь дверь, цепь удерживает маленькая гайка, которую, к сожалению, так просто не скрутить. [/Легкий уровень сложности]

[Тяжёлый уровень сложности] Бежим налево, слева металлическая дверь открыта, идём туда, вниз здесь вас уже в качестве ужина поджидают двоеглавы, три штуки, расправляемся с ними. Обходим лестничную площадку, заходим назад спускаемся, подбираем лежащее тут обезболивающее. Возвращаемся наверх, бежим направо, на другую сторону, тут снова лестница вниз, спускаемся. Здесь много мусора и бесполезного хлама, но среди них лежат, необходимы нам кусачки, они сломаны, но для Хизер это не проблема. Поднимаемся наверх, тут ещё откуда не возьмись появились три двоеглава, можете расправиться с ними можете убежать, наш путь лежит на самый верх, к тому месту, где вы взяли карту метро. Теперь идём на платформу 4, это лестница, ведущая вниз слева от вас, по пути на небольшой лестничной площадке читаем оккультный журнал. Подбираем здесь на скамейке аптечку и смотрим, как Хизер столкнут на пути… *[видеовставка]* Кстати, желательно подняться как можно быстрее иначе вас собьёт поезд метро. Двигаемся на платформу 3, для этого вам придётся подняться и пробежаться направо, здесь нас с радостью ждут двоеглавы и обезболивающее на скамейке, всё, возвращаемся к закрытой на цепь двери. Используем кусачки, что бы открыть дверь, и спускаемся, здесь стоит вагон метро, заходим. Ба, подарок, весьма экзотичный для девушки – дробовик. Читаем комментарий Хизер и забираем дробовик. В начале вагона на скамейке нас ещё ждут патроны к дробовику, забираем, выходим. Осторожно! Перед нами новый тип монстра – психорак. Довольно опасный и живучий монстр, будьте с ним осторожны после того, как вы собьёте его с ног он может резко привстать и ударить Хизер, а это несёт плачевные последствия, достаём дробовик и учимся бороться с этим типом монстров. Вы можете спокойно подходить и начать добивать психорака, если тот упал на живот. Данного монстра необходимо очень долго добивать ногой, можно судить о его окончательной смерти лишь тогда, когда психорак начал сдуваться, во всех остальных случаях он ещё может встать и поиграть с вашими нервами. На сложном уровне боёв в этом месте целых два психорака, расправляемся с ними и идём прямо. Спускаемся вниз, затем по единственной доступной дороги, пропускаем первый спуск вниз спускаемся по второму. Бежим прямо до конца, видите на возле рельс дверь? Над ней горит красная лампочка, нам надо спуститься к ней, постучать и быстренько вернуться на платформу, избегая двоеглавов *[видеовставка].* Теперь бегите вдоль поезда до открывшейся двери и заходите в неё *[видеовставка].* Что же мы быстро несущемся поезде метро и нам не так-то уж легко отсюда выбраться, сзади вас дверь выйдите, видите? Поезд едет очень быстро, можете для прикола спрыгнуть и лицезреть, что произойдёт… Ладно, возвращаемся в вагон. Нам надо в первый вагон, потребовать от машиниста вынужденной остановки xD. В первом вагоне на полу есть символ сохранения, воспользуйтесь им, если есть необходимость, второй вагон кишит оцепенелыми телами, тут их три штуки, четвёртый вагон проходится без происшествий, в пятом опять таки нас ждёт встреча с оцепенелыми телами, в шестом лежат патроны для дробовика, на скамейке для пассажиров, восьмой спокойный, тут лежат две коробки с патронами для пистолета, в самом начале на скамейке для пассажиров, девятый поопасней, здесь сидит психорак, заходим в следующий вагон, ещё раз в следующий, поезд начинает резко тормозить *[видеовставка].* Выходим напротив нас символ сохранения, если есть необходимость сохраняемся, двигаемся налево, заходим в дверь.

**Канализация (тяжёлый уровень сложности)**

Спускаемся, не пугаемся и идём направо, заходим в дверь. Да на нормальном и сложном уровне сложности боя в этих местах будут кровоточить стены. Эффект красивый, но небезопасный для нас, убить такие стены не могут, зато могут снизить вашу уровень здоровья до минимума, после чего Хизер умрёт от первого удара монстра. Единственный верный совет пробегать такие территории как можно быстрее, не связываясь с монстрами. Здесь нам будут препятствовать три маятника, как вы наверно уже поняли, лучше с ними не связываться. Бежим налево и в синюю дверь. Прямо и в первую синюю дверь справа, дальше бежим прямо, налево в дверь. Да этот путь не будет спокойным, нам доведётся встретиться с несколькими онемелыми телами. Здесь большая комната, забираем со стены карту, подбираем булаву на железном ящике, аптечку на железном шкафу. Выходим, здесь в коридоре нас встречают три онемелых тела, одно из которых большое, расправляемся с ними двигаемся прямо и заходим в первую синюю дверь справа, пробегаем небольшое расстояние и подбираем два обезболивающих, вяленую говядину и пустую бутылку из под вина. Бежим назад. Бежим дальше прямо, направо, здесь замурованная дверь и бочка, на бочке пачка патронов к дробовику, подбираем. Возвращаемся назад и сворачиваем направо. Заходим, двигаемся прямо, нас интересует синяя дверь справа, нам туда, но будьте осторожны - эту территорию патрулируют три маятника. Длинный узкий коридор, бежим, бежим, затем направо. Осторожно тут всю местность контролируют онемелые тела. В моём случае здесь два больших онемелых тела. Можете двинуться прямо и зайти в дверь… но лично я вам этого делать не советую, так как кроме кучки монстров вы там ничего не найдёте. Заходите во второй проход из тех, что находятся справа от вас. На столе лежит пачка патронов и два обезболивающих, на стене символ для сохранения, а на полу канистра с керосином. Подбираем предметы со стола и подходим к канистре, используем бутылку из-под вина и сливаем туда керосин. Выходим, бежим назад и заходим в первый проём, который нам встретился. Да тут появятся новые онемелые тела, три штуки, маленьких. Так комната, по её центру стоит грозная машина, сбоку лестница, ведущая вниз, но Хизер откажется туда спускаться, так как, то помещение полно воды, поднимаемся по ступенькам, подходим к открытому баку машины, наливаем керосин из бутылки, подходим к выключателю и включаем машину *[видеовставка].* Всё теперь Хизер согласиться спуститься, если сможет выдержать отвратительный запах, спускаемся пока она не передумала ^\_^ Поднимаемся по лесенкам в следующую комнату, снова поднимаемся по лестнице и выходим в синюю дверь. Бежим прямо, вниз, в дверь. Красивая картина, канализация во всей её красе. Кхм. Бежим направо и в синю дверь в стене. Поднимаемся, пробегаем прямо и заходим в дверь. Здесь небольшое помещение, что-то похожее на сортировку мусора сброшенного в канализацию. Обследуйте комнату. Подберите со стула фен, а с железного шкафа ампулу, возвращаемся назад. Напротив нас большая белая дверь, нам туда, но будьте осторожны, местную территорию патрулируют два больших онемелых тела. Заходим в дверь двигаемся прямо, направо в дверь большая комната, на полу символ сохранения сохраняемся. Подбираем со стола обезболивающее, читаем дневник о монстре в воде. Страшная вещь, но монстр в воде никакая, ни сказка, он существует, как минимум в подсознании. Выходим через массивную железную дверь. Много крови на полу, железный мостик через воду… жуткое место, и не советуем вам спешить ступать на мост. Слева от двери есть розетка, подходим к ней и включаем фен *[видеовставка],* в это месте, при втором прохождении можно обзавестись серебряной и золотой трубой, как? Читайте в разделе секреты на нашем сайте. Проходим по мосту выходим в дверь. Бежим направо, выходим. Опять канализация, да ещё режущийся звук маятника… Будьте осторожны здесь бродит много маятников. Немного проходим вправо, затем двигаемся вперёд, вправо, заходим в дверь. Бежим, спускаемся, поднимаемся, поднимаемся по ступенькам затем по лестнице.

**Стройка (тяжёлый уровень сложности)**

Мы на стройке, бежим к входу в здание, никаких проблем возникнуть не должно, так как дорожка одна. По пути мы встретим бочку с символом сохранения, можно записать сейвгейм. Попав в здание, подбираем с коробки два обезболивающего, бежим прямо, заходим в дверь, лестничная площадка, на не попасть ни на какие этажи, кроме пятого идём туда. Бежим прямо, заходим в дверь. Здесь есть любопытная стена, на которую Хизер обратит внимание, она отличается по цвету и ей кажется, что её легко разрушить. Проверяем, достаём булаву и бьём, стена разрушится в стене вины ноги человека, а нам выпадет глушитель. Забираем глушитель и начинаем осматривать комнату. Здесь домик бомжа, на коробках мы можем найти обезболивающее и пачку патронов к пистолету. Так же на полу лежит матрас, сбросьте его в дыру и прыгайте *[видеовставка]*. Такая же комната, только тут в стене дыра выходим, мы попали на леса, вокруг Хизер уже крутятся два маятника, расправляемся с ними и бежим направо. Открытое окно в соседнее здание, нам повезло, перелезаем.

**Офисный центр (тяжёлый уровень сложности)**

Итак, мы в офисном центре, в офисе компании по производству манекенов, к сожалею здесь нам делать нечего, выходим. Бежим прямо до конца коридора и заходим в дверь, здесь склад манекенов, подходим к манекену с головой, осматриваем, заходим по другую сторону стоек, подбираем патроны к пистолету, здесь нас ждёт небольшая пугалка, но ничего, выходим отсюда. Идём по коридору, и заходи в первую дверь справа. Осторожно здесь бегают два двоеглава, расправляемся с ними, пробегаем вперёд и заходим. Слева дверь, перед нами дверь. Слева от вас танцевальный зал, где вас ждут только монстры, заходим в дверь, которая почти напротив нас. Здесь на небольшом журнальном столике лежит карта Офисного Центра, забираем её, на стене есть символ сохранения, а справа от нас письменный стол. На легком уровне сложности шкафчик открыт и в нём лежит верёвка, забирайте её. Если же вы играете на нормальном или выше, то нам придётся ещё сюда вернуться, выходим отсюда. Бежим вниз до конца коридора и заходим в дверь слева, тут комната охранника, подбираем две аптечки и возвращаемся в центр этажа. Туда, где нас атаковали двоеглавы. Находим приоткрытый лифт, находим дверь с надписью EXIT, выходим. Лестничная площадка, однако, невозможно попасть ни на один этаж кроме пятого, заходим на пятый. Двигаемся прямо-прямо и налево. Здесь три двери, заходим в левую. Картинная галерея, заходим в дверь справа. Если вы играете на нормальном уровне сложности или выше сбегайте направо и подберите с коробки отвёртки, затем вернитесь и идите прямо, направо, заходим в дверь справа. Подбираем катану, самое лучшее оружие ближнего боя, возвращаемся к перепутью трёх дверей. Заходим в дверь напротив, нас будут радостно встречать онемелые тела, расправляйтесь с ними и двигайтесь, прямо, направо и в первую дверь слева. Обыщите помещение, здесь на столе лежит обезболивающее, а на железном стилаже домкрат. Выходим. Открываем дверь напротив нас и возвращаемся на третий этаж в комнату, где мы подобрали карту. Подходим к письменному столику, открываем выдвижной ящик с помощью отвёртки *[видеовставка]* и забираем верёвку, идём к приоткрытому лифту используем домкрат *[видеовставка]*, что бы раскрыть лифт пошире, затем веревку, спускаемся. Итак, мы на втором этаже, назад дороги нет. Двигаемся прямо, направо, направо и в единственную открытую дверь. Подбираем вяленую говядину и заходим в комнату слева, расправляемся с двумя онемелыми телами и заходим в комнату напротив. Тут ванна, кхм, делать нечего крутите вентиль… *[видеовставка]* Выходим отсюда, в новом помещении подбираем патроны к пистолету с инвалидной коляски и выходим. Осторожно, здесь очень опасный монстр – Глот, основная пакость состоит в том, что Глот может притвориться мёртвым, а когда Хизер подойдёт его добивать, резко встать и нанести мощный удар, будьте внимательны и осторожны с этим монстром. Бежим налево, заходим в единственную открытую дверь. Подбираем фотографию с Хизер, заходим в единственную открытую дверь *[видеовставка].* Подходите к шкафчику,забирайте аптечки, обезболивающее, и перекис водорода, подходим к столу читаем учебник по химии. Кстати, на сложном уровне загадок он будет отсутствовать и нам самим придётся проявить элементарные знания химии… Больше нам на этом этаже делать нечего, бежим к правому лифту и спускаемся на первый этаж. Пробегаем налево и прямо. Так, большой монстр преграждает нам путь, радио активно шумит, однако монстр на Хизер не нападает, но Хизер так же неспособна его убить, что же возле монстра лежит сказка, читаем её. Бежим в противоположенную от монстра сторону, справа дверь заперта, слева одна открыта, однако будьте осторожны, там нас поджидает психорак, подходим к холодильнику и забираем печень. Подходим к столику забираем пачку патронов к дробовику, возвращаемся к лифту и поднимаемся на 5 этаж. Двигаемся по единственному доступному пути, бежим налево, направо, здесь открыта дверь слева, там за решёткой два глота, если у вас есть патроны к пистолету и вы метко стреляете убейте их, что бы не связываться позже, выходим заходим в дверь прямо, подбираем спички и коробку патронов к пистолету, всё выходим идём прямо по коридору. Любуемся картиной за стеклом и двигаемся дальше, в картинную галерею. Подходим к картине, под картиной ведро, соединяем спички печень и водород *[видеовставка].* Залезаем в небольшое отверстие*.* Спускаемся и читаем продолжение сказки. Выходим, но осторожно тут полно Глотов, идём прямо, открываем дверь, двигаемся дальше до конца коридора заходим в дверь слева. Тут на кровати лежит аптечка и пачка патронов к пистолету, но будьте осторожны, всё это добро охраняет глот, засевший под кроватью. Выходим двигаемся дальше прямо до конца, истребляя надоедливых глотов. Тут очень интересное помещение, с кучей серебряных монет, забираем одну, подходим к автомату напитков, читаем надпись возле него и опускаем монетку в автомат *[видеовставка]*. Мы получи ключ охраны. Возвращаемся на первый этаж, в правое крыло, именно там была эта запертая дверь. Бежим налево, убиваем двух глотов и заходим в дверь слева. Читаем конец сказки *[видеовставка]*, валя. Идём к выходу и выходим из Хилптона.

**Улица, Дом, Silent Hill (тяжёлый уровень сложности)**

Что делаем? Идём по дороге домой! Особо не заблудитесь, вам нужно найти Дейзи виллу. Квартира 102, заходим *[видеовставка].*

Миссионер, достаточно помнить, стрельба ему в лицо бессмысленна, старайтесь стрелять в спину, а ещё лучше биться с ним с помощью катаны.

Исследуйте жилище Хизер, здесь очень много любопытных сюжетных моментов, заберите из комнаты Хизер шокер и батарейку к нему, шокер – очень неплохое оружие против отдельных видов монстров. Выходите из Дейзи Виллы *[видеовставка].*

Что же мы в Silent Hill’e нам необходимо добраться до больницы. Самое главное помнить это не Silent Hill 2, нам здесь представлена лишь часть города и по нему не стоит бегать в поисках патронов или чего-либо интересного, единственное, что вы найдёте – это кучу злобных монстров. Бегать по городку стоит разве что ради ностальгии. Но не забудьте посетить клуб Райская Ночь, там вы найдёте патроны к дробовику, аптечку и вяленую говядину. Ваша цель – больница, идём туда.

**Больница Брукхевен (тяжёлый уровень сложности)**

Заходим в дверь напротив, подбираем карту Брукхевен Госпиталя, а так же обезболивающее из шкафчика с лекарствами. Выходим, идём направо, снова направо, здесь, опять-таки по правой стороне нас ждёт дверь, открываем, заходим, подходим к холодильнику, читаем надпись, забираем обезболивающее. Подходим к небольшому журнальному столику и читаем на нём о пациентах Брукхевена, таких как Леонард и Стенли Колмэн. Идём в комнату для посетителей и читаем дневник Стенли Колмэна, после двигаем в палаты пациентов, это за большой железной дверь, внизу. Осторожно, тут медсёстры и одна из них вооружена пистолетом. Двигаемся в палату С4, читаем второй дневник Стенли, а так же обследуем стену, кхм, здесь множество предметов, но не один из них нам забрать не удастся. Идём к лифту. Поднимаемся на второй этаж и идём в женскую раздевалку, тут открыт один шкафчик, обследуем его и заберём духи и средство для снятия лака, второй предмет нам очень даже пригодится, а духи, они, они привлекают монстров, если их экипировать. Двигаемся к большой двери, ведущей в палаты пациентов, дверь на кодовом замке, читаем лежащий неподалёку дневник Стенли Колмэна, а так же загадку на стене, разгадываем код )

**Лёгкий:** 4639

**Нормальный:** 8634

**Тяжёлый:** 4896.

Заходим, расправляемся с медсёстрами, заходим в первую справа дверь, осматриваем труп парня и его руку, читаем записи на столе, теперь двигаемся в палату М4, читаем очередной дневник Стенли Колмэна, после подходим к будильнику, выключаем, запоминаем время на будильнике, подходим к чемодану и вводим время на будильнике в качестве кода. Забираем фотоаппарат типа «Палароид». Зайдите в палату М5, заберите аптечку, но опасайтесь медсестёр. Возвращаемся в палату С4, к той стене, где прилеплено множество предметов, расправляясь по пути с медсёстрами. Используйте средство для снятия лака на стену и забирайте ключ от лестничной площадки. Идём к лестничной площадке (ориентируйтесь по карте), открываем дверь и спускаемся в подвал. Идём по коридору до конца, по пути подбираем обойму к автомату и сам автомат, советую не тратить обоймы к автомату, они вам пригодятся для боссов. Заходим в единственную открытую дверь, здесь мигает свет и отодвинут шкаф, подходим к шкафу и фотографируем то, что скрыто от глаз за шкафом. Это код для двери на третьем этаже. Советую сбегать на крышу, прочитать дневник Стенли Колмэна и зайти туда, тут клозеры до трёх штук, расправляемся с ними подходим к бочкам на крыше, тут лежать две обоймы к автомату. Забираем их и двигаемся на третий этаж. На третьем этаже есть чем поживиться, заходим в кладовую, забираем два обезболивающих и батарейку к шокеру, сбегайте так же в комнату для буйных и прочитайте очередной дневник Стенли. Подходим к большой железной двери, вводим код, ходим в палату S1, тут подбираем обезболивающие и читаем статью Джозефа Швайбра о «Доме Надежд», двигаемся дальше. В коридоре на скамейке лежит вяленная говядина, так же подбираем, следующая остановка палата S7, заходим, читаем ещё один дневник Колмэна, на этот раз последний. Дальнейший наш путь в палату S12, но на ваш путь встанут медсёстры, будьте осторожны. Берём трубку телефона *[видеовставка].* Бежим на второй этаж и двигаемся до конца коридора. Заходим в дверь. Нас здесь буквально будут вести в нужном направлении, заблудиться сложно. В итоге мы оказываемся запертыми, напротив нас символ метатрона, исследуем его *[видеовставка].* Бежим прямо поднимаемся по лестнице. Выходим. Стены кровоточат, вблизи прогуливаются Глоты, здесь очень опасно. Двигаемся в палату S3, сохраняемся, подпираем патроны к пистолету. Здесь слева комната с подвешенным телом, запомните её, она вам понадобится. Выбираемся отсюда, путь один. Дальнейшая наша дорога в лифт. Вы можете заглянуть в кладовую, но я, ни такой мерзавец, что бы сказать, что вас там ждёт и испортить удовольствие. Спускаемся на второй этаж, заходим в мужскую раздевалку, здесь звонит телефон в шкафчике. Открываем шкафчик, берём трубку *[видеовставка].* Теперь двигаемся в женскую раздевалку. Пороемся в мусорном ведре… Достаём обезболивающее и пакетик. Возвращаемся на третий этаж к подвешенному трупу и переливаем кровь из ведра в пакетик. Теперь обратно к лифту и в подвал это кнопка B3. Здесь нам надо подобрать кремированный ключ из печи.

**Лёгкий:** Просто подходим к печи и забираем кремированный ключ

**Нормальный:** Печь закрыта. На ней нарисован карта размещения тел и номера, запоминаем карту, ищем эти тела и цифры на них, это и есть код.

**Тяжёлый:** Длинная и интересная загадка, если лень гадать код: 9271.

Теперь поднимаемся на первый этаж. Двигаемся в Examination Room. Здесь лежит ампула, а так же тут символ сохранения. Открываем с помощью кремированного ключа комнату в конце коридора, заходим. Продвигаемся по коридору до конца, тут снова кровоточащее помещение, а не стене надпись «С днём рождения», заходим в первую комнату слева. Расправляемся с медсёстрами и подходим к небольшому столику. Тут два варианта. Если на протяжении игры вы убивали всех монстров, но получили мало ранений, то вам дадут обезболивающее или аптечки, если же вы избегали убийство монстров, то вы получите патроны. Почему так? Вспомните разговор по телефону на втором этаже с парнем, который поздравлял вас с днём рождением «Что ты больше любишь причинить боль или получить боль? Ты получишь то, что больше всего ненавидишь!». Выходим отсюда. Идём в палату С4, читаем книгу культа, и используем пакетик с кровью над алтарем *[видеовставка]*. Спускаемся в появившуюся дыру *[видеовставка]*.

Всё просто, когда Леонард поднимает тело над водой - атакуйте его огнестрельным оружием, когда тот в воде ходите возле него и пинайте. Через некоторое время Леонард откинет ласты.

**Silent Hill** **(тяжёлый уровень сложности)**

После смерти Леонарда возвращаемся в мотель, наш номер 106 *[видеовставка].* Теперь наш путь лежит в парк развлечений, двигаемся туда.

**Парк развлечений (тяжёлый уровень сложности)**

Как только мы придём в парк развлечений, он изменит свой вид, Хизер перейдёт в иной мир. Выхода нет, идёт вперёд, проходим сквозь большие двойные двери, осторожно поблизости находятся два клозера, отыскиваем магазин сувениров и заходим. Магазинчик богат, если не сувенирами, то полезными для нас предметами, например, тут мы найдём аптечку, вяленую говядину и ключ от аттракционов, о котором Хизер мечтала с детва выходим из магазина и двигаемся дальше, заходим в полукруглую коричневую дверь, рядом с ней надпись «Горки». Расправляемся с монстрами, проходим через калитку, двигаемся дальше, поднимаемся по лестнице и заходим в будку управления американскими горками. Подбираем обезболивающее и выключаем аттракцион, выходим на железную дорогу американских горок. Идём вперёд, смотрите не упадите, на сложном уровне – это очень легко *[видеовставка]*. Итак, выходим в большую дверь, над ней красуется надпись «Дом Ужасов Борлей» Двигаемся прямо, сохраняемся, а так же читаем предупреждение. У вас всё хорошо с психикой и вы не беременны? Хорошо входим в Дом Ужасов, наслаждаемся классическими пугалками, потихоньку передвигаясь по особняку и случая рассказы о доме, всё это конечно можно пропустить и идти дальше, но я бы вам не советовал пропускать такие интересные моменты. Но, на сложном уровне сложности пройти это место не так уж легко, для сначала уберите из рук оружие, так Хизер быстрее. В доме есть комната с падающим потолком, на уровне сложности сложно и сложно здесь можно умереть, очень легко. Первый раз, проходя на этом уровне особняк, автор этих строк помер, и не слабо испугался. Для прохождения вам необходимо пригнуть, встать в боевую стойки и пройти это место так, иначе вас ждёт только смерть. Красный туман так же имеет огромную скорость, одна ошибка и бай, бай Хизер, в общем, будьте внимательны и осторожны! Да и тормозите на поворотах когда будите бежать, одно столкновение со стеной и от красного тумана вам уже не убежать! Выйдя из дома ужасов нас ждёт ещё больший ужас куча монстров, расправляемся сними и двигаемся дальше, доходим до аттракциона с ракета и двигаемся налево. Переходим через ворота двигаемся дальше, снова в ворота, вы должны оказаться в месте для проведения мюзиклов, найдите на одной из скамеек металлическую цепь, а со сцены унесите маленькую красную туфельку, всё возвращаемся к тому месту, где мы свернули налево, идём направо, поднимаемся на аттракцион, где стоит некое подобие ракет. Зацепляем один конец цепи за железную дверь, которую Хизер не может открыть, второй конец за центр аттракциона, заходим в будку управления аттракциона и включаем его, не забудьте подобрать здесь коробку патронов к пистолету *[видеовставка]*. Заходим в недавно взломанную дверь *[видеовставка]*. Оставьте старого Детектива в покое, здесь нам делать нечего. Двигаемся дальше, проходим через калитку. Справа от на дом гадалки, давайте посетим его, может узнаем, что ждёт нас в будущем. Здесь лежит записная книжка Дугласа, ампула, голова куклы, а так место для сохранения, выходим отсюда. Справа от нас большая деревянная дверь, заходим тут две куклы Белоснежка и Золушка, Золушка справа, Белоснежка слева. Отдаём золушке туфельку, Белоснежке голову куклы. Двигаемся прямо и в дверь слева. Выходим из аттракциона, убиваем монстров и подходим к киоску торгующего мороженым. Читаем записку Гарри Мейсона, подбираем батарейки к шокеру. Двигаемся прямо и в калитку слева. Подбираем аптечку со скамейки и заходим на аттракцион с лошадьми.

**Воспоминания Алессы**

Эти лошади живые и могут навредить Хизер, у них очень не свежее дыхание и если вы подойдёте к их голове потеряете определённое количество здоровья. Достаём, что ни будь тяжёлое и убиваем всех лошадей, можете быть уверены, что лошадь умерла, если она перестала двигаться, убейте их всех, если подождать мин 10-15 лошади отравят своим дыханием всё вокруг и Хизер умрёт. Лошади снова ожили, любуемся этой картиной *[видеовставка]*.

Вот она Алесса/Хизер желающая смерти. Всё просто вам необходимо убить её 4 раза, проблема в том, что она будет появляться с разным оружием, а именно: Нож, Пистолет, Труба, Автомат. Помните об её вооружении и действуйте по обстоятельствам, против Алессы с ножом или трубой используйте катану, против Алессы с пистолем или автоматом используйте пистолет или автомат xD

Выходим с аттракциона и двигаемся прямо, проходим дверь, здесь идём прямо по коридору, попутно читая записи на стенах, заходим в дверь, что наверху ступенек.

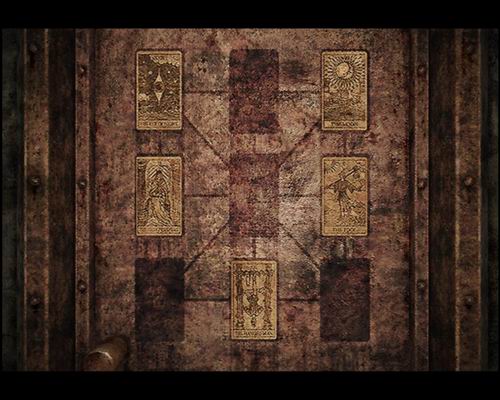
**Церковь (тяжёлый уровень сложности)**

*[видеовставка]* Это церковь культа “The Order”. Обратите внимание на стены, здесь висят 6 картин, ознакомьтесь с ними, если хотите понять суть религии этой религиозной организации. Подходим к алтарю, здесь символ сохранения, выполняем сохранение, если есть необходимость. Поворачиваемся к мозаике и подбираем карту таро «Глаз ночи», заходим в дверь справа. Двигаемся направо и подбираем карту, заходим в исповедальни, смотрим на окошко *[видеовставка].* Вы носите бога, вы частично бог в этом мире, у вас есть выбор простить женщину или нет, частично от этого зависит концовка, но лишь частично. Сразу разобью вашу догадку, женщина в исповедальне – это не Клаудия. Выходим, двигаемся прямо по корриду, в конце коридора закрытая дверь, запомните это место, нам сюда ещё придётся вернуться. Заходим в дверь, что находится в левой части коридора, осторожно у нас тут компания. Выходим из этой комнаты, проходим вперёд и направо в дверь. Здесь на полке нас ждёт пачка патронов к пистолету, а на столе лежит кассета и книга, поясняющая значения символа сохранения, преследовавшего нас на протяжении всей игры. Выходим, двигаемся налево в дверь. Можете добежать до конца коридора и посетить там комнату с большим на весь пол символом сохранения и полюбоваться на картины святых религии «The Order». Но в этом коридоре нас интересует картина, посмотрите за кровавыми следами, ведущими под неё, послушайте плач… после этого исследуйте и отодвиньте картину, заходим в увиденную дверь. Двигаемся прямо до конца коридора. Двигаемся до единственному доступному пути до конца, обратите внимание на лифт, он нам пригодится, итак, мы в библиотеке. Подходим к столу, подбираем карту таро «Луна» *[видеовставка].* Можете прочитать книгу «Законы потустороннего мира», так же в библиотеке можно найти ещё парочку интересных книжек о картах таро и религии. Выходим, двигаемся к лифту. Проходим чуть вправо и заходим в дверь, двигаемся до конца коридора, заходим в дверь. Что-то вроде морга… Находим карту таро «Повешенный» и коробку патронов к дробовику. Выходим, пробегаем чуть, чуть вперёд двигаемся по правому коридору, заходим в дверь. Подбираем две батарейки к шокеру и читаем дневник Гарри Мейсона. Возвращаемся к лифту, здесь на этой платформе есть ещё одна открытая дверь, находим её заходим, осторожно здесь гуляют маятники, так же прогуливается один скребун. Здесь открыта одна единственная дверь, последняя, нам туда. По левой стороне открыта дверь, заходим, убиваем клозеров, выходи на другой стороне. Двигаемся прямо, наше внимание акцентирует камера, кровавые следы ведут в стену, толкаем стену *[видеовставка].* Двигаемся по коридору заходим в дверь. Здесь много Алессеных воспоминаний… Подбираем ампулу, читаем книгу на стуле, заодно мы получим карту таро «Шут». Возвращайтесь в коридор, перед встречей с клозерами, сворачиваем налево и двигаемся до конца коридора в дверь, это комната Алессы. На стене висит коллекция бабочек, забираем оттуда маленький ключ. Читаем записку на столе, исследуем дверь, читаем альбом для рисунков, на котором Шерил нарисовала отца. Теперь возвращаемся в коридор с комнатой исповедальной, там была закрытая дверь, нам туда, открываем дверь с помощью недавно полученного ключа и открываем. Заходим, двигаемся прямо и в первую дверь слева. Класс Алессы. Исследуем парту Алессы, читаем записки учителя на столе, выходим через дверь в конце класса. Чуть дальше заходим в первую дверь справа, ммм, магнитофон, вставляем подобранную кассету. Выходим, заходим в следующую дверь на этой стороне. Подбираем с кровати карту таро «Верховная жрица», читаем дневник Клаудии, изучаем открытку на столе. Всё возвращаемся в комнату Алессы. Загадка с дверью. Мы собрали 5 карт таро, на двери 9 мест для карт, нам нужно расположить в нужном порядке. На кровати лежит альбом Шерил, в нём находится подсказка к ответу на загадку.

**Лёгкий**

****

**Нормальный**

****

**Тяжёлый**

****

Заходим. Теперь пробегаем прямо по коридору, заходим в дверь *[видеовставка].* Используйте медальон, который мо носили с самого начала игры *[видеовставка].* Прыгаем в бездну *[видеовставка].*

**Бог (тяжёлый уровень сложности)**

Итак, решающая битва, способны ли вы убить самого Бога этого мира? Нас ждёт финал файтинг. Бог ещё очень слаб и Хизер способна его победить. От уровня сложности боёв зависит его живучесть, сила атаки и не много их виды, хотя они почти идентичны. Автор этих строк на тяжёлом уровне сложности бился с эти существом, отдалёно напоминающего Самаэля, целых 15 минут. Итак, бог умеет бить Хизер своими длинными руками, однако если вы встанете за круг, то он не сможет вас достать ими, так же Бог умеет пускать пламя, от которого следует убегать в сторону. На лёгком уровне сложности пламя двигается прямо, на нормальном и тяжёлом преследует Хизер некоторое время, кроме того на этих уровнях сложности бог может пускать второе пламя, пока ещё не закончило своё действие первое. На лёгком и нормальном уровнях сложности Бог бьётся руками лишь в положении на четвереньках. На тяжелом он научится делать это ещё в положении стоя, будьте внимательны. Итак, тактика. Если у вас осталось много патронов к пистолету, дробовику или автомату, выходим за предел круга и стреляем по босу (лучшее оружие в борьбе с ним на расстоянии – пистолет). Стреляем уворачиваемся от огненных языков и через некоторое время Бог умрёт. Если же у вас мало патронов, то доставайте катану и бейте Бога с боку по голове, когда тот в положении на четвереньках, когда встаёт атакуйте из огнестрельного оружия. Бос не сложный, но требует внимательности и выносливости, особенно на нормальном и тяжёлом уровне сложности *[видеовставка].*

Наслаждаемся концовкой, две концовки зависят от количество набранных очков, остальная совсем от других параметров, прочитать про концовки можно здесь - <http://itsilenthill.ru/silent_hill_3/ending>

С данным прохождением получилась забавная история, его написание началось в 2007 году, однако закончено оно было лишь в 2009, это не шутка, это обидная нехватка времени.

**© Автор: Keyn Прохождение начато 13.05.2007 г., прохождение законченно: 29.01.2009 г.**

**Все права на данный материал принадлежат автору. Данное прохождение написано специально для проекта {Город Покрытый Туманом} и сайта ItSilentHill.Ru**