

KONAMI



KONAMI OFFICIAL GUIDE
公式ガイドシリーズ
PUBLISHED BY KONAMI & NTT PUB.



プレイステーション 2

サイレントヒル2 公式完全攻略&ワールドガイド

SILENT HILL 2
サイレントヒル2
公式完全攻略&ワールドガイド

恐怖と真実に向き合う……。

全マップ描き起こしによる詳細解析&詳細フローチャートで謎の解明へと導く。
霧と闇、愛と憎しみに包まれた町を生き延び、真実を明かすための一冊。

©1999 2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO

コナミ株式会社 / NTT出版株式会社

PlayStation 2

NTT出版

KONAMI



KONAMI OFFICIAL GUIDE
公式ガイドシリーズ
PUBLISHED BY KONAMI & NTT PUB.



プレイステーション 2

サイレントヒル2 公式完全攻略&ワールドガイド

SILENT HILL 2
サイレントヒル2
公式完全攻略&ワールドガイド

NTT出版

©1999 2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO

コナミ株式会社 / NTT出版株式会社

PlayStation 2



KONAMI OFFICIAL GUIDE

公式ガイドシリーズ

PUBLISHED BY KONAMI & NTT PUB.




SILENT HILL 2
サイレントヒル2
公式完全攻略&ワールドガイド

©1999 2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO

コナミ株式会社 / NTT出版株式会社

PlayStation®2



SILENT HILL 2

サイレントヒル2
公式完全攻略&ワールドガイド

Prologue of Silent Hill 2

3年前に病気で妻メアリーに先立たれたジェームス。

それ以後、無気力な生活を送っていた

彼のもとに、1通の手紙が届く。

差し出し人はメアリー。

——思い出の場所であなたを待っている——。

手紙には、そう書かれていた。

筆跡も確かに彼女のものだ。

しかしなぜ。

メアリーとのさまざまな出来事を回想しつつ、

思い出の地の特定に悩むジェームス。

そして彼は、メアリーが再び訪れたいと望んだ、

「サイレントヒル」へとたどり着く。

サイレントヒルは、相変わらず

深い霧に包まれた町だった。

ただ、以前と決定的に違うのは、

異形のものが多いことだった。

そんな町でジェームスは慣れない武器を手に、

さまざまな困難に挑んでいく。

メアリーに会いたいというだけでは説明しきれない、

ジェームス自身が抱く、探索の理由。

苦悩の果てに見る光景は、ジェームスが求める答を

提示してくれるのだろうか。

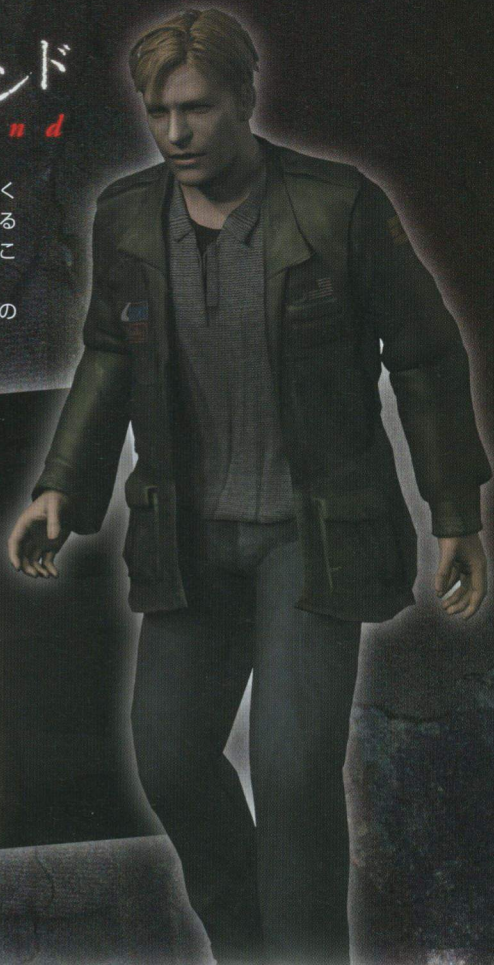


ジェームス・サンダーランド

James Sunderland

物語の主人公。最愛の妻、メアリーを3年前に亡くして以来、無気力な暮らしを送ってきた。しかしある日、死んだはずのメアリーからの手紙を受け取ったことをきっかけに、サイレントヒルへと足を運ぶ。

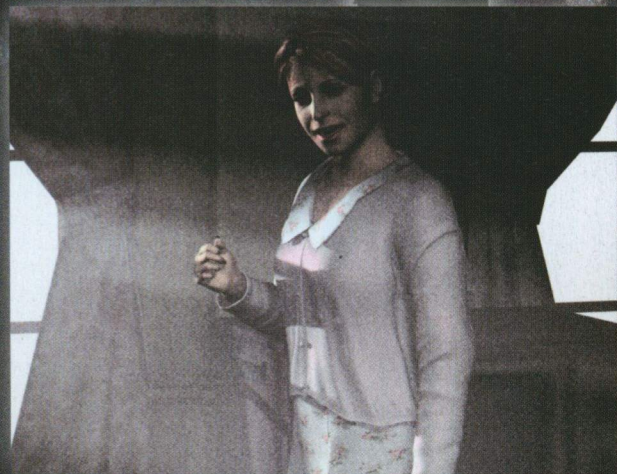
本来物静かな性格の持ち主であるが、まれに感情の高ぶりを抑えられないことがある。



メアリー

Mary

3年前に病死した、ジェームスの妻。生前、ジェームスとサイレントヒルを訪れており、再び訪れたいと望んでいたという。そして今回の物語の発端となった手紙は、そのメアリーからジェームスに宛てられたものだった。



Prologue of Silent Hill 2002

第一章 システム解説005

ゲームシステム解説	006
探索の進め方	008
基本アイテムの使用方法	010
回復アイテム	012
キーアイテム	013
鍵	016
戦闘解析	018
武器紹介	022
モンスター解説	026

2周目以降のシステムの変化

第二章 シナリオ解析033

How to Use~本書を上手に使いこなすために.....034

◆サイレントヒルマップファイル.....036

サイレントヒル東地区 <i>Silent Hill East side</i>	038
サイレントヒル西地区 <i>Silent Hill West side</i>	040
東アパート <i>Wood Side Apartment</i>	042
西アパート <i>Blue Creek Apartment</i>	048
公園 <i>Rosewater Park</i>	050
ボウリング場 <i>Pete's Bowl-O-Rama</i>	052
ヘヴンスナイト <i>Heaven's Night</i>	053
病院(表) <i>Brookhaven Hospital</i>	054
病院(裏) <i>Brookhaven Hospital</i>	060
資料館 <i>Silent Hill Historical Society</i>	066
刑務所 <i>Toluca Prison</i>	068
迷宮通廊 <i>Labyrinth hallway</i>	070
冷凍庫 (<i>Labyrinth hallway</i>)	072
船着場 <i>Boat launch</i>	073
ホテル(前) <i>Lakeview Hotel</i>	074
ホテル(後) <i>Lakeview Hotel</i>	081

◆サイレントヒルシナリオファイル.....086

フローチャート	088
シナリオ解説	
展望台~西アパート <i>Observation Deck~Blue Creek Apartment</i>	096
西アパート~資料館 <i>Blue Creek Apartment~Silent Hill Historical Society</i>	108
資料館~ホテル <i>Silent Hill Historical Society~Lakeview Hotel</i>	118
ホテル <i>Lakeview Hotel</i>	128
Epilogue~エンディング紹介~	138
Time of Judgement~リザルト画面について~	140
Distance of Thinking~思考の道程~	142

第三章 ワールドガイダンス149

サイレントヒルの世界	150
サイレントヒル2の世界	182
開発スタッフインタビュー	186

INDEX

.....190

HILL

Paleville

Lake Side
Amusement Park

Sandford St.

Lake Side Hold 第一章

システム 解説

SYSTEM

サイレントヒル探索に欠かせないもの。それは、生き延びる術を知ることだ。操作法、戦闘、各道具の能力など、知るべき事項は多岐に渡る。ここでは探索に必要で、かつ助けとなる知識を、順序立てて解説していこう。

Paleville
26 COUNTY

Nathan Ave.

Rosewater Park

Nathan Ave.

Carol St.

Amesbury St.

Katz St.

Missy St.

Martha St.

Trinity St.

South Vale

Remond St.

ゲームシステム解説

システムや画面中の情報を正しく理解することは、町の探索を進めるうえでは非常に重要。ここでゲームの基礎中の基礎を学ぼう。

サイレントヒル2の概要

3年前に病死した妻から届いた手紙の謎を解くため、サイレントヒルに訪れたところから始まる。基本的にゲームの進行は、マップにちりばめられたアイテムや鍵をもとに、妻の“思い出の場所”を求めて町を探索する流れとなっている。また、メモや雑誌記事などから、サイレントヒルの世界そのものの謎をかいま見ることができる。

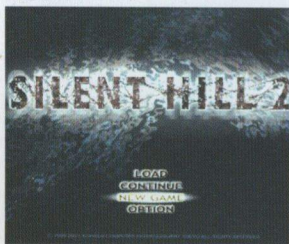


▲扉や道を開いて進むため、仕掛けを解いたりアイテムを見つける必要がある。



▲探索においては、立ちはだかるモンスターを倒さなければならないことも。

ゲームモードの選択と注意点



NEW GAME

新しくゲームを始める場合に選択する項目。この後、ゲームの難易度の“ACTION”、謎解きの難易度の“RIDDLE”の設定をそれぞれ選ぶ。これらの設定は個別に選択でき、“ACTION”をHARDに、“RIDDLE”をNORMALに、などの組み合わせも可能だ。ただし、ゲーム開始後は変更できないので、自分のレベルに合わせた設定をしよう。

ACTION LEVEL

ゲームの難易度設定。レベルによっては、つかみ攻撃中にメニュー等に移れないといった制限もある。種類は、HARD、NORMAL、EASY、BEGINNERの4種類。

RIDDLE LEVEL

謎解きの難易度設定。問題は基本的に、HARDがもっとも難しい。レベルの種類にはHARD、NORMAL、EASYの3つがあり、またさらに難解なレベルもある。

LOAD

メモリーカードに保存したセーブデータから、ロードしたいファイルを選んでゲームを再開できる。回復アイテムを使い過ぎてしまったときなど、それまでの行程をやり直したいときに便利。

CONTINUE

最後にセーブした場所から再開する。そのため、セーブファイルを選ぶことはない。ボス戦でゲームオーバーになってしまったら、ここを選ぶといい。

OPTION

OPTIONSで変更できる項目

Brightness Level 画面の明るさを8段階で調節可能
Screen Position 画面の位置を縦横に調節可能な項目
Button Config ボタンごとに設定が可能。
Control Type 操作システムを3Dと2Dから選択できる
Vibration コントローラの振動の有無や強弱を設定
Auto Load 起動時に自動ロードするかを選択
Language 字幕を日本語、英語から選択
Subtitles 有音声時の字幕表示の有無を設定
Sound ステレオとモノラルの2種から選択

BGM Volume BGMの音量を16段階調節できる
SE Volume 効果音の音量を16段階調節できる

EXTRA OPTIONS

Weapon Control 構えタイプの設定変更
Map 表示マップをズームから始めるか否かを設定
Blood Color 黒や緑色など、血の色の変更が可能
Walk/Run Control 通常移動を走行にする場合に変更
View Control サーチビューの操作を変更する
Bullet Adjust 弾丸の入手量を最大3倍まで増やせる
Noise Effect オフ時は画面がクリアに表示される

ゲーム画面の見方



- 1 本編の主人公、ジェームス。プレイヤーは彼を操作し、謎を解いたり、モンスターと戦うことになる。
- 2 サイレントヒル内を徘徊するモンスター。戦って倒すのも、逃げに徹するのもプレイヤー次第。
- 3 回復アイテムや、鍵などのアイテム。路上に落ちている場合がほとんどで、見逃しやすいことに注意。
- 4 壁などに掛けられた赤い物体は、セーブポイント。接近し、○ボタンを押すと、セーブ画面に移る。
- 5 ジェームスの体力の状態を表す。緑色なら正常を示し、赤色は瀕死状態にあることを示す。
- 6 現在装備している武器が表示される。銃器を装備している場合は、残りの装填数も同時に示される。
- 7 画面中央で選択したアイテムごとに、UseやEquipなどの選択可能なコマンドが表示される。
- 8 入手したアイテムを表示。アイテムそのものを調べたり、使用する場合は、ここから選択する。
- 9 タイトル画面にあるOPTIONと同じ。ボタンコンフィグや音量などのプレイ環境を整えられる。
- 10 ゲーム中に発見したメモや雑誌記事が記録されている。確認したいメモがあれば、ここを選択しよう。
- 11 今まで入手したマップを閲覧できる。画面の操作は、方向キーでマップ切り替え、○ボタンでズーム。通常画面の△ボタンで表示されるマップと同じ。

◆アイテムに関わるコマンド

アイテムをメニュー画面中央で選択すると、EquipやReloadなどのコマンドが表示される。ここでそれぞれコマンドのすべてを解説するので、それぞれの使い方を覚えておこう。

Examine

入手したアイテムそのものを調べる場合に使う項目。選択するとアイテムがズームアップされ、簡単な解説が表示される。「調べる」の意。

Power switch

「ラジオ」「ライト」に用意されたコマンドで、電源のオン/オフの切り替えができる。ライトは通常時、□ボタンだけでも切り替えが可能。

Use

回復アイテムを始め、使用アイテムを選択すると表示される項目。ほとんどのアイテムは、一回使いきりであることに注意。

Combine

「組み合わせる」の意。アイテムには、複数のアイテムを組み合わせることで効果を得られるものがある。その場合に示されるコマンド。

Adjust volume

「ラジオ」から流れるノイズの音量を、16段階に分けて調整できるコマンド。ただし、完全にオフにする場合は電源を切る必要がある。

Equip/Unequip

「装備」の意。木材や銃器などの武器は、武器を選択後にEquipを選ぶと使えるようになる。装備を外す場合は、Unequipを選択。

Reload

弾の再装填。銃器に弾を装填するコマンドで、銃器を装備しているかどうかに関わらず実行できる。装填数は、各銃器によって異なる。

Put on shelf

物語後半で訪れるホテルのエレベーターホールで、手持ちのアイテムを戸棚に置く際に必要なコマンド。その場所以外では使う機会はない。

探 索 の 進 め 方

移動を始め、ジェイムスの基本能力など、探索に必要な基礎知識をここで解説。十分に理解を深めたくうえで探索に出ること。

基本操作法

※3D Type、デフォルトでの操作時の解説です。

後退

方向キーまたは左スティックを下方方向に入力すると後退する。×ボタンを押しながらの場合は、早歩きの後退となる。



方向キーor
左スティック下

通常時



前進



【歩く】

【走る】

方向キーor
左スティック上

ⓧ+方向キーor
左スティック上

ターン



方向キーor
左スティック 右or左

【クイックターン】

R1 + L1

前進、または後退中、進行方向を修正するなら、その方向へキー入力する。またその場で180度方向転換する場合は、クイックターンが便利。

平行移動



R1 or L1

【平行移動
+走る】

ⓧ+
R1 or L1

R1またはL1ボタンで平行移動する。また×ボタンを入力すると早歩きになる。

調べる・拾う・開ける



○

アイテムを調べたり、拾う場合は、アイテムに接近して○ボタンを押す。

◆その他の操作

メニュー呼び出し



ステータス等のメニュー画面を呼び出す場合に使用。

マップ表示



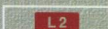
マップを入手していれば、△ボタンで閲覧できる。

ライト On/Off



□ボタンでライト点灯のオン/オフを設定できる。

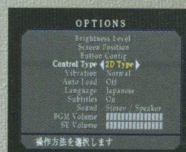
サーチビュー



通常画面から周囲を見渡す場合に使用。

◆2D Typeでの注意点

コントロールタイプが2D Typeの場合、ジェイムスの操作が異なってくる。例えばマップ上方へ進みたいなら、方向キーまたは左スティックを上へ、手前へ進みたいなら下方へ入力すると進む。また、平行移動やクイックターンがなくなるので注意。



◀OptionsからControl Typeを選択すると設定変更できる。

ジェイムスの身体能力

■ 体力

ジェイムスの体力は、アクションレベルごとに数値設定されているが、画面上ではメニュー画面のStatus欄に色で示される。平常時は青色で示され、モンスターの攻撃を受け、0に近づくほど赤色に変化する。このほか、オプションのVibrationを有効にした場合、体力が減るにつれて振動が激しくなる。

平常 ←

→ 危険



ジェイムスの
体力数値

BEGINNER ~ EASY NORMAL ~ HARD
→ 200 pts → 100 pts

■ サーチとエイミング

探索中は、常にジェイムスの視線に注意を払うこと。アイテムやモンスターを発見すると、ジェイムスはその方向に視線を落とすからだ。ただし、アクションレベルの難易度が上がるほどサーチできる範囲が狭くなることに注意したい。またこの条件は、攻撃時のモンスターに照準を合わせる能力、エイミングも同じ。



▲ジェイムスが視線を落としたら、その先を必ず調べておくこと。

モード別サーチ範囲

BEGINNER ~ EASY
→ 広い

NORMAL
→ 普通

HARD
→ 狭い

■ 疲労と死亡

走行を続けていると、停止時に息を切らせる動作をする。これは疲労がたまっていることを示し、走行速度はやや落ちるが、動けなくなったり死亡することはないので安心していい。またジェイムスの体力が0以下になると死亡となる。この場合ゲームオーバーとなり、最後にセーブした場所から始めることになる。



▲三角頭の大鎧の振り下ろしは、一撃でゲームオーバーにする威力を持つ。

死亡条件

BEGINNER
西アパートに出現する、三角頭の大鎧の振り下ろし攻撃を受けたときのみ死亡する。

EASY ~ HARD
体力が0以下になると死亡。

◆ 移動時の注意事項

壁に手をつく行動

アクションレベルがHARDの場合、走行中に壁などの障害物にぶつくと、ジェイムスが手を壁につける動作をする。この後もとの姿勢に戻る動作に入るが、この間は操作が不可能になってしまう。そのため、モンスターから逃げている最中は大きなスキとなり、ダメージを受けやすくなるので、必ず障害物は避けて走ろう。また避けられない場合は、すぐに走行を停止すること。



▲3~4秒走行してぶつくと、壁に手をつくことになる。

水上での移動能力

探索中、水が張られた通路を移動することがある。この場合、移動速度が通常時の65%にまで落ちることを覚えておくといい。



▲迷宮通路やホテルで水上移動する場所がある。

メアリーの写真



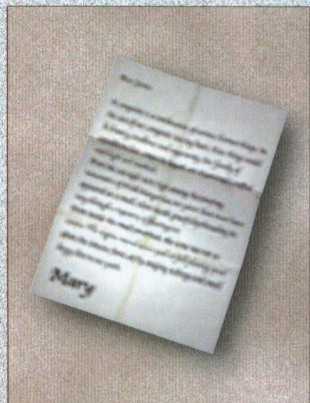
入手場所

ジェイムスの妻、メアリーが写っている写真。ジェイムスが「メアリーの手紙」とともに、最初から所持しているアイテムだ。シナリオでは「思い出の地」を探す手掛かりとなるアイテムで、特定の場所で入手、および使用することはない。彼女の後ろに広がる風景から、サイレントヒルのトルーカ湖を背景にした1枚であると推測できる。



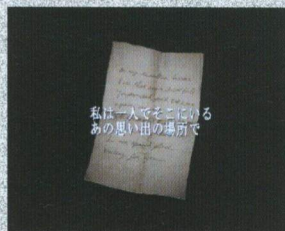
▲メニュー画面のExamineでは、拡大写真を見ることが出来る。

メアリーの手紙



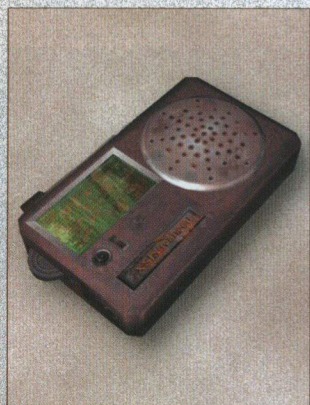
入手場所

3年前に病死したはずの妻、メアリーから送られてきた手紙。これをきっかけに、ジェイムスはサイレントヒルを訪れることになる。「メアリーの写真」と同様、最初から所持しているアイテムで、特定の場所で入手、および使用することはない。



▲手紙には、メアリーが思い出の場所ですと綴られている。

ラジオ



入手場所

Vachss Rd.の突き当たり

Vachss Rd.の突き当たりのトンネルで拾った、携帯用の小型ラジオ。電源のオン/オフや、音量の調節も可能。モンスターの感知機役を果たし、モンスターとの距離が近いほどノイズが大きくなる。そのため、ノイズが聞こえ始めたら、戦闘ができる態勢を整えるか、無視して走り去るかすること。また、音量は下げすぎないこと。



▲入手直後、意味も発信源も不明なメッセージが流れる。

ライト



入手場所 東アパート205号室

探索をスムーズに進めるために必要なアイテムで、暗闇の中で周囲を照らす効果を持っている。またライトを点けていると、暗闇の中でもアイテムを発見できたり、地図を見ることが出来る。普段は胸ポケットに入れて携帯しており、メニュー画面、もしくは□ボタンでスイッチのオン/オフの操作が可能となっている。



▲照らす範囲はあまり広くないため、こまかく移動することが多い。

モンスターとの関係性

ライトは暗闇での行動に欠かせないが、モンスターに発見されやすい面もある。ライトをオフにするとモンスターに気づかれにくく、逃げやすくなる利点があるので、必要のない場所では消してもいい。



▲ライトを消して進むには、多少の慣れが必要。



サイレントヒルの地図

入手場所 展望台

ジェームスが現在いる場所を確認できる、唯一のアイテム。そのほか、通行が可能、不可能な場所にチェックを入れたり、探索の手掛かりとなるメモを残したりもする。シナリオ開始直後に入手できる地図は、サイレントヒルの全景であるが、その後、探索する建物内の地図を入手することができる。基本的な見方や記号の意味は共通。



▲地図はメモとしても機能し、メッセージをそのまま書き写すこともある。

地図上での記号



通行は不可能。行き止まりなどを示す。



アイテムやヒントを見つけた場所を示す。



矢印の方向に、通行が可能であることを示す。



セーブポイント。赤い物体そのものを表す。

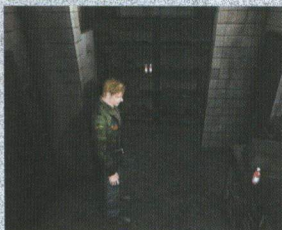
栄養ドリンク



効果

ジェイムスの体力を25%回復

もっとも数多く入手できるアイテムのひとつ。栄養補給によって体力を回復させるため、回復量は少ない。そのため、体力が赤く表示されている状態から平常まで戻すには、3~4個必要となる。序盤では貴重な回復アイテムなので、見つけたら漏れなく拾っておくこと。



▲微妙に光っているのを目印にする
と、拾いやすい。

携帯用救急キット



効果

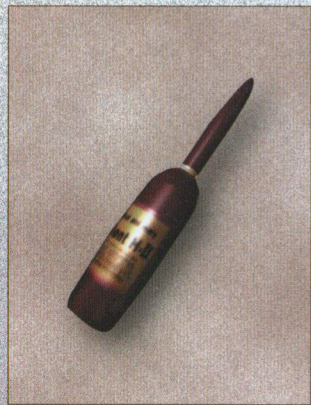
ジェイムスの体力を50%回復

自分で傷の手当てができるよう、応急処置ができる道具をそろえたもの。中盤以降に入手、使用することが多く、高い回復量を持つが、入手できる数は「栄養ドリンク」と比べると格段に少ない。そのため頻繁に使うことは控え、「栄養ドリンク」と併用したり、体力の状態を見極めながら使用すること。



▲「栄養ドリンク」と併せて使えば、体力が赤い状態からでも安全圏に入る。

アンブル



効果

ジェイムスの体力を100%回復し、以後10分間疲労を抑える

ジェイムスの体力を完全に回復できる、最高の回復アイテム。また10分間だけ疲労を抑える効果も持つため、速度を落とすことなく走行可能になることも魅力だ。そのかわり、入手できる数が非常に少ない貴重な品であるため、「携帯用救急キット」以上にムダ使いは避けたい。



▲使用する場合は、なるべく体力が赤く表示されるまで耐えること。

キーアイテム

探索中に入手できるアイテムは、体力回復系のアイテムと扉を開ける鍵のほか、仕掛けられた謎を解くためのアイテムの3つに大別される。特に3つめのアイテムは、それ自身が仕掛けを解くヒントになっている場合が多い。これらのアイテムの入手場所がわかれば、それだけスムーズに探索を進められるはずだ。ここでは、それらクリアに必要なアイテムを、入手場所とともに紹介する。



▶ Examineで表示される解説文にヒントが隠されていることが多い。

◆キーアイテムリスト



コイン《囚人》

入手場所 西アパート 109号室

西アパートでアンジェラと再会した部屋で発見できる。このコインには、女性の囚人の姿が刻み込まれている。



アンジェラの包丁

入手場所 西アパート 109号室

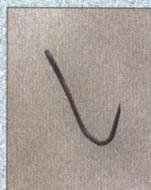
アンジェラから預かる包丁。武器として使用することはできない。刃に血糊らしきものが付着している。



コイン《老人》

入手場所 東アパート ダストシュート取り出し口

老人の横顔が刻み込まれたコイン。髪型や骨格から男性と推測できる。東アパートのダストシュートに詰まっている。



曲がった針

入手場所 病院 女性用ロッカールーム

錆びつき、釣り針のように曲がった針。ロッカールームにある。ぬいぐるみに刺さっている。



コイン《蛇》

入手場所 東アパート 中庭

曲がりくねった蛇が刻み込まれたコイン。中庭のプールに放置された乳母車で発見できる。



髪の毛

入手場所 病院 S14病室

病院3階にある病室の一室にある箱に収納されているアイテム。女性のものだったのか、髪の毛自体は長め。



缶ジュース

入手場所 東アパート 1階廊下

107号室の前で入手できるアイテム。開封前なのか、重量がある。ダストシュートに詰まったゴミを落とすために使う。



乾電池

入手場所 病院 M6病室

ライトに使っているものと同じタイプの乾電池。病院M6病室で入手できる。入手後は、シナリオが進行した先で使用できる。



鉛の指輪

入手場所 病院
デイルーム

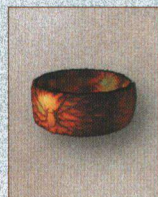
病院の2階デイルームにある冷蔵庫から入手。3階階段の扉を開くために、もう一对の指輪「銅の指輪」とともに使う。



ろう人形

入手場所 刑務所 南独房

独房の祭壇に飾られた、奇怪な形をしたろう人形。単独で使うことはなく、一度溶かしてから使用することになる。



銅の指輪

入手場所 病院 地下

病院の地下にある、隠し部屋で発見できる指輪。3階階段の扉を開くのに必要なアイテムで、「鉛の指輪」とともに使用する。



オイルライター

入手場所 刑務所 面会室

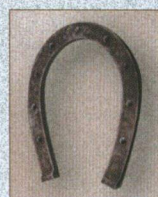
面会室の机で発見できるアイテム。普通のライターより火力が強いことを利用し、「ろう人形」を溶かすときに使用する。



スパナ

入手場所 Lindsey St.

Lindsey St.に面した、建物の前で発見できる。資料館に入るための鍵、「青銅製の古い鍵」を入手する際に必要なアイテム。



蹄鉄

入手場所 刑務所 広場

広場の処刑台に3枚の銘板をはめ込んだ後、扉に引っ掛けられている。フタの取手の代用品として使用する。



《飽食豚》の銘板

入手場所 刑務所 食堂

豚の絵が刻まれた金属製の板。処刑台にはめ込むことで、蹄鉄が入手できる。《飽食豚》で連想できる人物が一人いるが……。



ニッパー

入手場所 迷宮通路
キューブ部屋

針金を切るのに適したアイテム。キューブ部屋にある、電源ボックスに刺さっているところを発見できる。



《虐げる者》の銘板

入手場所 刑務所 北独房

人を虐待している、宗教画風の絵が刻まれた金属製の板。刑務所の北独房、西から4つめの部屋で発見できるアイテム。



ローラへの手紙

入手場所 ホテル
レストラン

ローラにあてられた手紙。ホテル1階のレストランでローラから手渡される。



《誘惑する女》の銘板

入手場所 刑務所
シャワー室

刑務所のシャワー室で発見できる、女性の絵が刻まれた銘板。これら3枚の銘板が象徴するものは一体何なのだろうか。



シンナー

入手場所 ホテル 地下

写真の落書きを消す際に使い、「(灰被り姫)のオルゴール」が隠されたトランクの暗号がわかる。地下エレベーターで入手。



《灰被り姫》のオルゴール

入手場所 ホテル 202号室

202号室のトランクに隠されている。シンデレラの人形が飾られたオルゴールで、大オルゴールの仕掛けを解くのに必要。



《白雪姫》のオルゴール

入手場所 ホテル 常温室

ホテルの常温室で発見できる。白雪姫の人形が飾られたオルゴール。ほかの2つと同様、大オルゴールの仕掛けを解く際に必要。



《人魚姫》のオルゴール

入手場所 ホテル 中庭

ホテルの中庭にある。噴水前で入手できる。台には人魚姫の人形が飾られている。



ビデオテープ

入手場所 ホテル 事務室

3年前、メアリーと訪れた際に撮影したビデオテープ。ホテルの事務室で発見できる。謎を解く際に大きな役割を果たす。



缶切り

入手場所 ホテル 事務室

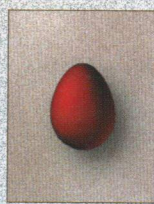
ホテルの事務室で、ビデオテープとともに入手できるアイテム。缶詰を開け、電球を入手する際に使用することになる。



電球

入手場所 ホテル バー調理室

ラベルのない缶詰の中から入手でき、バーから抜ける際に必要となる。窪穴を見つけるため、スタンドに差して使う。



緋色の卵

入手場所 ホテル 1階ロビー

ホテル（後半）のロビーで2体の三角頭を倒した後、三角頭の体を調べると入手できる。ロビー南の扉を開けるために必要。



錆色の卵

入手場所 ホテル 1階ロビー

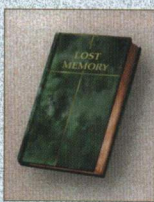
「緋色の卵」と同じく、ホテル（後半）の1階ロビーで手に入るアイテム。



白の香油

入手場所 西アパート 105号室

2周目以降の西アパート105号室のキッチンで発見できる。直接使用することはないが、Rebirthエンドを見るのに必要。



書『失われた記憶』

入手場所 ガソリンスタンド

Rebirthエンドを見るために必要なアイテムで、2周目以降に入手可能。サイレントヒルの歴史や伝承について書かれている。



黒曜石の酒杯

入手場所 資料館

2周目以降、資料館の一室で発見できるようになる。古めかしい杯。Rebirthエンドに行き着くために必要となる。



書『赤の祭祀』

入手場所 ホテル（後半）図書室

ホテルの図書室の書棚で発見する。サイレントヒルに伝わる古き神について書かれた書。Rebirthエンドを見るのに必要。

鍵

鍵の中には、扉だけでなく、箱を開くために使用するものもある。これらの鍵もキーアイテムと同様、使用するとなくなるので、いつまでも所持しているものがあれば、使用場所を見落としていることになる。メアリーから届いた手紙の謎を解くためにも、入手場所と使用するタイミングを紹介するので、探索時の参考にしてほしい。

アパートの門の鍵

入手場所 Martin St.北端

東アパートに入るための鍵。メモらしき紙には、アパート名が書き込まれている。

アパート202号室の鍵

入手場所 東アパート
208号室

東アパートの202号室に入室する際に使用する。

時計の鍵

入手場所 東アパート
202号室

鍵の頭に、小さな時計がついた鍵、208号室にある、柱時計の文字盤のフタを開くときに使う。

非常階段の鍵

入手場所 東アパート
3階廊下

東アパートの2階にある非常階段に通じる鍵。鉄格子越しに拾う際、一度ローラに邪魔される。

中庭の鍵

入手場所 東アパート
307号室

307号室のクローゼットの中で入手する。1階ホールから中庭へ抜けるときに必要。

ライン家の鍵

入手場所 西アパート
105号室

ライン家とは、西アパートの209号室。3枚のコインの仕掛けを解くと入手できる。

アパート階段の鍵

入手場所 西アパート
208号室

西アパートの2階の廊下北端にある、扉を開く際に必要。208号室のベッドで入手できる。

《紫牡牛》の鍵

入手場所 病院
書類保管室

病院のS14病室にある、小箱を開くのに必要。箱の中には、「髪の毛」が入っている。

診察室の鍵

入手場所 病院 男性用
ロッカールーム

ロッカーにある、白衣から発見できる。病院1階にある、診察室に入る際に使用する。

《ラピスの眼》の鍵

入手場所 病院 M2病室

「《紫牡牛》の鍵」と同様、「髪の毛」を入手する際に必要になる鍵。M2病室で入手できる。

屋上の鍵

入手場所 病院 S03病室

マリアが休んでいる、3階の病室で発見できる。屋上へ進むときに使用される鍵。



エレベーターの鍵

入手場所 病院 シャワー室

エレベーターの操作パネルを開くために使用。この後、エレベーターを起動させることになる。



ホテル312号室の鍵

入手場所 ホテル 受付

ロビーの受付奥のキーボックスで発見できる鍵。312号室の扉を開く際に使用する。



地下倉庫の鍵

入手場所 病院 M6病室

地下倉庫へ通じる鍵。病院2階M6病室にある、奇妙な絵が描かれた壁の付近で発見できる。



《魚》の鍵

入手場所 ホテル レストラン

レストランの皿の上で発見できる。クロークにあるカバンを開くときに使用する。



病院玄関の鍵

入手場所 病院 院長室

病院長の伝言とともに発見される鍵。正面玄関を開くときに使用する。



ホテル204号室の鍵

入手場所 ホテル クローク

204号室の扉を開く鍵。クロークにあるカバンを、「《魚》の鍵」で開けると入手できる。



青銅製の古い鍵

入手場所 公園

資料館へ入る際に使用する、古めかしい鍵。公園の映像の後ろに隠されている。



従業員用エレベーターの鍵

入手場所 ホテル 204号室

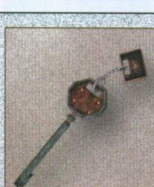
「エレベーター、従業員用」のタグがついた鍵で、エレベーターホールへと通じる扉を開く。



螺旋文字の鍵

入手場所 資料館

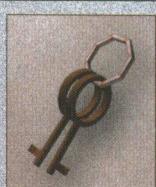
資料館から刑務所へ通じる扉を開く鍵。円筒のキーホルダーに、文字が螺旋状に書かれている。



バーの鍵

入手場所 ホテル ボイラー室

ホテルの地下にあるボイラー室で発見でき、同階にあるバーから廊下へ出る際に使用する。



冤罪者の鍵

入手場所 迷宮通廊

迷宮通廊で入手。冤罪によって処刑された人が残した鍵。手錠を外すときに使用する。



ホテル階段の鍵

入手場所 ホテル ロビー

ホテルの3階へ行く際に必要になる鍵。オルゴールのバズルを解くと入手できる。

戦 闘 解 析

徘徊するモンスターと対峙する場合、さまざまなテクニックを駆使する必要がある。ここでは、その基礎から応用までを解説する。

戦闘時の基本操作

構え



R2

攻撃するときは、アクションレベルNORMAL以上では必ず構えを取りながら攻撃することになる。また、構えたまま移動、回転しての方向修正が可能な武器も多いので、必要に応じて行おう。

◆構え移動の重要性

通常時の平行移動は真横に動くが、構え中の平行移動は円を描くように動く。これを利用し、モンスターとの戦闘では、側面や背後に回り込んで攻撃しよう。



◀モンスターの攻撃を避ける場合にも役立つ。

攻撃



R2 + ○

攻撃は、アクションレベルNORMAL以上では、構えてから○ボタンを押すと行われる。注意点は、木材や鉄パイプの場合、○ボタン強押しで振り下ろし、弱押しで振り回しに変化すること。またHARDのみ、障害物に攻撃するとはね返される動作が起きる。

攻撃ポイント

BEGINNER - EASY
構えを取らなくとも、○ボタンを押すだけで攻撃可能。

NORMAL - HARD
攻撃するには、必ず構えを取らなければならない。

リアクション

BEGINNER - NORMAL
壁などに攻撃しても、そのまま素通りする。

HARD
障害物に攻撃するとはね返され、コントローラが振動する。

とどめを刺す



○

モンスターが倒れても、まだ息がある場合が多い。その際には、すぐに接近し、構えを外した状態で○ボタンを押そう。すると、とどめを刺す動作に移る。この動作には、“蹴り”と“踏み潰す”の2種類がある。



▲モンスターが倒れていても、ラジオからノイズが聞こえる場合は、必ずとどめを刺すこと。

ガード



モンスターの攻撃の中には、ガードが可能なのがある。ただし成功時も攻撃力の10%のダメージを受ける。



防御のタイミング

BEGINNER - EASY
Xボタンを押し続けるだけでガードが可能となっている。

NORMAL - HARD
モンスターが攻撃を開始してからXボタンを押すとガードが成功する。

リロード

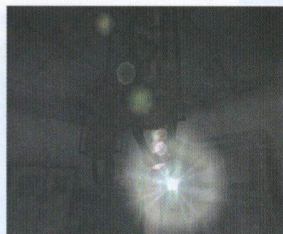


装備している銃の弾が切れると、弾を装填する行動に移る。メニュー画面でもリロードは可能。

オートリロードについて

アクションレベルEASY以下では、銃器装備中に構えるだけで自動的に最大装填数までリロードされる。弾を使い切る前に構え直せば、素早いリロードが可能だ。

つかみ回避



モンスターの中には、ジェームスをつかんで攻撃するものがある。1フレーム(1/30秒)ごとに体力を奪われるので、方向キーやボタンを連打して回避する。アクションレベルごとに回避できるまでの連打の回数は異なる。

連打の必要回数

BEGINNER

少ない。また、一定時間後に回避する。

EASY

少ない

NORMAL

普通

HARD

多い。またつかみ攻撃を受けている間にメニューやマップ画面への移行は不可。

戦 闘 の 基 本

ジェームスの体力に細心の注意を払う

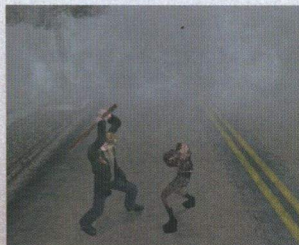
通常の画面からでは、ジェームスの体力状態を知る手段はなく、手掛かりはコントローラの振動のみ。そのため常に体力には気を配り、不意の一撃にも耐えられるよう、最低でもステータス画面が無色の状態で探索を進めたい。また回復はメニュー画面のほか、R3ボタンでも代用が可能。回復量が無駄にならないようにアイテムを自動選択し、効率良く回復してくれる。



◀ 瀕死のままの探索は避け、速やかに回復を図ること。

モンスターはすばやく倒す

モンスターとの戦闘は、常に1対1とは限らない。戦闘中、ほかのモンスターが襲ってくる場合もあるため、攻撃時には速やかにしとめたい。理想的パターンは、連続攻撃でモンスターを倒し、すぐ接近してとどめを刺すこと。また2体以上のモンスターと対峙した場合は、1対1で戦える場所に移動したり、距離を取るなどし、1体ずつ倒せる状況を作り出そう。



◀ 弾数制限もあるため、なるべく打撃系武器で戦おう。

武器の特性を知る

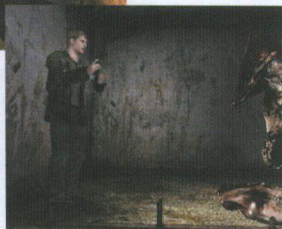
武器は、木材を始めとした打撃系武器と、ハンドガンを始めとした銃器とに分けることができる。それぞれにメリット、デメリットがあるため、戦闘時にはそれらの特徴を理解したうえで、武器の選択や戦法を変化させる必要がある。

武器名	構え移動	武器名	構え移動
木材	○	ハンドガン	○
鉄パイプ	○	ショットガン	○
大鉞	×	狩猟用ライフル	×
チェーンソー	○	ハイバースプー	○



◀武器によって動作が異なるため、実際に使用し、慣れておく。

▶リロード時はスキができる。接近戦での銃器の使用は要注意。



◆打撃系武器と銃器のメリットとデメリット

	打撃系武器	銃器
メリット	<ul style="list-style-type: none"> ●くり返し使用でき、失うことがない ●連続攻撃ができるものが多く、モンスターを倒しやすい 	<ul style="list-style-type: none"> ●遠距離から攻撃できる ●攻撃力が大きいものが多い ●上空のモンスターにも攻撃を当てやすい ●小さなモンスターにも攻撃を当てやすい
デメリット	<ul style="list-style-type: none"> ●攻撃範囲が狭い ●上空にいるモンスターに攻撃を当てるのが難しい ●連続攻撃はスキが大きくなることもある ●序盤に入手できるものは、ほとんど威力が小さい ●小さなモンスターに攻撃を当てづらい 	<ul style="list-style-type: none"> ●弾切れになると攻撃できない ●リロード時のスキが大きい ●複数のモンスターを相手にしづらい

モンスターの特性を知る

モンスターのステータスには、「体力」と「耐久力」の2種類がある。体力はモンスターのヒットポイントを表し、0になると死亡する。一方、耐久力はモンスターをノックダウンさせるのに必要なダメージ値で、0になると転倒する。体力は0になっても回復しないが、耐久力は時間とともに回復し、再び立ち上がってくる。さらにモンスターの出現場所によって、体力や耐久力が変化する場合があることにも注意しよう。

また、一度体力を0にしたモンスターでも、別のエリアへ移動し、再び戻ってきたときに、復活している場合もある。復活する確率はアクションレベルによって異なるため、一度モンスターを倒したエリアを再訪する場合でも、戦闘態勢は維持しておきたい。

◆アクションレベルと復活率

アクションレベル	復活率
BEGINNER	10%
EASY	10%
NORMAL	20%
HARD	40%

◆Lying Figure, Mannequin, Bubble Head Nurseの出現場所による能力の変動値

	体力	耐久力
屋外アパート	——	——
病院	通常の1.5倍	——
刑務所、迷宮通廊	通常の1.5倍	通常の1.2倍
ホテル	通常の2.0倍	通常の1.5倍

実戦に入る前に

■ 打撃を基本とする

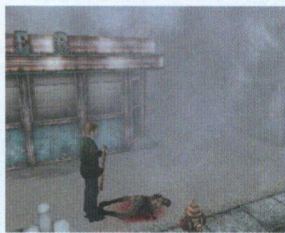
基本的に攻撃は、打撃系の武器で行なうこと。銃器の持つ遠距離攻撃や、自動照準は魅力的だが、乱用していると弾切れとなり、必要なときに使えなくなってしまう。銃器は、Creeperのように打撃を当てづらい場合や、上空を徘徊するモンスター、または接近戦に強いモンスターと戦う場合のみに絞るほうがよい。もしくは、瀕死のため接近戦をしたくない場合だ。



◀振り回しや振り下ろしなど、攻撃を使い分けられるようになると戦闘がラク。

■ とどめは確実に

一定のダメージを与えると、モンスターは地に伏せるが、これで倒したわけではない。しばらくすると、再び立ちあがったり、這い出して攻撃してくるからだ。そのため、ラジオのノイズが消えるまで、必ず追撃を行おう。銃器ならそのまま攻撃し、打撃系の武器の場合は、振り下ろして攻撃すること。また、接近して構えを解き、○ボタンでとどめを刺してもいい。



◀蹴りまたは踏みつけた後、血が大量に流れると、とどめを刺したことになる。

■ 逃げも戦術のひとつ

モンスターとの戦闘は必須ではないため、無理に戦う必要はない。行く手を阻まれたり、囲まれた場合以外、逃げることも選択肢に入れよう。この場合ひたすら走って逃げるか、障害物を盾にかわすのがいいだろう。ただしモンスターを倒した数は、ゲームクリア後のゲームリザルトに反映されるので、高評価を狙うのなら、逃げは最小限に抑えよう。



◀回復アイテムが少なく、体力も少ない場合は、なるべく逃げよう。

■ 周囲をよく確認してから移動する

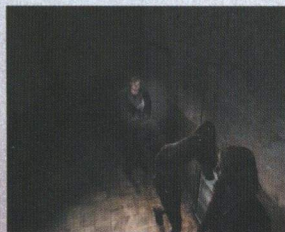
探索中、マップによってはジェイムスを正面や側面から見たカメラアングルに変化する場所がある。このときモンスターの不意打ちを受けないためにも、L2ボタンで視点を切り替え、周囲を確認しよう。L2ボタンを押すと、ほぼ後方から見た視点になり、前方の様子が確認できる。また、L2ボタン+右スティックで視点を動かし、細かく状況確認するのもよい。



◀廊下などのT字路に差しかけた場合は、必ず左右の確認をすること。

■ ライトを消して行動する際の注意事項

暗闇の中、ライトを消していると、モンスターはジェイムスの位置を捕捉しづらくなる。これを利用して、逃げに使ったり、また背後に回り込んで攻撃を仕掛けることもできる。かなり有効な戦法ではあるが、ライトを消していると、マップが見られない、落ちているアイテムをサーチ、拾うことができない、といったデメリットがあることに気をつけよう。



◀ライトを点けていると、モンスターの動きを正確に見極められる。

木 材



入手場所	Vachss Rd.突き当たり
攻撃力	振り回し(弱押し)/100pts(初回時)・80pts(連続攻撃時)
	振り下ろし(強押し) /140pts
リーチ	70cm

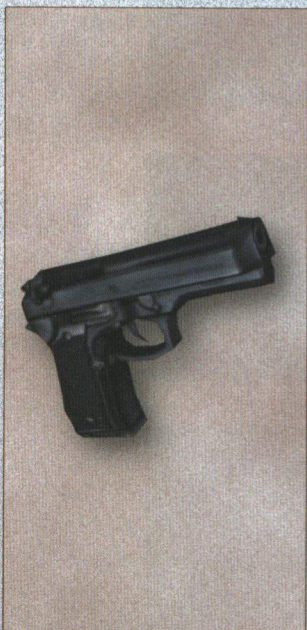
ジェイムスが最初に入手する武器。威力こそ低いが、屋外では走行したまま構え、攻撃が可能であるほか、歩きながら振り回し攻撃が可能なほどの手軽さを誇る。ただし、振り下ろしだけは立ち止ま

って攻撃することになる。東アパートに入る前まではこの武器で探索を進めるため、打撃系武器の扱いの基本(弱押しと強押し)を練習しておくといいたいだろう。



◀威力が低いため、何度も攻撃を当てる必要がある。

ハ ン ド ガ ン



入手場所	東アパート 301号室
攻撃力	120pts
装填数	10発
射程	15m

連射性能に優れた「ハンドガン」。構えたままの歩行、および歩行しながらの攻撃が可能と、携帯性にも優れている。威力の低さをカバーするためにも、遠距離から移動しながら攻撃、といった牽

制用に使うと効果的だろう。また、複数のモンスターがいる場合は、弾数とリロードの関係上、なるべく使用を控えたい。それでも戦う場合は、近くにいるモンスターを優先して攻撃することが大切だ。



◀威力はあまり高くないので、こまめなりロードが必要となる。



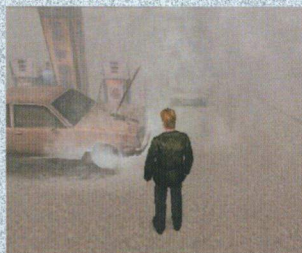
鉄パイプ

入手場所	ガソリンスタンド
攻撃力	突き刺し(弱押し) /130pts
	振り下ろし(強押し) /160pts
	振り回し(⊗+⊙ボタン)/120pts(初回時)・96pts(連続攻撃時)
リーチ	108cm

リーチが長く、構え移動が可能。また突き刺しはモンスターと距離を取ることもでき、振り回しは連続攻撃や移動しなからの攻撃が可能なので、非常に使い勝手がよい。リーチの長さを利用して、振り回

しか振り下ろして攻撃。接近されたら突き刺して距離を取り、倒れたらすぐとどめの蹴り、といった攻撃パターンを組もう。

※振り回しはアクションレベルHARDのみ。



◀ガソリンスタンドにあるので、必ず入手しよう。

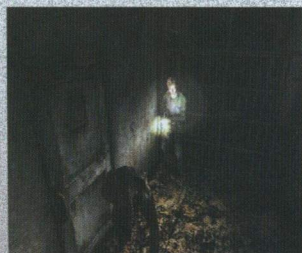


ショットガン

入手場所	病院 女性用ロッカールーム
攻撃力	100pts
装填数	6発
射程	10m

「ハンドガン」と比べて射程も装填数も低いが、広範囲に渡って攻撃できることが特徴。一度に複数の弾を発射するため、至近距離であるほど高いダメージを与えられる。しかし、1発そのものの威

力は低いため、あまり複数のモンスターと対峙することは避けたい。構え移動が可能であるため、後退しながら発射するといいたいだろう。また発射時は立ち止まることにも注意したい。



◀発射時は、ギリギリまでモンスターを引きつけること。

狩 猟 用 ラ イ フ ル

入手場所	刑務所 武器庫
攻撃力	500pts
装填数	4発
射 程	18m

銃器の中では最高の攻撃力を誇り、射程も最長。さらに弾はモンスターを貫通する特徴も持っている。構え移動、攻撃しながらの移動が不可能なうえ、弾数も少ないので、ボス戦で遠距離からダメー

ジを与えていく戦法に使うとよいだろう。また拾える弾数も少ないので、路上などに出現するモンスター相手には使わないほうが無難だ。



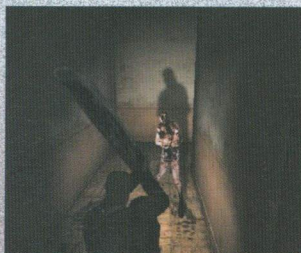
◀物陰に隠れたまま攻撃しても、十分ダメージを与えられる。

大 鉞

入手場所	迷宮通路
攻撃力	振り回し(弱押し)/600pts(初回時)・300pts、150pts……(連続攻撃時) 振り下ろし(強押し)/1000pts(初回時)・500pts、250pts……(連続攻撃時)
リーチ	145cm

圧倒的な威力を誇る武器だが、その重さのために、構え移動はあらかつ通常の歩行能力も半減し、走行も不可能になる。また攻撃の予備動作も非常に遅く、その間にモンスターの攻撃を受けやすい、と

いった弱点を持つ。攻撃を当てることは難しいが、リーチの長さを活かし、接近してくるモンスターに当てよう。また大鉞がヒットしている間はダメージを与え続けるため、それが連続攻撃となる



◀NORMAL以下なら、ほとんど振り下ろしの一撃で倒せる。

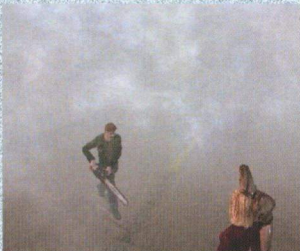
チェーンソー



入手場所	森
攻撃力	振り回し(弱押し)/250pts(初回時)・125pts、62.5pts……(連続攻撃時) 突き刺し(強押し)/300pts(初回時)・150pts、75pts……(連続攻撃時)
リーチ	105cm

クリア後、2周目以降のプレイで序盤に入手できる。打撃系の武器では「大銃」に次ぐ威力を持ち、またリーチは「鉄パイプ」とほぼ同じなので、ほとんどの敵を労せず一撃で倒せる。欠点は、いち

いちエンジンをかける必要があるため、構え動作に入るのに時間がかかってしまうこと。一度ダメージを受けると構え直すのにかなりの時間がかかるので、モンスターとの距離には注意が必要。



◀攻撃速度の遅さは、構え移動によってカバーするとよい。

ハイパースプレー



入手場所	Saul St.西 キャンピングカー
攻撃力	1pts/1フレーム 内容量：200回(1回は噴射開始から在を振るモーションまで、噴射を中断しても回数は増えず、その回の残量が切れるまで噴射が可能。回が進むごとに噴射時間と噴射距離が短くなる。)
射程	0~2m

2周目以降のプレイで入手できる武器。攻撃力こそ小さいが、その付加効果に特徴があり、ゲームリザルトの★の数により、スプレーの色と能力が変化する。白は敵を一定時間足止めし、紫と黄色は、

Mannequinを同士討ちさせることができる。また、緑スプレーは、すべての敵を一撃死させることが可能。ただしアクションレベルNORMAL以上では、プレイヤーも1秒間に1ptsダメージを受ける。



※入手条件はP.097を参照

◀屋内では歩きながら攻撃、屋外では走行しながら攻撃できる。

Lying Figure

胴体から噴射する毒霧をメインに攻撃してくるため、正面に立たないようにすること。構え移動で側面へ移動し、攻撃するといい。また倒れた後は、這ったまま移動や攻撃をしてくる。こちらのほうが動きがすばやく、攻撃を当てづらいので、倒した後はすぐにとどめを刺すこと。



▲ほぼ全エリアに出現するので、序盤から動きに慣れておこう。

ジェームスがサイレントヒルで最初に遭遇する存在。トンネル内にて、人肉を捕食しているようだが、彼に人間の口にあたる器官は確認できない。身体に数カ所の裂け目が存在し、そこから噴出させるガスを大量に浴びると、命を落とす危険性がある。また普段は、ラバーのようなものに覆われた上半身を大きく動かしながら移動をする。その姿は、何かに苦しんでいる受刑者のようにも見える。ジェームスがアパートの非常階段で「三角頭」に遭遇する際、「三角頭」が彼に鋭い破さっている光景が確認できるが、その事と「悶える」行為が関係あるのかについては、何も解らない。

Lying Figure 攻撃方法

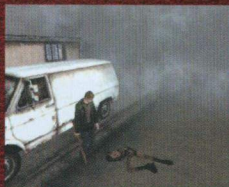
毒霧



攻撃力 7pts
攻撃距離 3.0m(屋外)/1.5m(屋内)

攻撃範囲が広いため、不用意な接近は禁物。噴射後に接近するか、側面へ回り込もう。

頭突き



攻撃力 5pts
攻撃距離 0.2m

這い出した後の攻撃。動きが早く、予測しづらいため、銃で狙うか接近した後を狙おう。

基本体力

	体力	耐久力
BEGINNER	400pts	10pts
EASY	400pts	190pts
NORMAL	700pts	285pts
HARD	1500pts	380pts

Mannequin



ジェイムスが三角頭に初めて遭遇する際は、それに弄ばれている存在。上半身にも下半身と同様の器官を持ち、それを武器としてジェイムスに襲いかかる。また、「ライングフィギュア」同様、皮膚が光沢状のもので形成されており、それによって、暗い中でも何とか存在を確認することができる。身体の中央付近に小さな穴のようなものが確認でき、そこに「三角頭」が執拗に触れているのは何か理由があるのだろうか？

Mannequin 攻撃方法

腕(足)による打撃



攻撃力 18pts

攻撃距離 1.5m

意外に攻撃力が大きいので、連続で受けないこと。動きは鈍いので、かわしやすい。

普段はマネキンのまま固まっているが、ジェイムスが接近すると、襲い掛かってくる。腕、足ともに同じパーツがついているが、基本的には上にあるパーツで攻撃してくる。前後に体を揺らしてから攻撃してくるため、わかりやすい。



◀ 攻撃してくるタイミングが読めるようになれば、簡単にガードできる。

基本体力

	体力	耐久力
BEGINNER	400pts	10pts
EASY	400pts	190pts
NORMAL	700pts	285pts
HARD	1500pts	380pts

Bubble Head Nurse

病院より出現する、看護婦の姿をしたモンスターで、鉄パイプを武器に攻撃してくる。ジェイムスと同様、振り下ろしはダメージが大きいので、振りかぶるのを見たら、すぐに後ろか横へ避けること。また攻撃をする場合は、相手の攻撃動作が終わった瞬間を狙おう。



◀やや光沢があるのがtypeA、汚れているのがtypeB。

基本体力

typeA	体力	耐久力
BEGINNER	400pts	10pts
EASY	500pts	190pts
NORMAL	800pts	285pts
HARD	1500pts	380pts

typeB	体力	耐久力
BEGINNER	480pts	12pts
EASY	600pts	228pts
NORMAL	960pts	342pts
HARD	1800pts	456pts

Bubble Head Nurse 攻撃方法

突き刺し



攻撃力	15pts
攻撃距離	2.4m

ジェイムスと同様、鉄パイプを使うため、リーチが長い。逃げる距離は大きくしよう。

振り下ろし



攻撃力	20pts
攻撃距離	1.2m

振りかぶるのを見たら、すぐ避けること。リーチは短めなので、後退するといひ。

病院内でジェイムス、マリアに攻撃をしかけてくるモンスター。排気管等から引きさぎった鉄のパイプを手に入れている。

鼻先に腐れた顔を垂らし、時にはその苦しみから頭部を上下左右に振りながら徘徊している。また顔死の状態では、だたをこねるように麻でのたうちまわる。病院の周りを徘徊する、より苦しみに満ちた看護婦も存在する。

Creeper

地面をすばやく這い回り、体も小さいため、打撃系武器では攻撃を当てづらい。そのため、攻撃は銃器が有効だ。Creeperの攻撃力は小さいが、体力は多少あるため、無視するにはわりと厄介。



◀大量に出現する場所もある。相手にしないで通過するといい。



Creeper 攻撃方法

噛みつき攻撃



攻撃力 5pts
攻撃距離 0.1m

ジェイムスの足下に寄ってきては、噛みついて去っていく。

基本体力

	体力	耐久力
BEGINNER	1pts	1pts
EASY	250pts	100pts
NORMAL	400pts	150pts
HARD	600pts	240pts

主に屋内を這い回る、ゴキブリをひと回り大きくしたような存在。単体では、ジェイムスの敵と呼ぶには、あまりにもひ弱であるが、多数の「クリーパー」に囲まれては、ジェイムスでさえも命を落としかねない。しかし、ほかの敵ほど警戒する必要はないだろう。

Mandarin

常にジェイムスの足下から襲ってくるモンスター。金網の下方にぶら下がり、腕の先についている触手で攻撃してくる。そのため出現位置は、足場が金網状になっているところに限られる。動きが早く、連続で攻撃を当てることは難しい。マンダリンの現れる金網の上は、走って切り抜けるのが無難な策と言えるだろう。



◀金網越しのため、打撃系武器ではダメージを与えられない。



Mandarin 攻撃方法

触手



攻撃力 10pts

攻撃距離 0.1m

攻撃をしかけると、向かってくる。腕の先から出る細長い触手がジェイムスに忍び寄る。

彼等には、人でいう腕にあたる器官が確認でき、また、その先端には、「フレッシュリップ」と同様、人の口に似た形状の物が確認できる。彼等も「フレッシュリップ」と同様、ジェイムスに何かを訴えているようだが、それが果たして何であるのかは、ジェイムスにも解らない。ただ、立ち止まらなければ、彼等の訴えを被る事もない。

基本体力

体力 耐久力

BEGINNER	300pts	-
EASY	800pts	-
NORMAL	1200pts	-
HARD	2500pts	-

m. I

Abstract Daddy

小刻みに動きながら近寄ってくるモンスター。間合いを詰められると、抱きつかれて身動きがとれなくなるので、攻撃するときは十分な間合いを取ることが大切だ。通常、モンスターとしての出現が少ないので、苦手意識を感じるようであれば、逃げるというも手。



◀猪のように突進してくる。間合いを詰められると非常に厄介。

Abstract Daddy 攻撃方法

抱きつき攻撃



攻撃力 10pts

攻撃距離 0.1m

抱きつかれている間は、1/30秒につき0.2ptsのダメージを受ける。すばやいボタン連打を。

SYSTEM

戦術解析



刑務所の地下の世界にて、アンジェラに襲いかかるうとした存在。そこには、アンジェラがかつて被害にあった、ある虐待が関係しているようである。彼女の肉親がどのような性格の持ち主であったのか知る由もないが、彼女はただひたすら怯え、憎んでいる。「アブストラクトダディー」の名にあるように、彼女の父親に何か問題があったのであろうか……。彼の身体には、ベッドのような物と、二人分の丸い固まりと、口のようなものが確認できる。

基本体力

	体力	耐久力
BEGINNER	500pts	150pts
EASY	750pts	285pts
NORMAL	1000pts	380pts
HARD	2000pts	500pts

2周目以降の システムの変化

ここではゲーム2周目以降で発生する、システムの変化を解説。探索を進めるうえで便利な機能やアイテムがあるので、細かくチェックしよう。

隠し武器が手に入る

「チェーンソー」「ハイバースプレー」は、2周目以降でしか登場しない武器。「ハイバースプレー」は、アクションレベルによって出現に必要なクリア回数が増える性質を持っている。



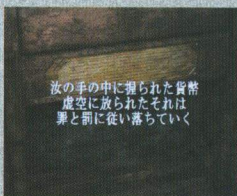
◀ 打撃系の武器では比較的扱いやすいチェーンソー。構えに時間がかかるのがネック。



▶ スプレーの性能は、ゲームリザルトによって変化。種類によっては最強の威力を持つものもある。

RIDDLE LEVEL EXTRA出現法

3つのRIDDLE LEVELをクリアした後、再びRIDDLE LEVEL HARDを選んでプレイすると、一部の謎解きの難易度が上がっている。これは、セーブ画面右下の表示から判別できる。



汝の手の中に弾られた貨幣
虚空に放られたそれは
果と前に後い落ちていく

◀ ヒントの難易度が非常に高いため、よく考えて取り組む必要がある。

オープニングムービーに変化

通常、オープニングムービーでは始めのジェイムとマリアの会話を除くと、音声出力される場面はない。が、クリアデータがあると、会話がすべて音声出力されるようになる。



◀ ムービーそのものは同じ。すべてのキャラクターの音が聞ける。

エンディングに関わるアイテムが登場

「白の香油」「書「失われた記憶」」「黒曜石の酒杯」「書「赤の祭祀」」の、Rebirthエンディングに必要なアイテムが4つ、発見できる。

セーブ画面から得られる情報が増える

クリアデータを保存すると、その項目はタイトル画面やセーブ画面上で黄色色で表示。またセーブ画面で左右に方向キーを入力すると、表示項目が変化する。ここでは総プレイ時間のほか、既に見たエンディングが頭文字のアルファベットで表示される。

メモリーカード(スロット1) ファイル名: 2017070701	
サイレントヒル2 File01	
歳	34 : 58
西暦アバート2開演日	35 : 30
病院幸福度	35 : 38
病院南階段	35 : 59
麻薬科館	36 : 15
Data 1	Save 1
Action Normal	Riddle Normal

EXTRA OPTIONSに追加項目が登場

クリアデータ保存し、ゲームを続けると、そのデータのEXTRA OPTIONSに、2つの新項目が追加される。見落としやすい変更点のひとつだ。

◆追加項目について

Bullet Adjust

弾の入手量が増える。最大3倍まで増やせる。

Noise Effect

オフにすると画面がクリアに表示される。

T HILL

Paleville

Lake Side
Amusement Park

Sandford St

第二章

シナリオ 解析

SCENARIO

ここからは、サイレントヒルの探索を進めるために必要な情報を、マップ、チャート、シナリオの3つのカテゴリーに分けて解説する。それぞれの果たす役割を十分に理解し、無理のない探索を進める手引きとしてほしい。

Paleville
26 COUNTY

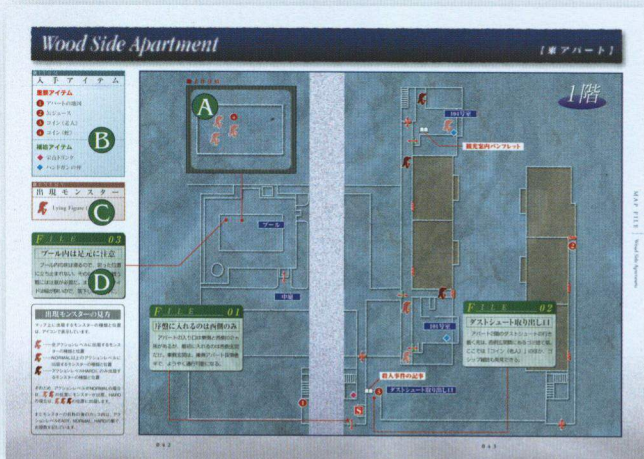
Nathan Ave.

Rosewater Park

CHERRY ST

South

How to Use



Map

マップ

マップを大きく掲載し、モンスターなどの出現位置もアイコンで表示。まずここで部屋のつながりを把握しよう。

A 部分拡大図

情報が密集する部屋については、わかりやすくするため、拡大図を添付している。

B アイテムリスト

重要アイテムは番号で表示し、補給アイテムはひし形で色を分けて表示した。

C モンスターリスト

レベル別にモンスターの数と種類を表示。()内は左よりEASY、NORMAL、HARDの順番を示す。

D FILE

マップの注意点などの解説を示した欄。ゲームクリアから多少離れた情報も盛り込んである。

◆アイコンの意味

- ... アクションレベルEASYの出現モンスター
- ... アクションレベルNORMALの場合
- ... アクションレベルHARDの場合
- ... メモのある場所(Memo機能)にリストされるもののみ

S ... セーブポイント

- ... 通過不可能な扉や通路
- ... どちらからも通過可能なことを示す
- ... 一方通行を示す
- ... 鍵が掛かった扉が赤、鍵がない扉が青

1 クリアに欠かせない重要

- ... アイテムの位置を示す。2周目以降に入手できるアイテムは黄色で表示。
- ... 栄養ドリンク
- ... 携帯用救急キット
- ... アンブル
- ... ハンドガンの弾
- ... ショットガンの弾
- ... 狩猟用ライフルの弾

Chart

チャート

1周目はすべてを楽しんでもらうため、2周目以降は目的に合わせて役立つ構成にした。隠しエンディングを目指すときなどに役立ててほしい。

01 展望台

必須のプロセス

05

クリアに必須ではない、または2周目以降、省略可能なプロセス

森

2周目以降に可能になるプロセス



Explanation

解説

解説ページでは、建物ごとに簡単なマップ「移動行程図」を添付。建物や場所が変わるごとに、どこで、何をすれば良いかがすぐにわかるようになっている。

人物紹介

アンジェラ・オウスロ

アンジェラ・オウスロは、本作の主要人物の一人。彼女は、かつては「Red Pygmy Ring」のメンバーとして活躍していた。現在は、そのメンバーとして活動している。彼女の経歴や、本作での役割について詳しく紹介されている。

中ボス攻略

中ボス攻略ページでは、本作の中ボスキャラクターの攻略方法が詳しく紹介されている。各ボスの特徴や、攻略のコツがわかりやすくまとめられている。

資料館 ~
 (The Red Pygmy Society ~) *Explanatory Material*

1 ホテル
 マリア様と10人組の乗組員は、手引きのロビーを通過して第19号シールドへ。乗組員は乗組員、乗組員に会い、また乗組員は...

2
 1階フロア

3
 用廊石の遺体を入手する

4
 用けよ、されば解からん

5
 無人手と引き換えに、先頭を失う

6
 ドアを開けるために、コードロックを解除する

7
 使うボタんと、使わないボタンには色の差がある

8
 床にかけられた籠を開ける

◆解説ページの流れ

- 1 ストーリーを確認する**
 本書解説は4章立て。よってここでストーリーを確認する。
- 2 エリアの全貌を知る**
 これから足を踏み入れるエリアの構造と、発生イベントを確認。
- 3 解説を読む**
 行動の道標となる解説。チャートの番号に対応している。
- 4 ピックアップ解説**
 人物紹介や謎解き解説は、体感を変えて解説している。

Distance of Thinking

謎解き

謎解きに関するより詳しい解説と、答えを掲載。ここを読めば謎が解けることは間違いない。一度、解説ページの謎解きのヒントでチャレンジする。それでも解けない場合は、このページを読む。といった使い方もいい。RIDDLE LEVEL EXTRAも完全にフォローしている。

Distance of Thinking *思考の距離*

◆時計の謎
 時計の謎は、3人の性格を時計の針に看破する。時計の針の動きと、3人の性格の関連性を解く。

◆ダイヤルロック
 ダイヤルロックは、3つの数字を正確に入力する必要がある。各数字のヒントを参考に、正しい数字を入力する。

◆ダイヤルロックのヒント
 1. 時計の針の動きを観察する。
 2. 3人の性格と数字の関連性を考える。
 3. 時計の針の動きと数字の一致を調べる。

◆ダイヤルロックの答え
 1. 時計の針の動きを観察する。
 2. 3人の性格と数字の関連性を考える。
 3. 時計の針の動きと数字の一致を調べる。

サイレントヒル マップファイル

SILENT HILL MAP FILE

SILENT HILL



霧深きサイレントヒルには、さまざまな建物が存在する。複雑に入り組んだ迷宮や、多くの小部屋が並ぶ通路など、マップが必要不可欠な場所も少なくないはず。本章を上手に活用して、探索の手助けとしてほしい。

MAP INDEX

- 1 東アパート
Wood Side Apartment
— P.042-047
- 2 西アパート
Blue Creek Apartment
— P.048-049
- 3 公園
Rosewater Park
— P.050-051
- 4 ボウリング場
Pete's Bowl-O-Rama
— P.052
- 5 劇場
Heaven's Night
— P.053
- 6 病院
Brookhaven Hospital
— P.054-059, P060-065
- 7 資料館
Silent Hill Historical Society
— P.066-067
- 8 刑務所(※)
Toluca Prison
— P.068-069
- 9 迷宮通廊(※)
Labyrinth hallway
— P.070-071
- 10 冷凍庫 (迷宮通廊)
(Labyrinth hallway)
— P.072
- 11 船着場
Boat launch
— P.073
- 12 ホテル
Lakeview Hotel
— P.074-080, P081-085

※ [8]・[9]は地下にあるためMAPに掲載していません。



【サイレントヒル東地区】



- SAVEPOINT
- セーブポイント
- 1 駐車場 (Parking Lot)
 - 2 キャンピングカー (Motorhome)



■ NIGHT

夜

店の壁に書かれた文字

資料館の鍵は公園だ

Wood Side Apartment

Clinic

Katz St.

Post Office

Sanders St.

Harris St.

Neely St.

Lindsey St.

Saul St.

Pola's Flowers

Pola's Flowers

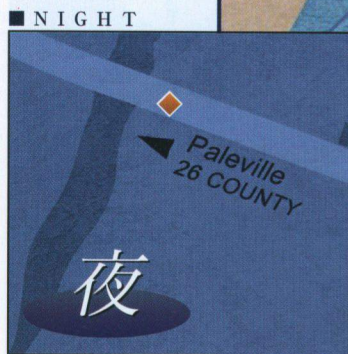
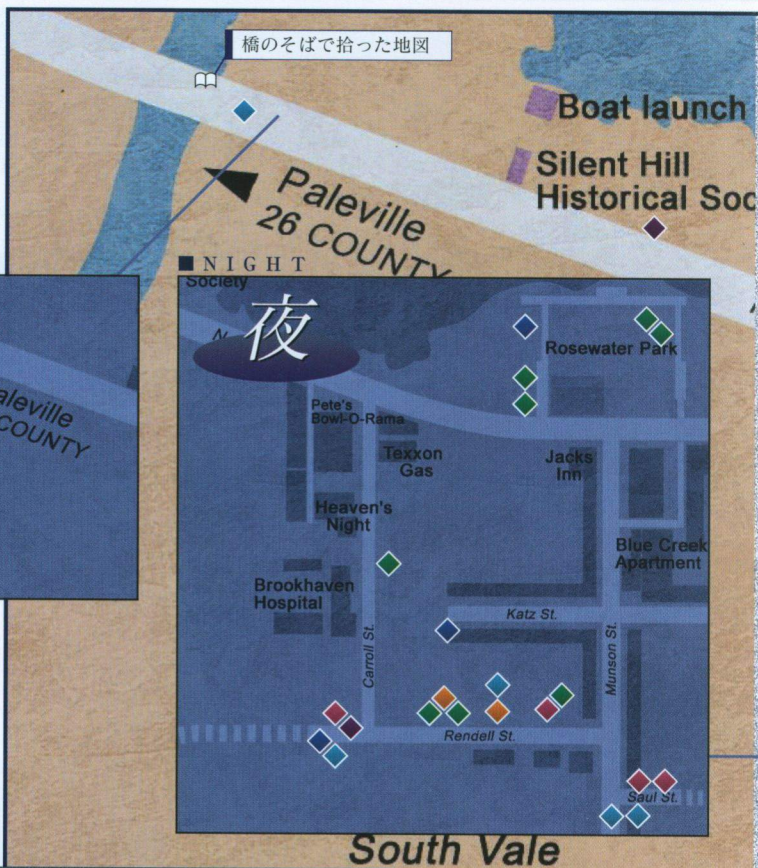
Vacher Pl.

73 CO

Wiltse Rd.

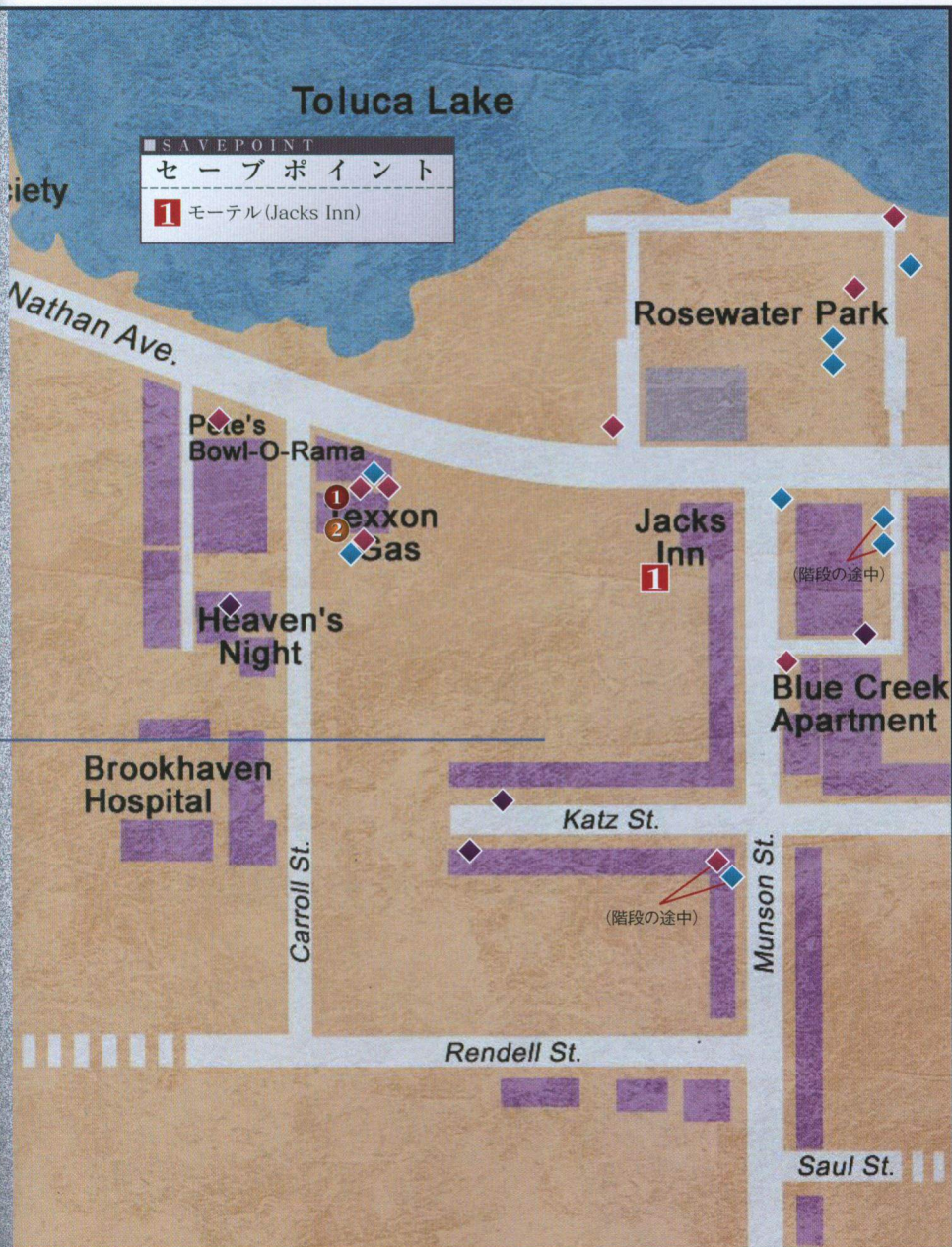
ss Rd.

Silent Hill West side



■ ITEM	
入手アイテム	
重要アイテム	補給アイテム
① 鉄パイプ	◆ 栄養ドリンク
② 書「失われた記憶」	◆ 携帯用救急キット
③ ???(※マップ上には記載されていないが、自らの手で発見してほしい)	◆ アンプル
	◆ ハンドガンの弾
	◆ ショットガンの弾
	◆ 狩猟用ライフルの弾

【サイレントヒル西地区】



MAP FILE | Silent Hill Westside

Wood Side Apartment

ITEM

入手アイテム

重要アイテム

- 1 アパートの地図
- 2 缶ジュース
- 3 コイン《老人》
- 4 コイン《蛇》

補給アイテム

- ◆ 栄養ドリンク
- ◆ ハンドガンの弾

ENEMY

出現モンスター



Lying Figure (5/6/9)

FILE 03

プール内は足元に注意

プール内の床は滑るので、思った位置に立ち止まれない。そのため、敵と戦う際には注意が必要だ。また、プールサイドは幅が狭いので、落下しないように。

出現モンスターの見方

マップ上に出現するモンスターの種類と位置は、アイコンで表示しています。

-全アクションレベルに出現するモンスターの種類と位置
-NORMAL以上のアクションレベルに出現するモンスターの種類と位置
-アクションレベルHARDにのみ出現するモンスターの種類と位置

そのため、アクションレベルがNORMALの場合は、 の位置にモンスターが出現。HARDの場合は、 の位置に出現します。

またモンスターの名称の後のカッコ内は、アクションレベルEASY、NORMAL、HARDの順で、出現数を記しています。

ZOOM



FILE 01

序盤に入れるのは西側のみ

アパートの入り口は東側と西側の2カ所があるが、最初に入れるのは西側玄関だけ。東側玄関は、東側アパート探索後半で、ようやく通行可能になる。

1階



FILE 02

ダストシュート取り出し口

アパート2階のダストシュートの行き着く先は、西側玄関隣にあるゴミ捨て場。ここでは「コイン《老人》」のほか、ゴシップ雑誌も発見できる。

殺人事件の記事

ダストシュート取り出し口

Wood Side Apartment

ITEM

入手アイテム

重要アイテム




- ① ライト
- ② アパート202号室の鍵
- ③ 時計の鍵

補給アイテム

- ◆ 栄養ドリンク
- ◆ ハンドガンの弾

ENEMY

出現モンスター

-  Lying Figure (2/3/7)
-  Creepier (0/0/1)
-  Mannequin (2/3/4)

FILE 01

エンディングのヒント

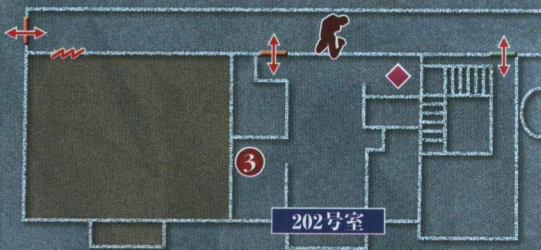
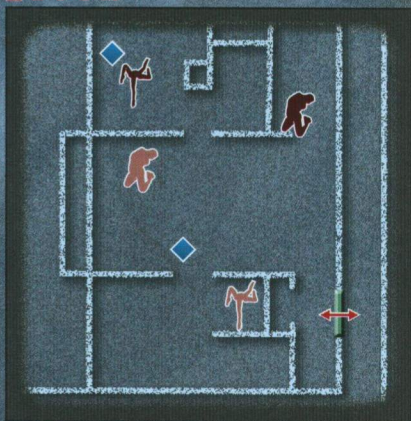
2周目以降、同じエンディングを2度以上見ている場合は、まだ到達していないエンディングのヒントを示したメモが出現する。見られるのは、1プレイにつき1つ。Leaveエンドのヒント「明日への道」、Mariaエンドのヒント「幸福な二人になるために」、In waterエンドのヒント「死という結論」の3つのうちのいずれかだ。

FILE 02

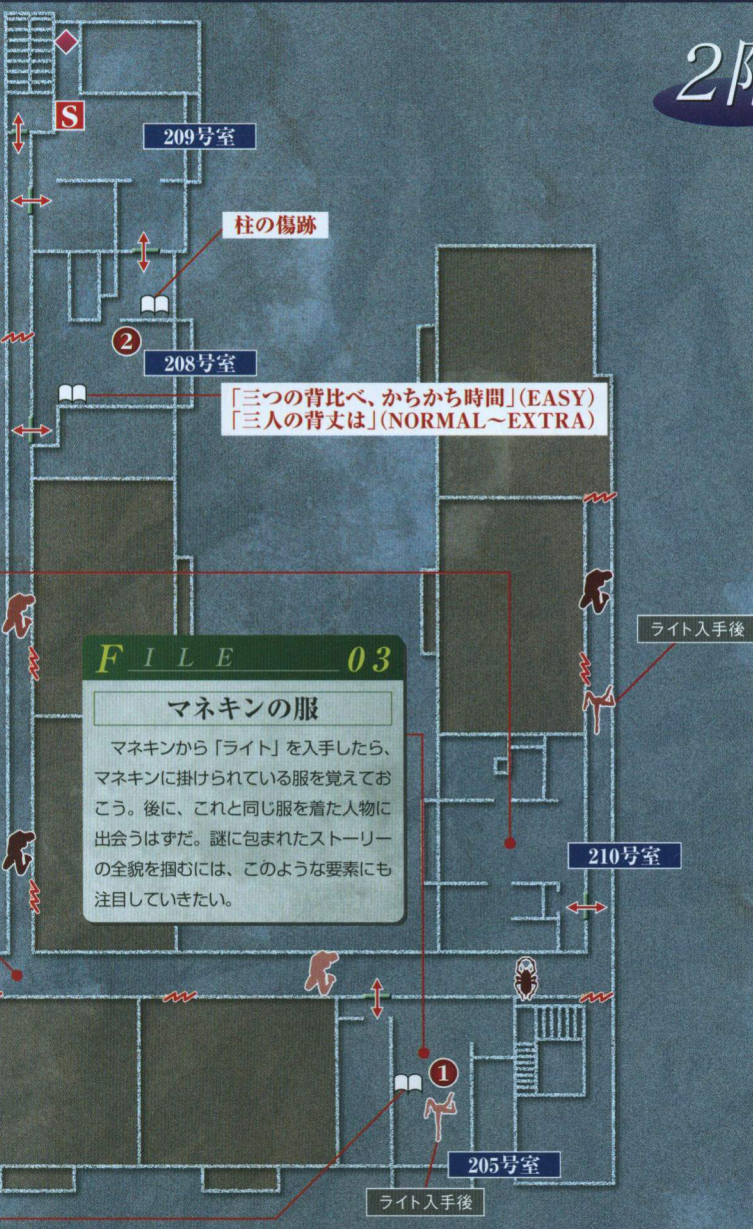
北からの悲鳴

「ライト」と「ハンドガン」を入手し、3階でローラと会っている、2階へ戻る途中の廊下中央の三差路で、人の悲鳴が聞こえてくる。この悲鳴が聞こえた先には、未知の敵の影が。

ZOOM



2階



209号室

柱の傷跡

208号室

「三つの背比べ、かちかち時間」(EASY)
「三人の背丈は」(NORMAL~EXTRA)

FILE 03

マネキンの服

マネキンから「ライト」を入手したら、マネキンに掛けられている服を覚えておこう。後に、これと同じ服を着た人物に出会うはずだ。謎に包まれたストーリーの全貌を掴むには、このような要素にも注目していきたい。

ライト入手後

210号室

205号室

ライト入手後

Wood Side Apartment

ITEM

入手アイテム

重要アイテム

- ① ハンドガン
- ② 中庭の鍵
- ③ 非常階段の鍵

補給アイテム

- ◆ 栄養ドリンク
- ◆ 携帯用救急キット
- ◆ ハンドガンの弾

ENEMY

出現モンスター



Lying Figure (2/3/6)

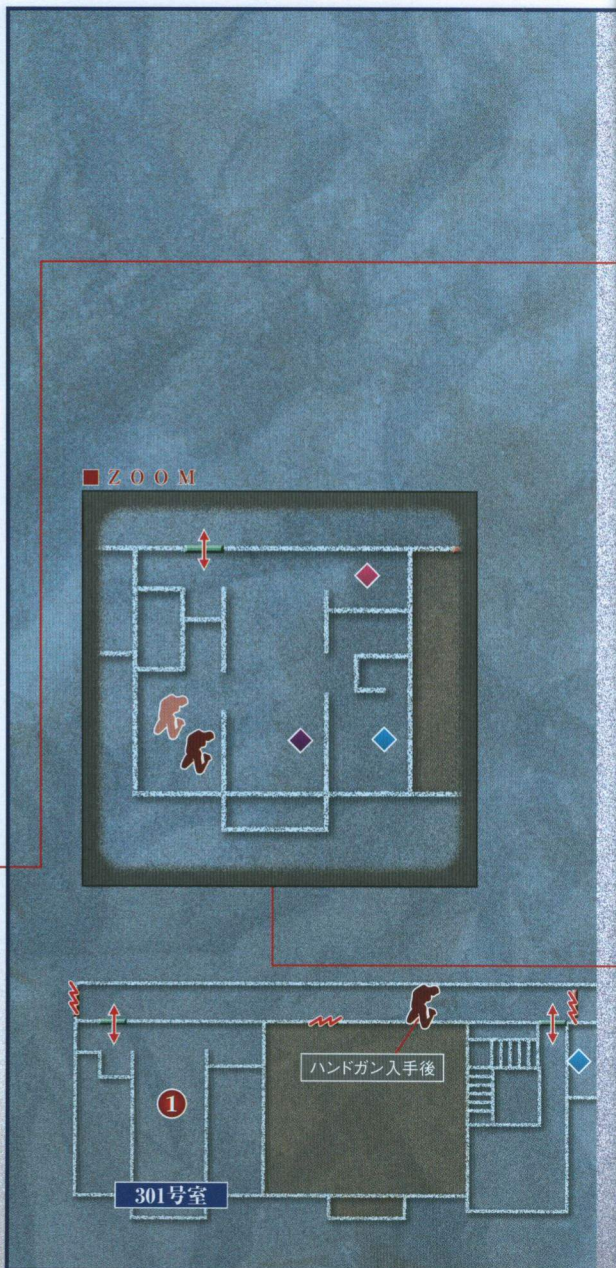
FILE 01

モンスターと戯れる三角頭

307号室に入ると、室内でモンスター同士が争っているかのようなシーンを目撃する。どうやら、三角頭がほかのモンスターを一方的にいたがっているようだ。



◀グロテスクなムービー。マネキンが三角頭の犠牲になった。



3階

FILE 02

東階段から下へ

3階の探索を終えたら、下へと向かう手段は2つ。北階段を使うルートと、東階段を使うルートだ。どちらを通ってもよいが、1階で「缶ジュース」を入手するためにも、東階段から下へ向かおう。



Blue Creek Apartment

ITEM

入手アイテム

重要アイテム

- ① アンジェラの包丁
- ② コイン《囚人》
- ③ ライン家の鍵
- ④ 白の香油

補給アイテム

- ◆ 携帯用救急キット
- ◆ ハンドガンの弾

ENEMY

出現モンスター



Creepers (1/1/1)

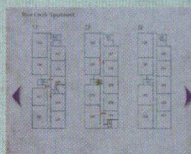


Mannequin (1/2/3)

FILE 01

東西アパートの地図を揃える

「アパートの地図」と「西側アパートの地図」を両方とも入手すると、東西のアパートのつながりを把握できる完璧な地図が完成する。



◀ どちらか一方だと、不完全な状態の地図が表示される。



FILE 02

破り捨てられた写真

アンジェラのいた部屋の床には、一枚の写真が破り捨てられている。写真を調べると中には、とても幸せそうな親子3人が写っているのを確認できる。

1階

ITEM

入手アイテム

重要アイテム




- ① 西側アパートの地図
- ② アパート階段の鍵

補給アイテム

- ◆ 栄養ドリンク
- ◆ ハンドガンの弾

ENEMY

出現モンスター

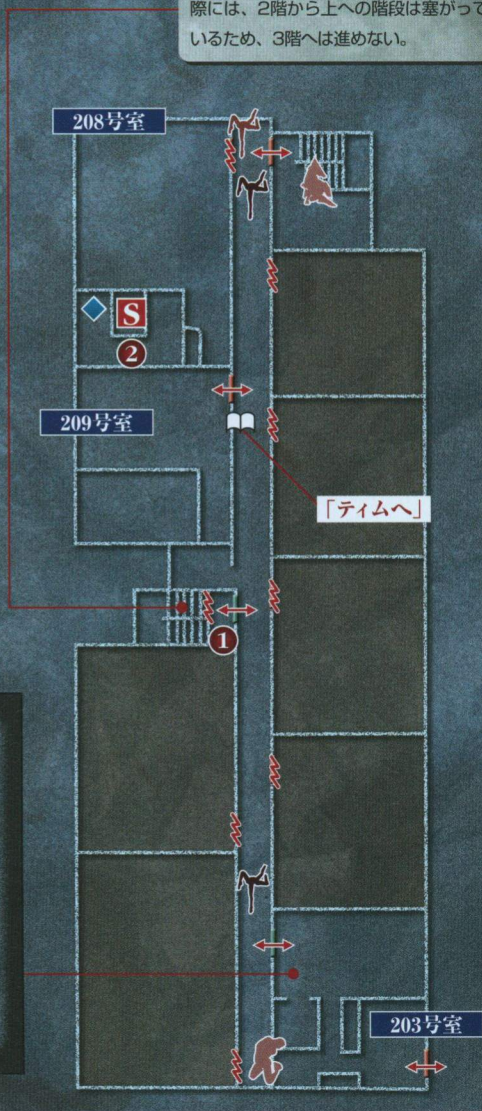
-  Lying Figure (1/1/1)
-  Mannequin (0/1/3)
-  Red Pyramid Thing (type A) (1/1/1)

2階

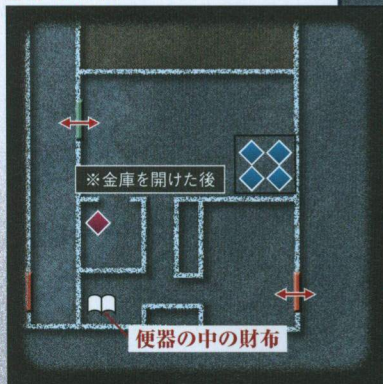
FILE 03

西側アパートの3階

地図上では3階まで表示されるが、実際には、2階から上への階段は塞がっているため、3階へは進めない。



ZOOM



Rosewater Park

FILE 01

昼・夜の入手アイテムの違い

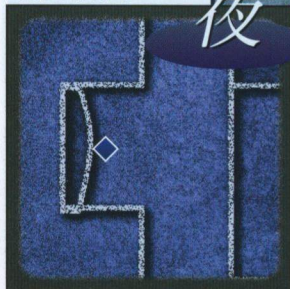
夜に公園を訪れると、昼には存在しなかったアイテムを発見できる。逆に、昼に入手しなかったアイテムは夜まで残っているので、取り忘れの心配はない。



◀ 昼にはなかったシヨツトガンの弾を発見。

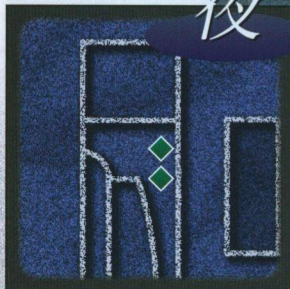
■ NIGHT

夜



■ NIGHT

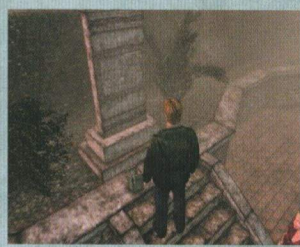
夜



FILE 03

石碑

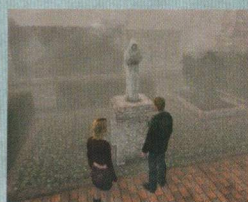
トルーカ湖に眠る死者たちを鎮魂するための慰霊碑。刑務所で発見する雑誌記事「湖の伝承」の事件の内容と似ている。



FILE 02

祈る女神の像

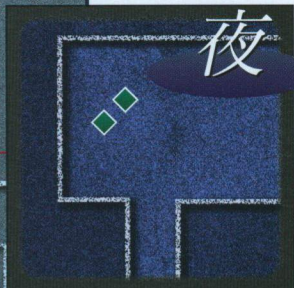
公園西側に、宗教上の聖人をモデルにしたと思われる像がある。この像の裏には、キーアイテムの一つ「青銅製の古い鍵」が埋まっている。



◀ キャロルという人の像らしい。

■ NIGHT

夜



■ ITEM

入手アイテム

重要アイテム

- ① 青銅製の古い鍵

補給アイテム

- ◆ 栄養ドリンク
- ◆ アンブル
- ◆ ハンドガンの弾
- ◆ ショットガンの弾

■ ENEMY

出現モンスター



Mannequin(1/1/1)

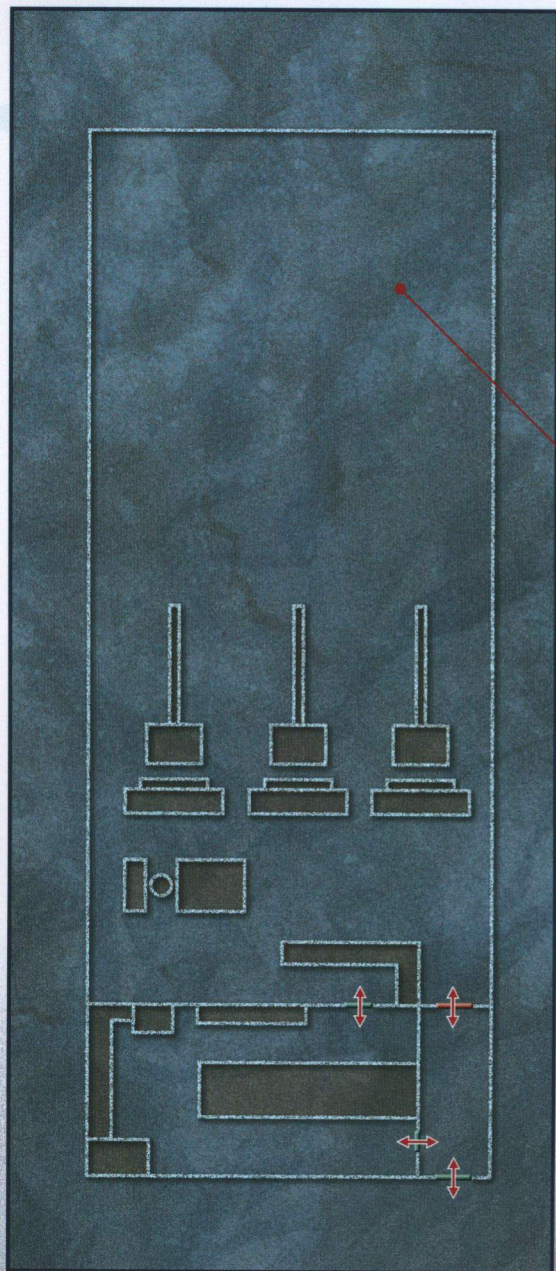
FILE 04

英雄の銅像

公園東側の広場には西側の女神像よりやや小さな石像がある。碑文によると、名誉の戦死を遂げたパトリック・チエスターという人物の像だとわかる。



Pete's Bowl-O-Rama 【ボウリング場】



ITEM

入手アイテム

重要アイテム

なし

補給アイテム

なし

ENEMY

出現モンスター

なし

FILE 01

ボウリング場の移動範囲

ボウリング場のレーンでは、画面が切り替わらないが、奥まで進むことができる。しかし、ここでは何も起こらない。



Heaven's Night

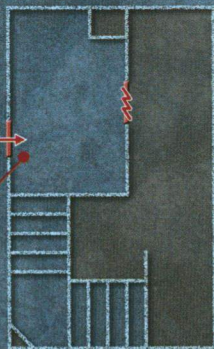
【ヘヴンスナイト】

1階

FILE 02

マリアの持つ鍵

ヘヴンスナイト裏口のドアには鍵がかかっているが、マリアがどこからともなく鍵を取り出し、扉を開いてくれる。



ITEM

入手アイテム

重要アイテム

なし

補給アイテム

◆ 携帯用救急キット

ENEMY

出現モンスター

なし

FILE 04

寝返りをうつマリア

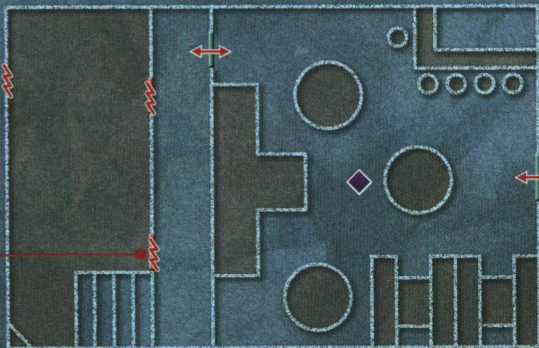
本編では出てこないが、オープニングデモではヘヴンスナイトで寝そべるマリアを見ることが出来る。



FILE 03

ジェームスのひとり言

酒瓶を調べると、ジェームスが本音をボロりとこぼす。普段は現実から逃げるために酒の力を借りることが多い主人公も、「とにかく今は必要ない。やらなければいけないことがある」と言っているように、今はサイレントヒルの探索、そして手紙の真実を追求することが先決だ。



2階

Brookhaven Hospital (表)

ITEM

入手アイテム

重要アイテム

- ① 病院の地図
- ② 《紫牡牛》の鍵

補給アイテム

- ◆ 栄養ドリンク
- ◆ ハンドガンの弾
- ◆ ショットガンの弾

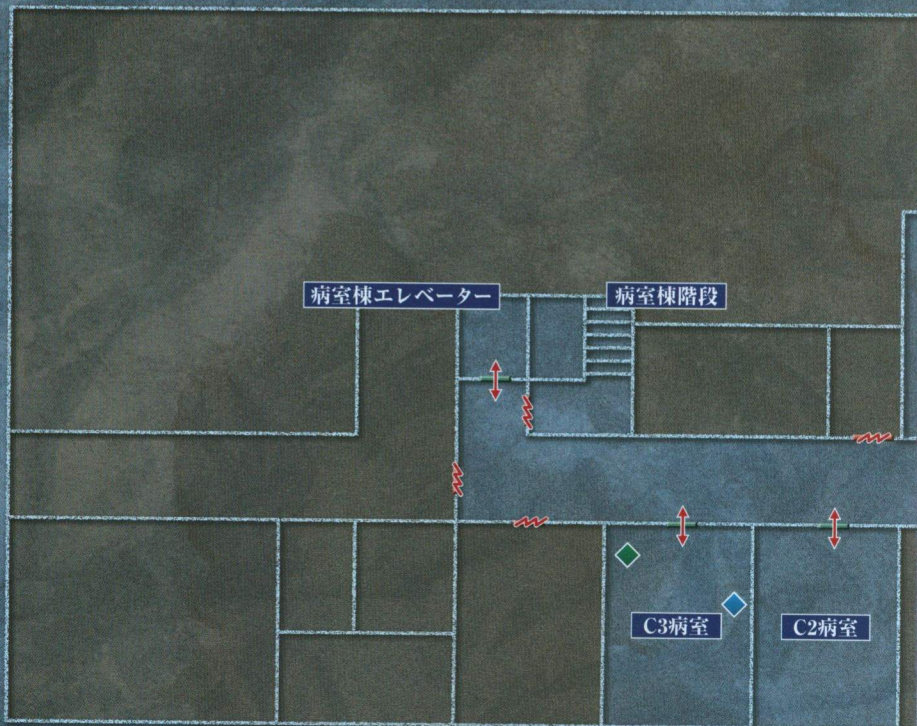
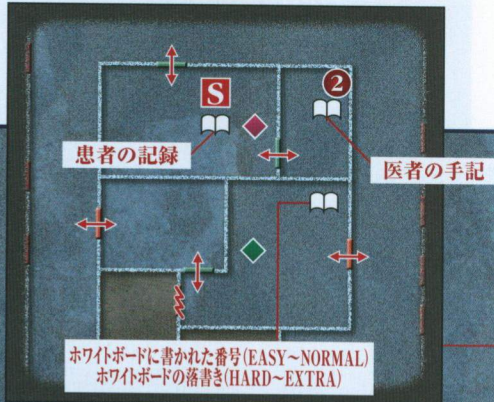
ENEMY

出現モンスター



Flesh Lip (3 / 3 / 3)

ZOOM



FILE 01

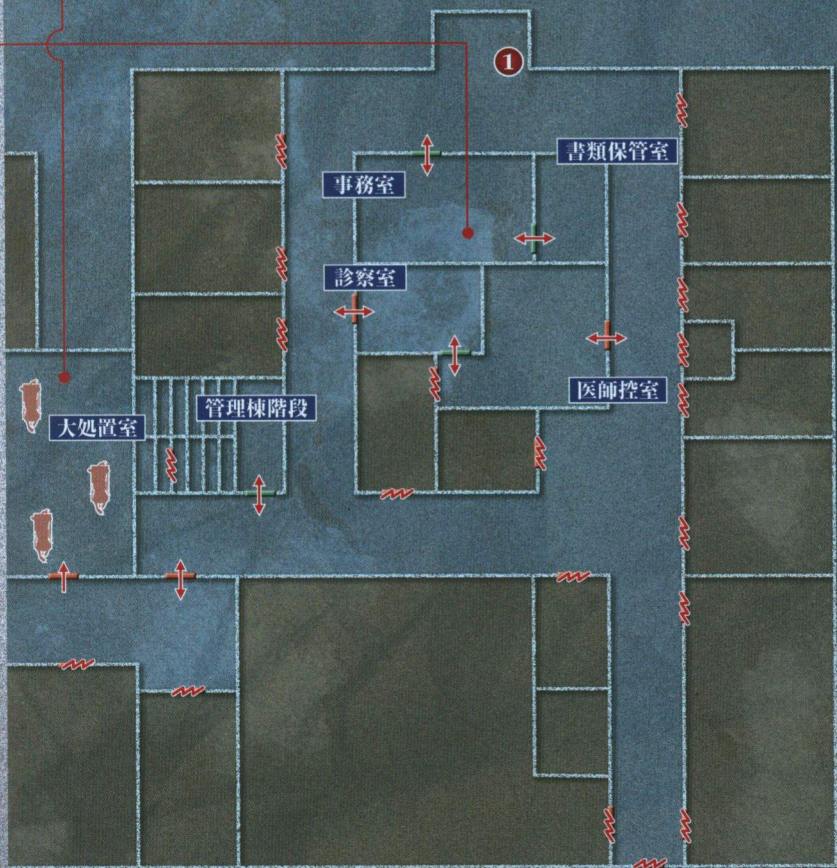
Flesh Lipに負けてしまうと……

天井からぶら下がり、空間を行き来するモンスターFlesh Lip。これに殺されてしまうと、ゲームオーバーになる前に天井裏に連れ込まれるシーンが流れる。



▲連れ去られた後、どうなるのかは不明だ。

1階



Brookhaven Hospital (表)

ITEM

入手アイテム

重要アイテム

- ① 曲がった針
- ② ショットガン
- ③ 診察室の鍵
- ④ 《ラピスの眼》の鍵

補給アイテム

- ◆ 栄養ドリンク
- ◆ 携帯用救急キット
- ◆ ハンドガンの弾
- ◆ ショットガンの弾

ENEMY

出現モンスター

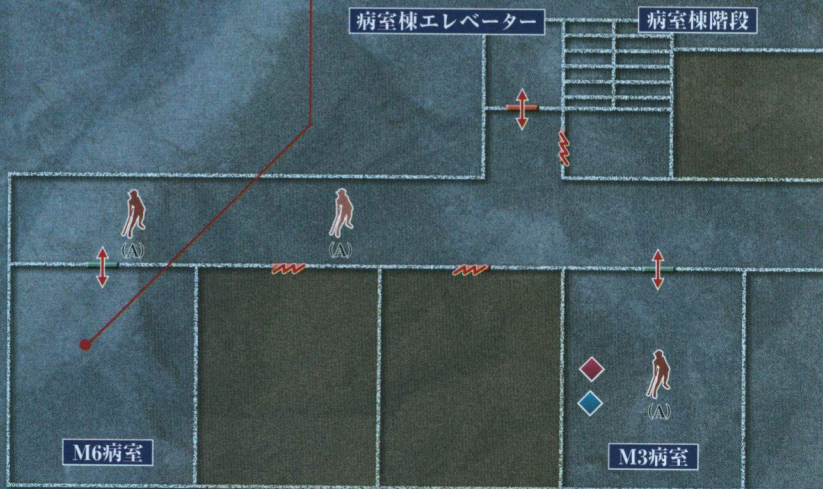
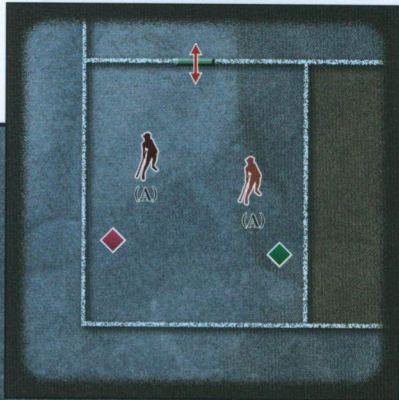


Bubble Head Nurse (type A)
(2 / 6 / 8)



Mannequin (1 / 1 / 1)

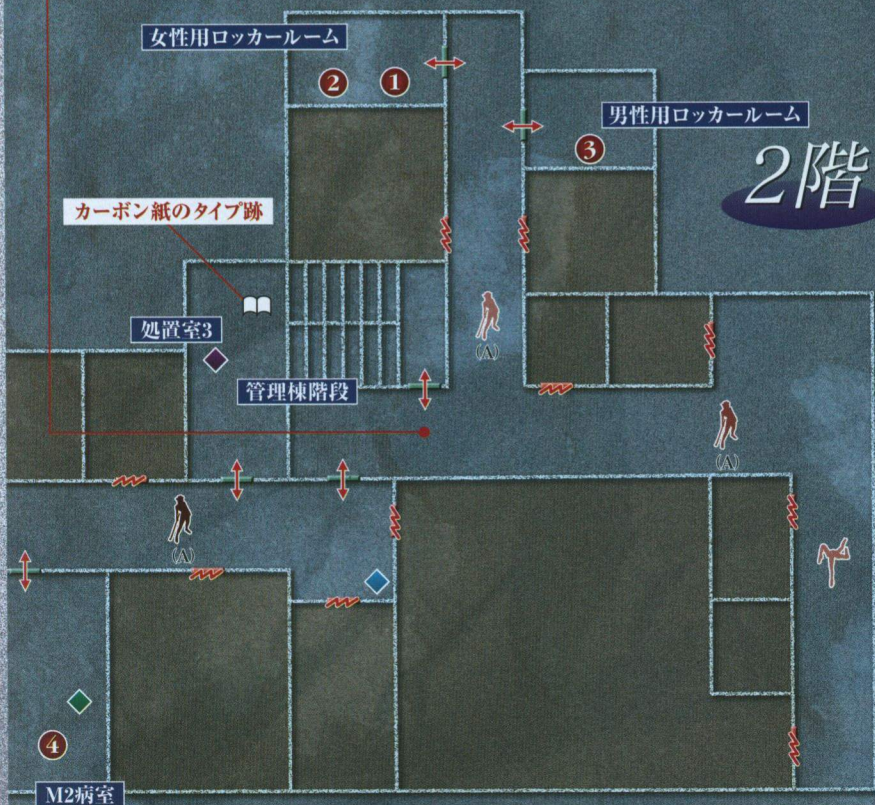
ZOOM



FILE 01

看護婦型のモンスター

Bubble Head Nurseが初登場。攻撃力が高めなので、複数に囲まれないよう注意しよう。マリアが襲われることも。



Brookhaven Hospital (表)

ITEM 入手アイテム



重要アイテム

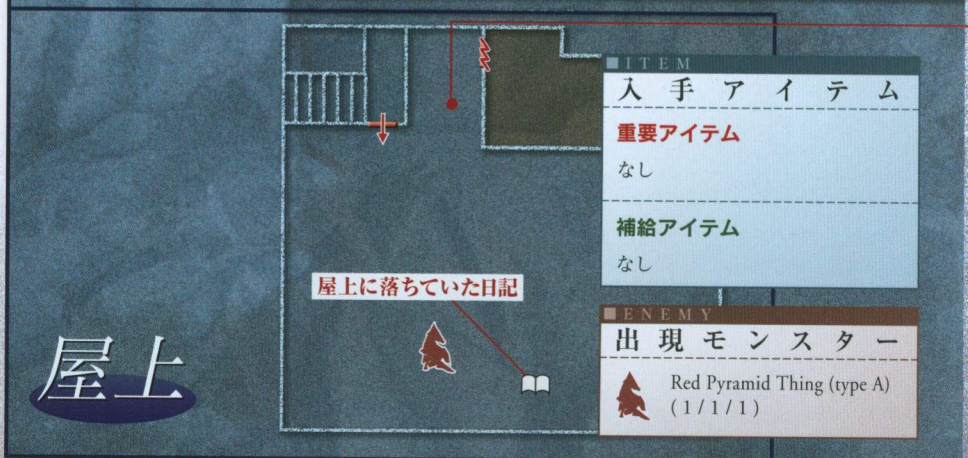
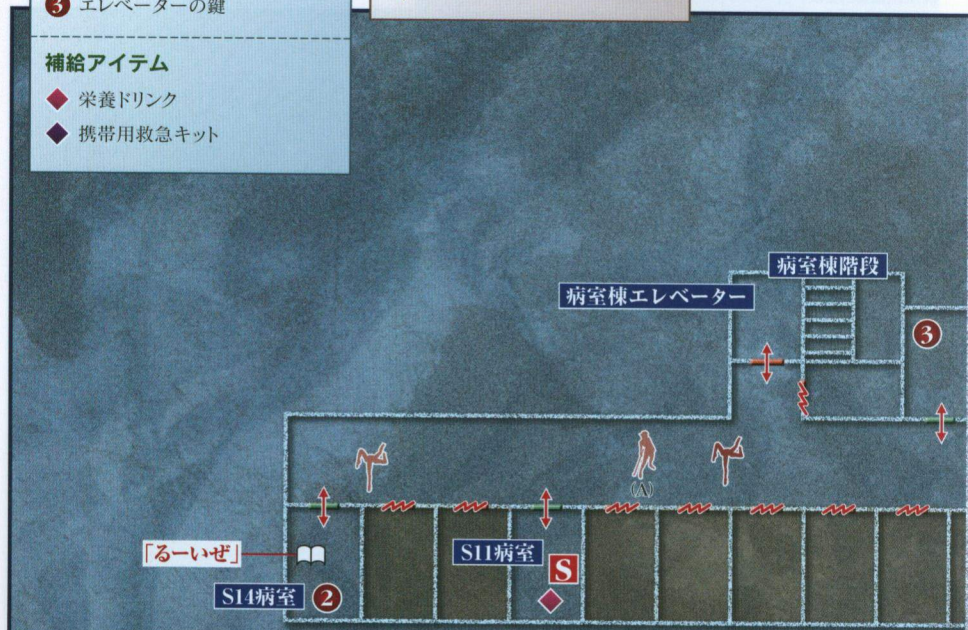
- ① 屋上の鍵
- ② 髪の毛
- ③ エレベーターの鍵

補給アイテム

- ◆ 栄養ドリンク
- ◆ 携帯用救急キット

ENEMY 出現モンスター

-  Bubble Head Nurse (type A)
(2/3/5)
-  Mannequin (1/2/2)



屋上

ITEM 入手アイテム


重要アイテム

なし

補給アイテム

なし

ENEMY 出現モンスター

-  Red Pyramid Thing (type A)
(1/1/1)

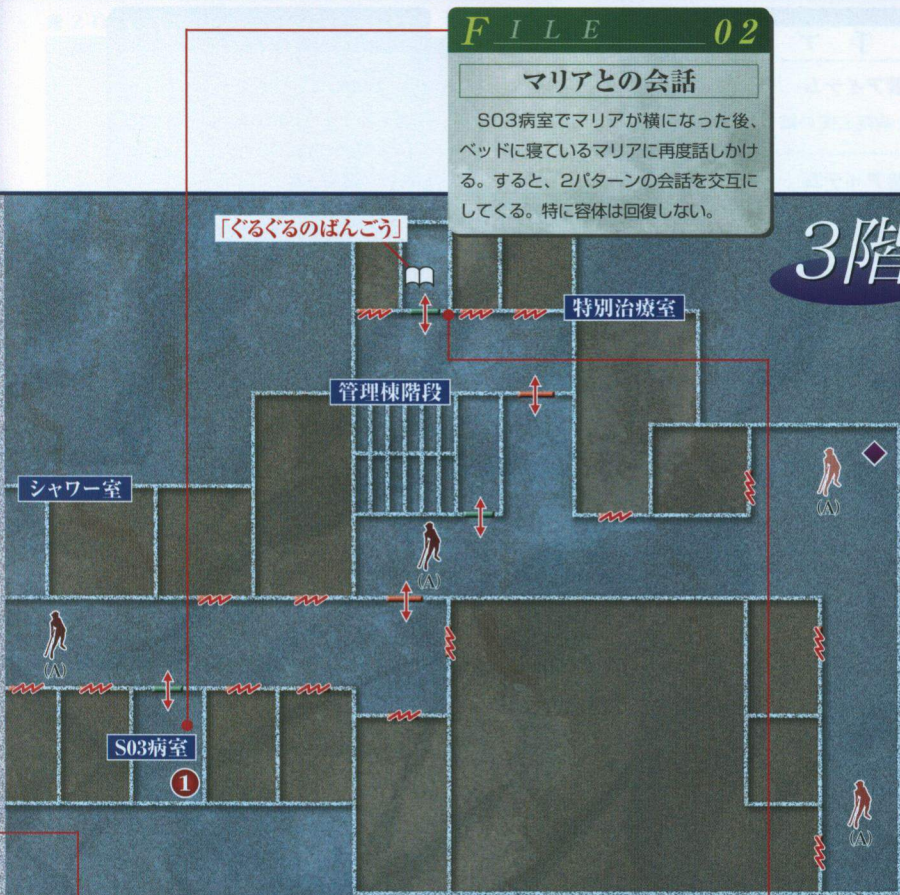
FILE 02

マリアとの会話

S03病室でマリアが横になった後、ベッドに寝ているマリアに再度話しかける。すると、2パターンのお話を交互にしてくる。特に容体は回復しない。

「ぐるぐるのぼんごう」

3階



FILE 01

三角頭の襲撃

「屋上に落ちていた日記」を見た後、北側のフェンス付近に行くと、突然三角頭が出現。攻撃は全く効かず、3階特別治療室まで強制的に落とされてしまう。

FILE 03

隔離されていた患者

特別治療室は、特に問題のある患者にあてられていたらしい。壁のメモから、ここではジョセフという患者が隔離されていたことがわかる。

Brookhaven Hospital (裏)

ITEM

入手アイテム

重要アイテム



- ① 病院玄関の鍵

補給アイテム

- ◆ 栄養ドリンク
- ◆ 携帯用救急キット
- ◆ ハンドガンの弾
- ◆ ショットガンの弾

ENEMY

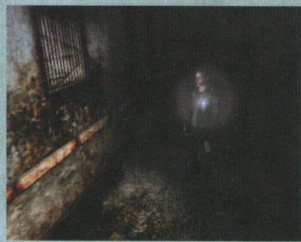
出現モンスター

-  Bubble Head Nurse (type A)
(1 / 1 / 1)
-  Bubble Head Nurse (type B)
(0 / 1 / 2)

FILE 01

病院内の様子の変化

Flesh Lipとの戦闘後、中庭で気がつくと、周囲の壁面が寂れていて、院内の様子が前とは一変している。



中庭

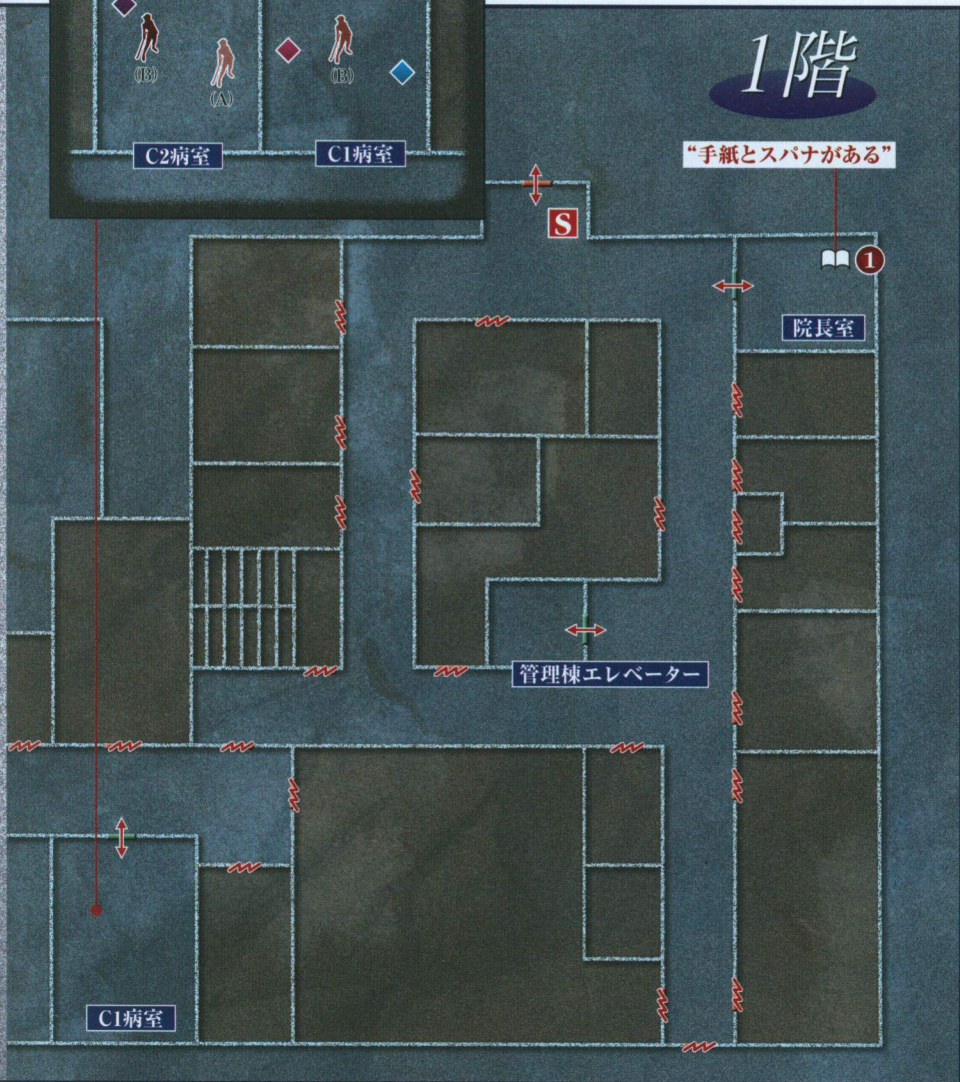
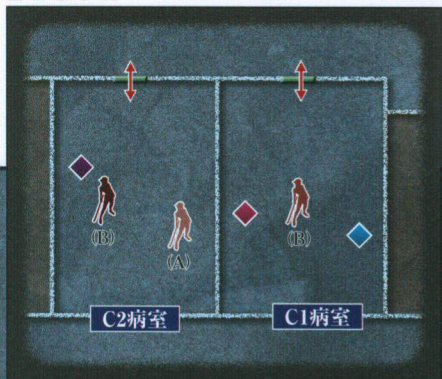
病室棟エレベーター

病室棟階段

S

C2病室

■ ZOOM



Brookhaven Hospital (裏)

ITEM

入手アイテム

重要アイテム



- ① 乾電池
- ② 地下倉庫の鍵
- ③ 鉛の指輪

補給アイテム

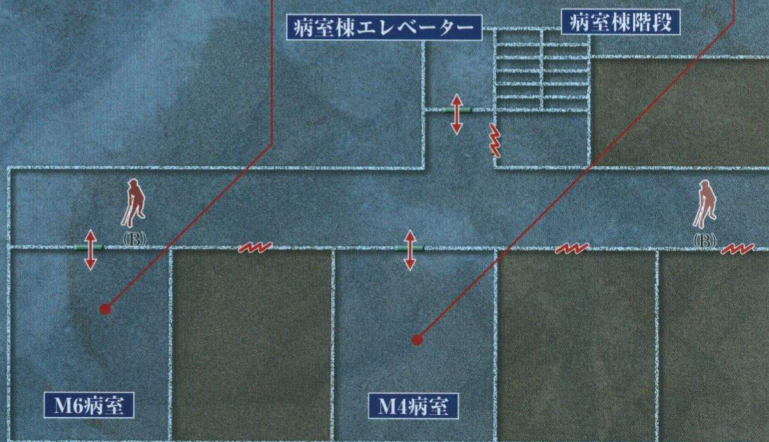
- ◆ 栄養ドリンク
- ◆ 携帯用救急キット
- ◆ ハンドガンの弾
- ◆ ショットガンの弾

ENEMY

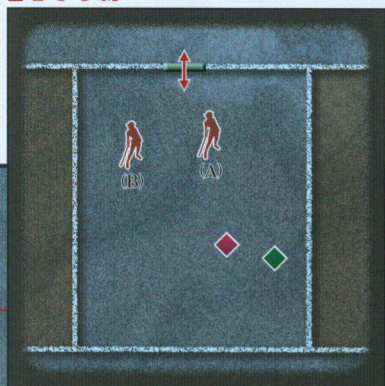
出現モンスター

-  Bubble Head Nurse (type A)
(A) (1/3/3)
-  Bubble Head Nurse (type B)
(B) (1/2/2)

ZOOM



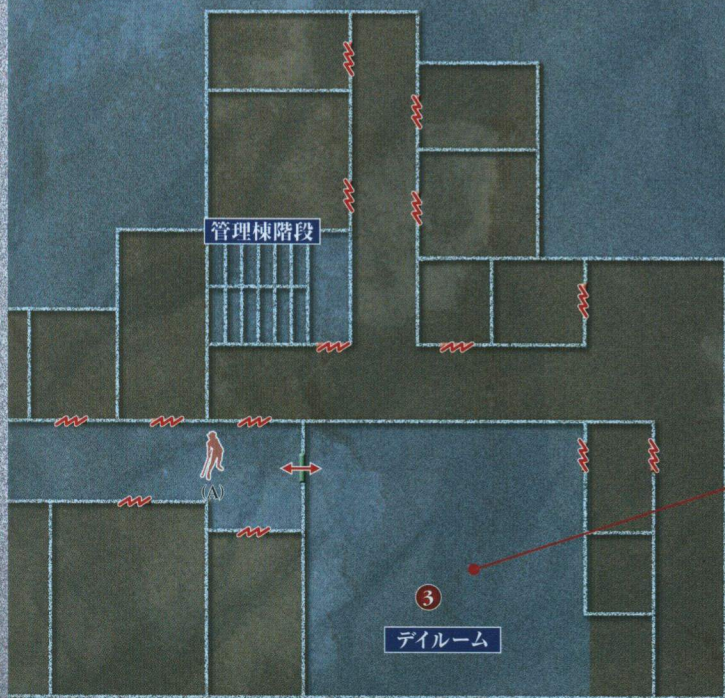
■ Z O O M



FILE 01

鉛の指輪

室内のほぼ中央で発見できる冷蔵庫。
ジェームスだけの力では開けることは
できないので、マリアの力を借りることに。



2階

Brookhaven Hospital (裏)

ITEM

入手アイテム



重要アイテム
なし

補給アイテム

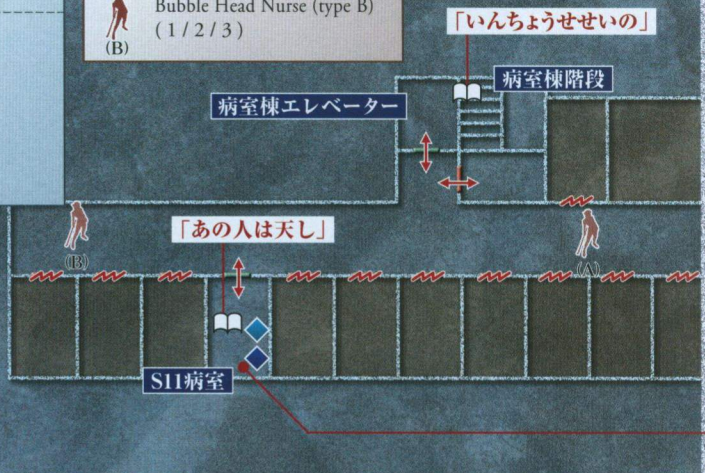
- ◆ 携帯用救急キット
- ◆ アンブル
- ◆ ハンドガンの弾
- ◆ ショットガンの弾

ENEMY

出現モンスター

-  Bubble Head Nurse (type A)
(2 / 2 / 3)
-  Bubble Head Nurse (type B)
(1 / 2 / 3)

3階



ENEMY

出現モンスター

なし

ITEM

入手アイテム

重要アイテム
① 銅の指輪

補給アイテム

- ◆ ショットガンの弾

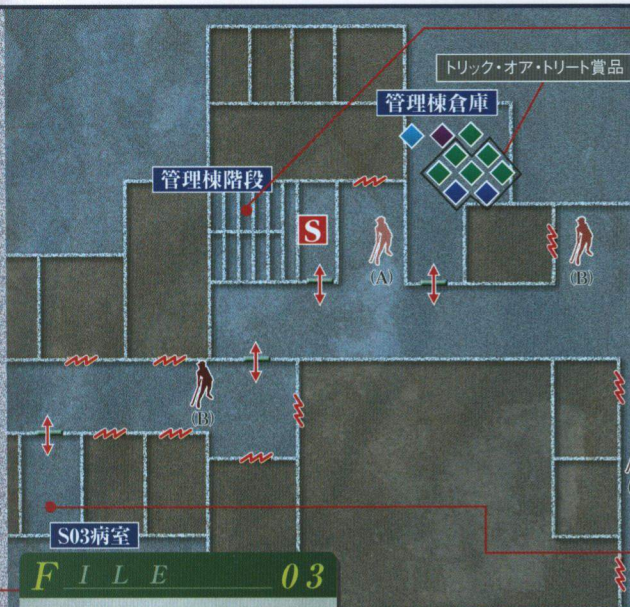


地下1階

FILE 01

屋上へは行けない

病院の様子が変わった後、屋上へ行こうとしても、もう3階から屋上への扉は開かなくなっている。



FILE 02

薬瓶発見

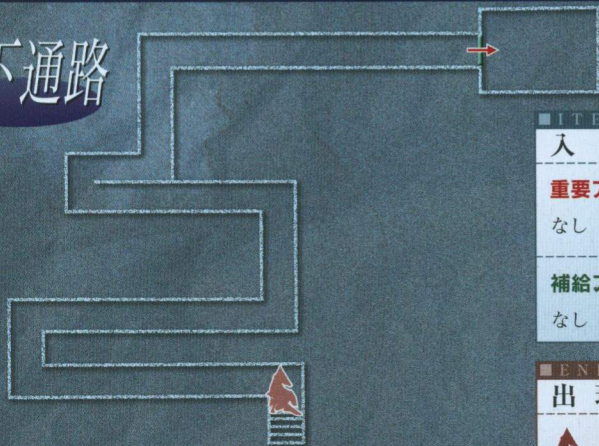
S03病室を訪れると、彼女が服用していたらしい薬瓶だけを残して、マリアは姿を消している。

FILE 03

謎のメモ

S11病室のベッドの上には、「あの人は天し誰もしなrai……」という意味不明のメモが残されている。

地下通路



ITEM 入手アイテム

重要アイテム

なし

補給アイテム

なし

ENEMY 出現モンスター

Red Pyramid Thing (type B)
(1/1/1)

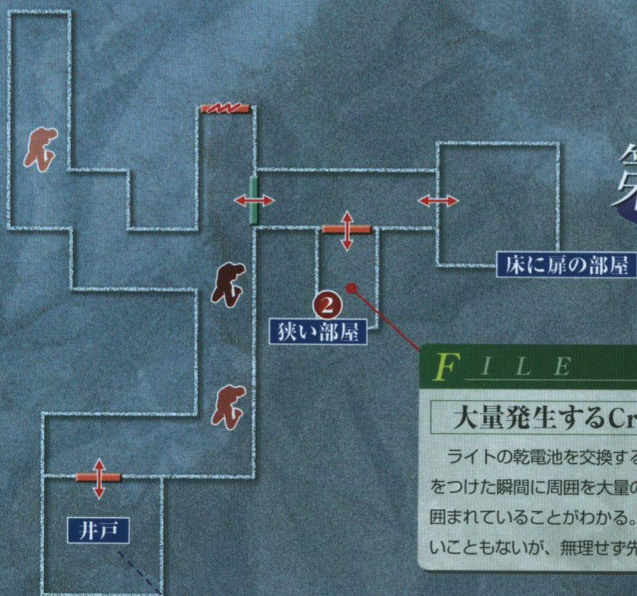
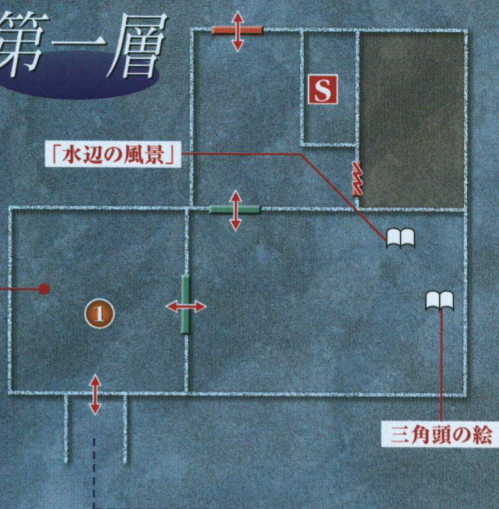
Silent Hill Historical Society

第一層

FILE 01

病院長の写真

資料館の展示室では、サイレントヒルに関わるさまざまな写真や絵などを閲覧できる。中には、病院の外観写真や院長の写真もあり、院長がこの町の名士として有名な人物だったことがわかる。



第三層

FILE 02

大量発生するCreepier

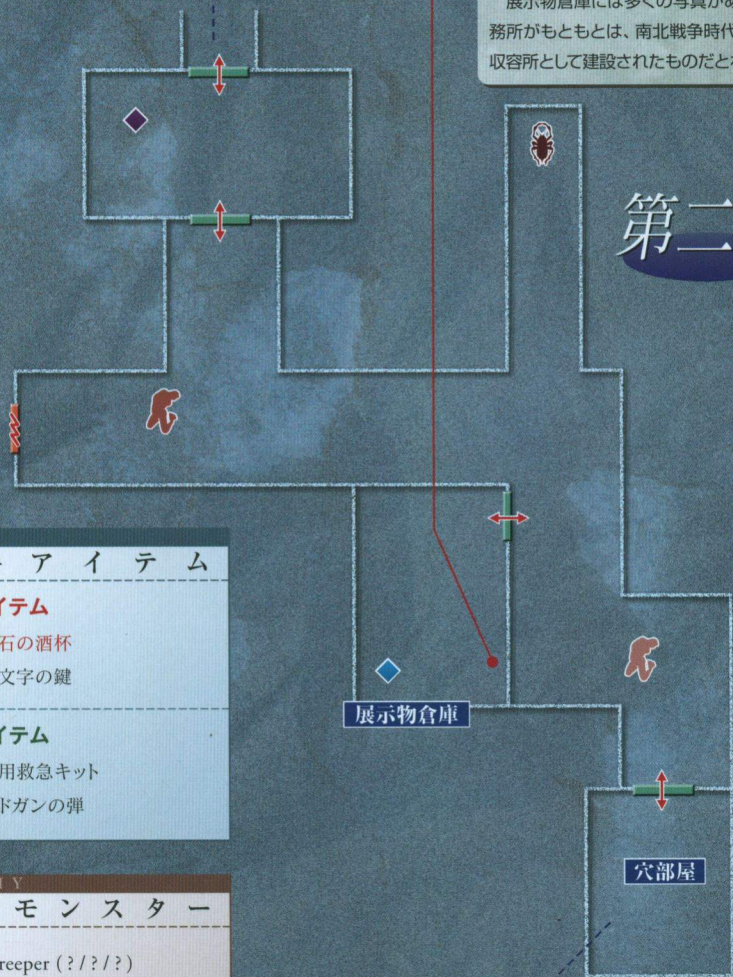
ライトの乾電池を交換すると、明かりをつけた瞬間に周囲を大量のCreepierに囲まれていることがわかる。殲滅できないこともないが、無理せず先を急ごう。

FILE 03

捕虜収容所の写真

展示物倉庫には多くの写真がある。刑務所がもともとは、南北戦争時代に捕虜収容所として建設されたものだとわかる。

第二層



ITEM

入手アイテム

重要アイテム



- ① 黒曜石の酒杯
- ② 螺旋文字の鍵

補給アイテム

- ◆ 携帯用救急キット
- ◆ ハンドガンの弾

ENEMY

出現モンスター

-  Creeper (?/?/?)
-  Lying Figure (2/4/5)

Toluca Prison

■ ZOOM



FILE 01

意味深長な絵画群

北独房の一室には、3枚の絵が置かれている。3枚とも抽象的で何を意味しているのかよくわからないが、どれもただの落書きとは思えない。

ITEM

入手アイテム

重要アイテム


- ① 《飽食豚》の銘板
- ② 刑務所の地図
- ③ ろう人形
- ④ 《虐げる者》の銘板
- ⑤ 《誘惑する女》の銘板
- ⑥ 蹄鉄
- ⑦ オイルライター
- ⑧ 狩猟用ライフル

補給アイテム

- ◆ 栄養ドリンク
- ◆ 携帯用救急キット
- ◆ アンプル
- ◆ ハンドガンの弾
- ◆ ショットガンの弾
- ◆ 狩猟用ライフルの弾

ENEMY

出現モンスター

 Lying Figure (9/12/13)

⑥

広場



処刑台に書かれた文字

ITEM

入手アイテム

重要アイテム

なし

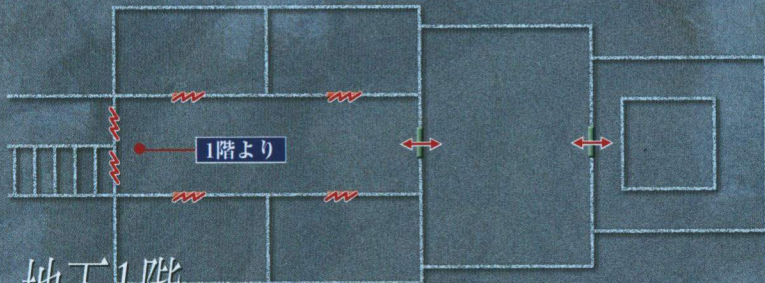
補給アイテム

なし

ENEMY

出現モンスター

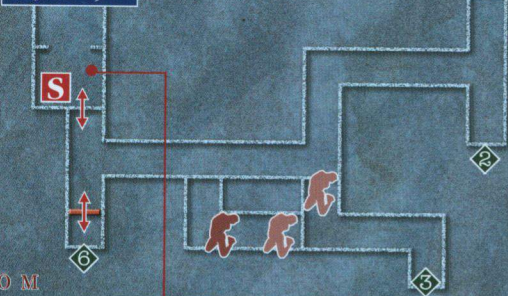
なし



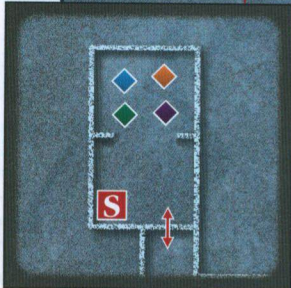
地下1階

Labyrinth hallway

エレベーター



■ ZOOM



FILE 01

マップ自動作成

迷宮通廊では、地図は入手できない。その代わりに、一度通ったところは自動でマップ化してくれる機能が、このエリア内だけ動くようになっている。

ITEM

入手アイテム

重要アイテム



- ① ニッパー
- ② 冤罪者の鍵

補給アイテム

- ◆ 携帯用救急キット
- ◆ ハンドガンの弾
- ◆ ショットガンの弾
- ◆ 狩猟用ライフルの弾

ENEMY

出現モンスター

-  Lying Figure (7/11/13)
-  Abstract Daddy (1/1/1)

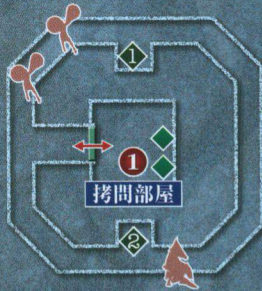


第1層

FILE 02

墓地について

墓地には、ジェームス自身の墓のほか、エディーやアンジェラの墓も発見できる。それ以外にも、たくさんの犯罪者たちの墓石が立ち並んでいる。



冷凍庫へ

S

牢獄部屋

FILE 03

牢獄部屋のマリア

室内では、少し前に会ったときまで元気だったマリアが、変わり果てた姿になっているのを目撃する。また、退室後再び部屋に入るとすると、ジェームスの独白が2パターン確認できる。

ITEM

入手アイテム

重要アイテム

① 大錠

補給アイテム

- ◆ 携帯用救急キット
- ◆ アンプル
- ◆ ショットガンの弾

ENEMY

出現モンスター

- Lying Figure (7/9/10)
- Mandarin (2/2/2)
- Red Pyramid Thing (type B) (2/2/2)

※第1層と第2層は、同じ番号(①⇔①)でつながっています。

第2層

冷凍庫(Labyrinth hallway)

【冷凍庫 (迷宮通路)】

ITEM

入手アイテム

重要アイテム

なし

補給アイテム

- ◆ ショットガンの弾
- ◆ 狩猟用ライフルの弾

FILE 01

冷凍庫での戦い

エディーとの最終決戦の場でもある冷凍庫。やや広めの空間ではあるが、庫内にはたくさんの肉塊がぶら下がっているため、行動の自由度は低い。逆に、エディーの攻撃を回避する防御壁として肉塊を利用しよう。



▲エディーが肉塊の裏に隠れることもある。

船着場へ

迷宮通路より

Boat launch

【船着場】

ITEM

入手アイテム

重要アイテム

なし

補給アイテム

なし

ENEMY

出現モンスター

なし

FILE 02

ボート漕ぎ攻略法

まず、無闇に進み過ぎないことが重要。常にどの方角を向いているのかを意識して漕いでいこう。対岸に見える明かりを目印にすると、迷わずに到着できるはずだ。



◀ その場で右旋回し、目印の明かりを探そう。

▶ 対岸に着くと、船を乗りつけるデモ画面に。



MAP FILE

Labyrinth hallway/Boat launch

FILE 03

ボートシーンの評価基準

船着場からホテルへ向かうボートシーンでは、クリア時間によってリザルト画面での評価が変わってくる。

80秒以内	★★★★★
160秒以内	★★★★
240秒以内	★★★
480秒以内	★★
960秒以内	★
960秒以上	0

FILE 04

アクションレベルHARDでのボートの漕ぎ方

アクションレベルHARDでプレイしている場合、ボートの漕ぎ方に注意。コントローラの左右のスティックを回転させて漕くことになる。

●アクションレベルHARDのボートの漕ぎ方

- 前進…左を反時計回り、右を時計回りに回す
- 後進…左を時計回り、右を反時計回りに回す
- 右旋回…左右どちらかを反時計回りに回す
- 左旋回…左右どちらかを時計回りに回す

Lakeview Hotel (前)

ITEM

入手アイテム

重要アイテム

- 1 ホテルの地図(客用)
- 2 《魚》の鍵
- 3 ホテル312号室の鍵
- 4 ホテルの地図(従業員用)
- 5 《白雪姫》のオルゴール
- 6 ビデオテープ
- 7 缶切り
- 8 ホテル階段の鍵

補給アイテム

- ◆ ハンドガンの弾
- ◆ 狩猟用ライフルの弾

ENEMY

出現モンスター



Mannequin (1/2/3)



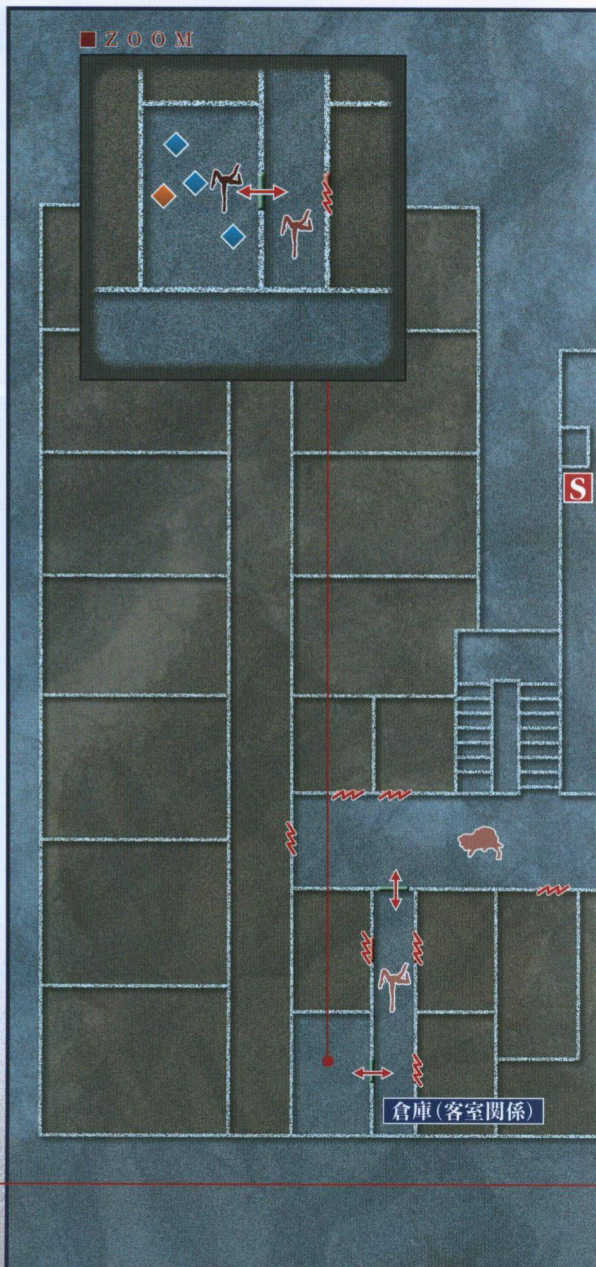
Abstract Daddy (2/2/2)

※レストランでのローラのムービー後に出現

FILE 01

ホテルの入り口

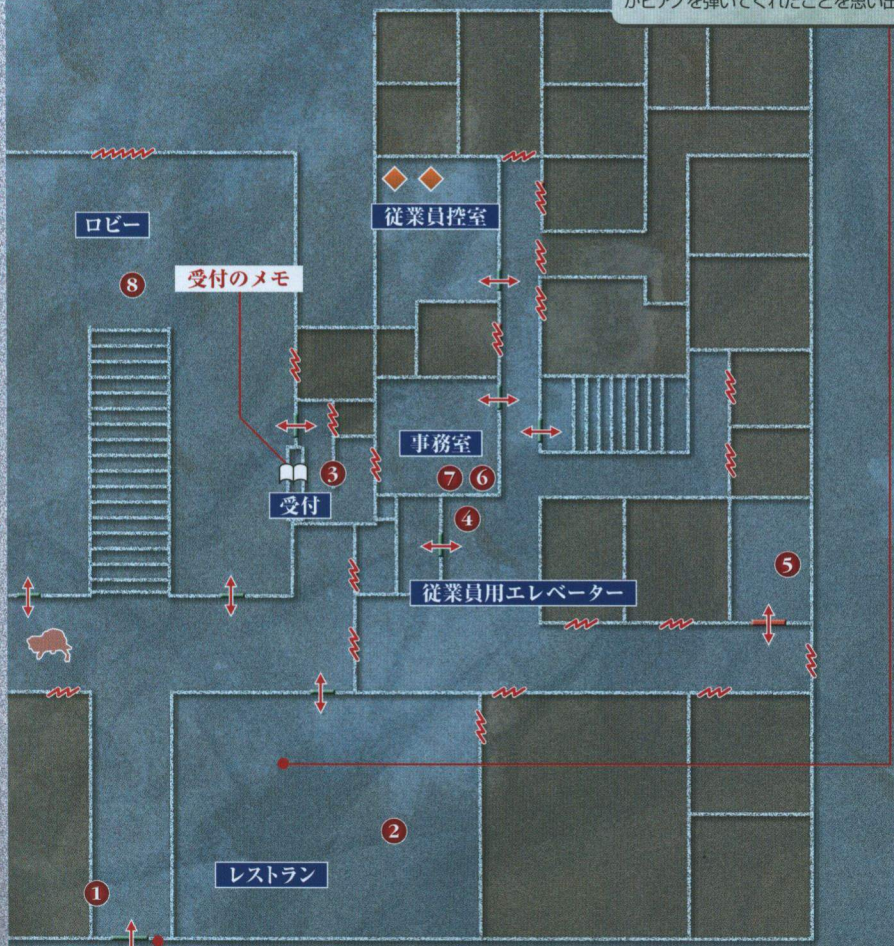
ホテル内には、北の正面玄関からではなく、中庭の扉から入る。ポートを降り、道なりに進むと中庭の扉に辿り着く。



FILE 02

ピアノの思い出

ローラが去った後、このレストランに置いてあるピアノを調べると、メアリーがピアノを弾いてくれたことを思い出す。



1階

Lakeriew Hotel (前)

ITEM

入手アイテム

重要アイテム




- ① ホテル204号室の鍵
- ② 従業員用エレベーターの鍵
- ③ 《灰被り姫》のオルゴール

補給アイテム

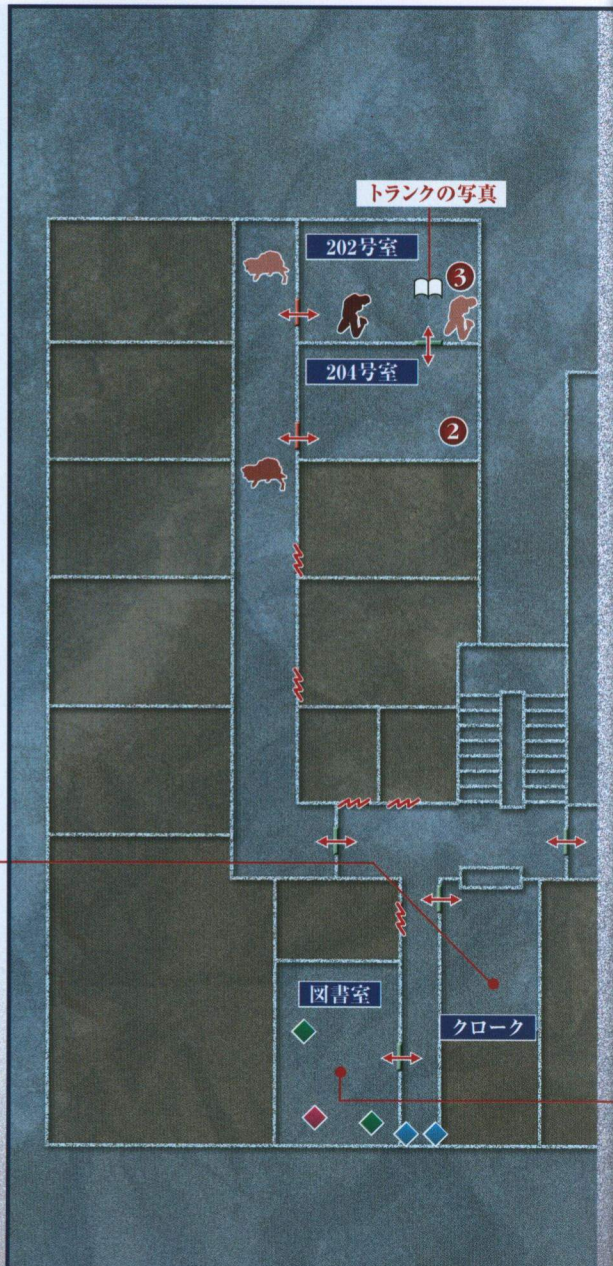
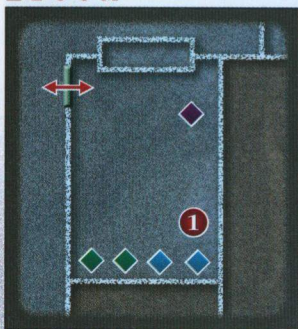
- ◆ 栄養ドリンク
- ◆ 携帯用救急キット
- ◆ ハンドガンの弾
- ◆ ショットガンの弾
- ◆ 狩猟用ライフルの弾

ENEMY

出現モンスター

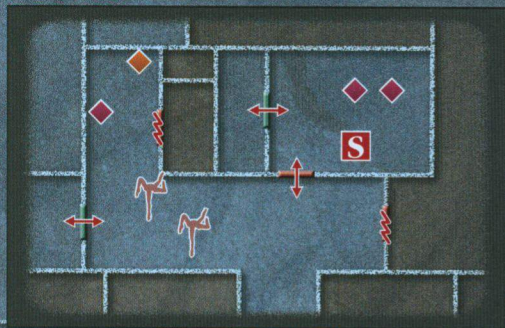
-  Lying Figure (1/1/2)
※一度部屋を出た後、再入室すると出現
-  Mannequin (2/2/2)
※《白雪姫》のオルゴール入手後に出現
-  Abstract Daddy (1/2/2)

ZOOM



2階

■ ZOOM



従業員用エレベーター

エレベーターホール

FILE 01

医学書を見て

図書室の机には医学書が置いてある。
それを見たジェームスは「医療に関する
本は私もついぶん読んだ……」と告白す
る。きっとその必要があったに違いない。

Lakeview Hotel (前)

ITEM

入手アイテム

重要アイテム

なし

補給アイテム

なし

ENEMY

出現モンスター

なし

FILE 01

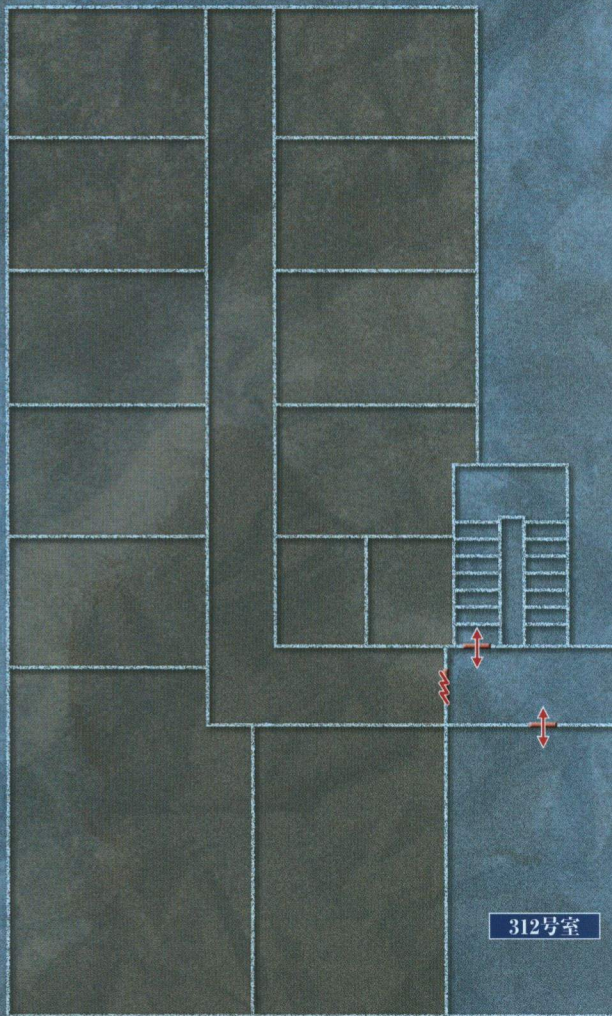
3階で行うべきこと

このフロアでやるべきことは1つ。まっすぐ312号室へ向かい、1階事務室で入手した「ビデオテープ」を再生することだ。ホテル3階には、モンスターも出現せず、入手すべきアイテムもない。

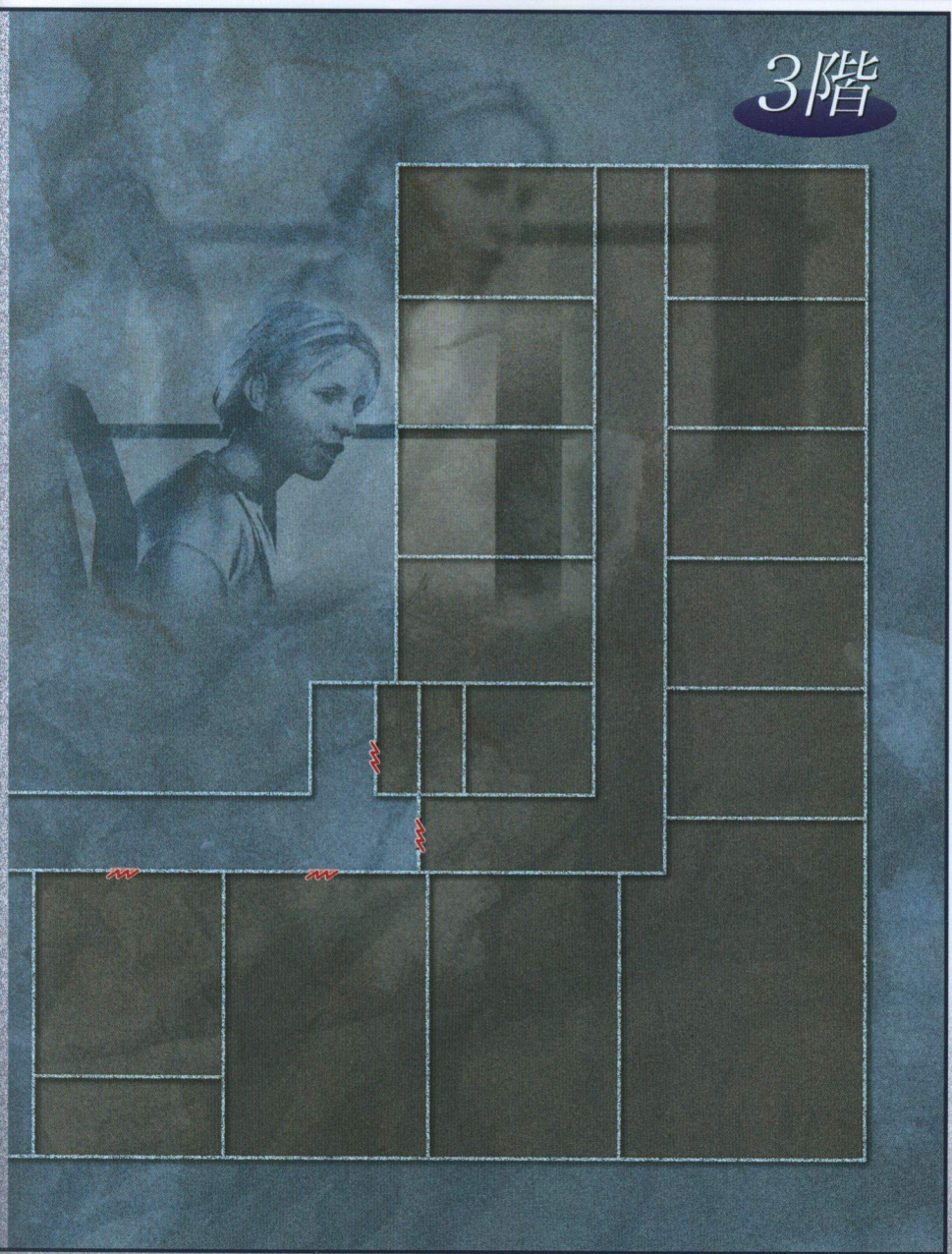


ビデオデッキがある
使うことはできそうだ

▲312号室のビデオデッキを使用する。



3階



Lakeview Hotel (前)

[ホテル(前)]

ITEM

入手アイテム

重要アイテム

- ① シンナー
- ② バーの鍵
- ③ 電球

補給アイテム

- ◆ 栄養ドリンク
- ◆ 携帯用救急キット

ENEMY

出現モンスター



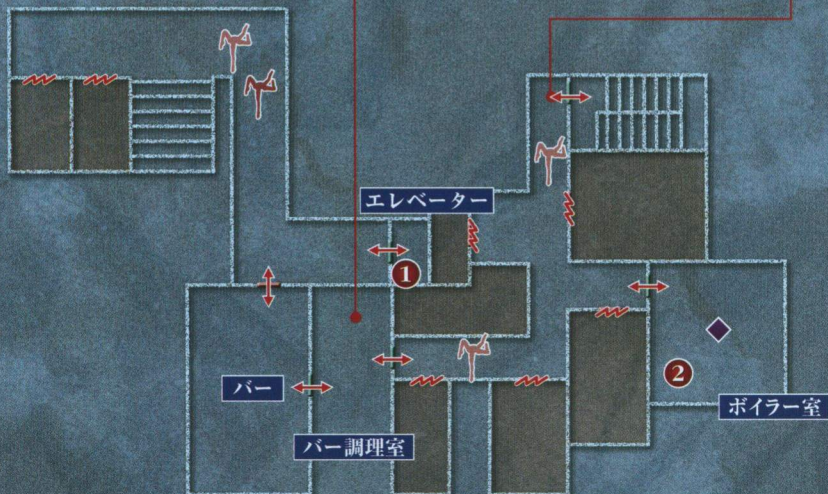
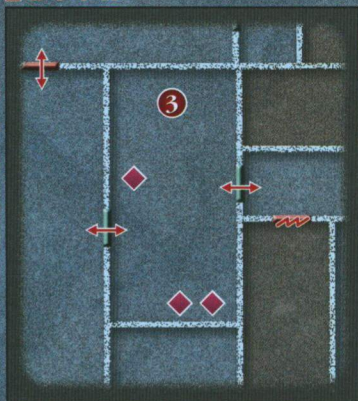
Mannequin (3/4/4)

FILE 01

逃げに徹する

1階東階段から降りてくると、手持ちの武器は何もないので、敵からは逃げるしかない。ボイラー室で「バーの鍵」を入手後、すぐにバー調理室をめざす。

ZOOM



地下1階

Lakeriew Hotel (後)

【ホテル(後)】

ITEM

入手アイテム

重要アイテム



- ① 緋色の卵
- ② 錆色の卵

補給アイテム

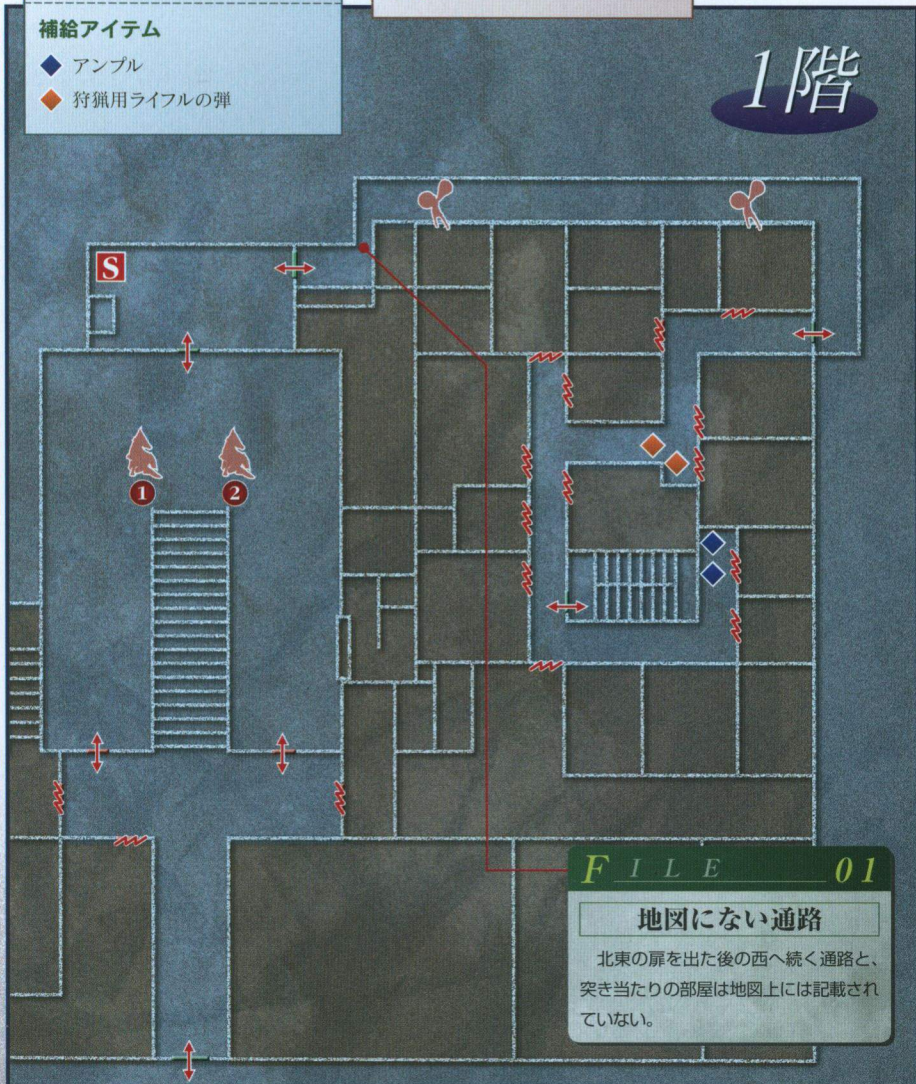
- ◆ アンプル
- ◆ 狩猟用ライフルの弾

ENEMY

出現モンスター

-  Mandarin (2/2/2)
-  Red Pyramid Thing (type B)
(2/2/2)

1階



FILE 01

地図にない通路

北東の扉を出た後の西へ続く通路と、突き当たりの部屋は地図上には記載されていない。

Lakeview Hotel (後)

ITEM

入手アイテム

重要アイテム

- ① 書「赤の祭祀」

補給アイテム

- ◆ アンブル
- ◆ ハンドガンの弾

ENEMY

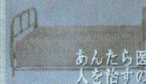
出現モンスター

なし

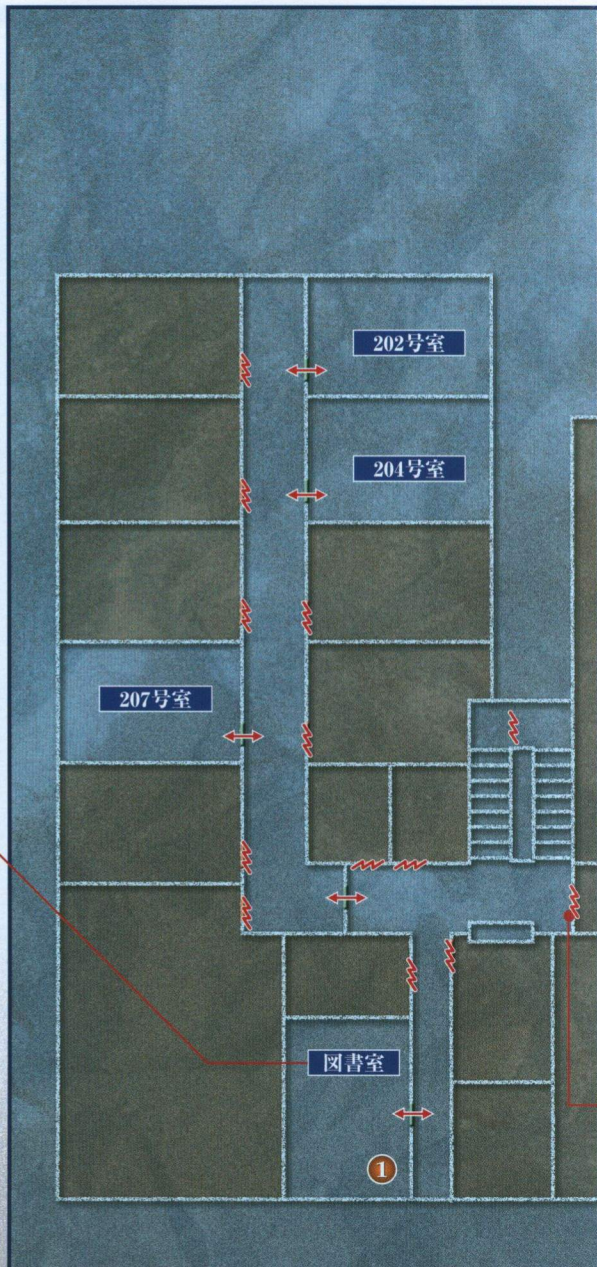
FILE 01

過去

図書室のヘッドフォンを調べると、ジェームスと医者との会話を聞くことができる。メアリーの病状について問答する様子から、過去の会話であるようだ。メアリーが必ずしも助かるという保証のない重い病に冒されたことに、ジェームスはいらだちを隠せない様子。空虚に浮かぶベッドは、ジェームスの脳裏に強く焼き付いたメアリーの病室を象徴しているのか。



あんたら医者じゃないか
人を治すのが仕事だろう

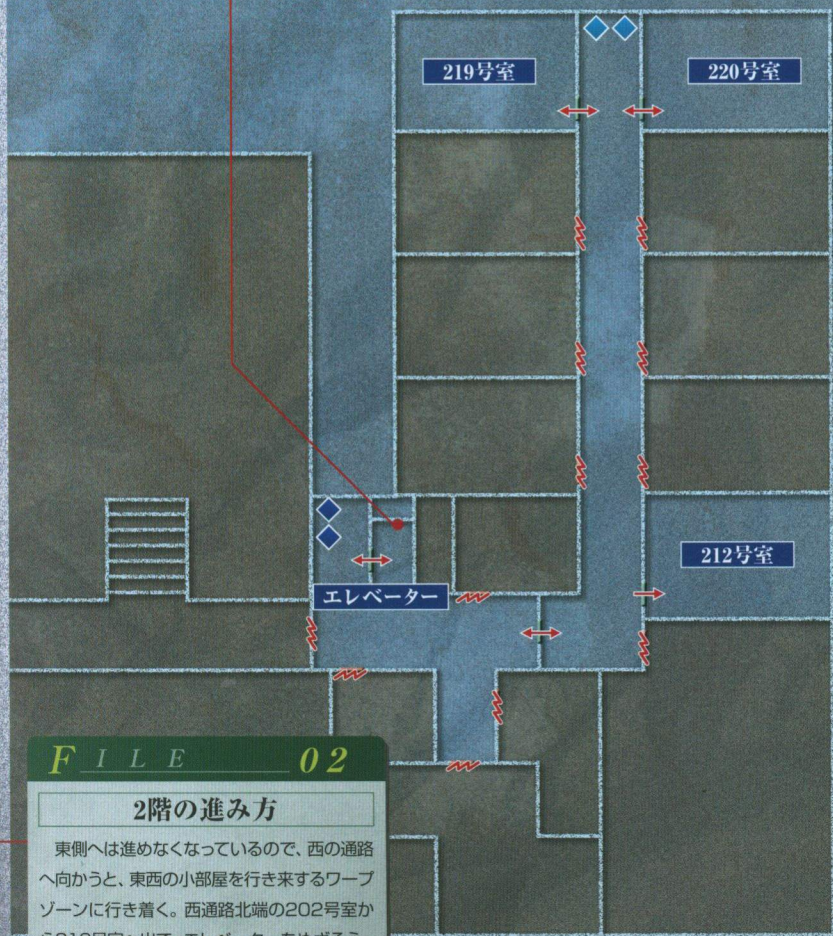


FILE 03

エレベーターの行き先

エレベーターは、1階と3階のボタンが押せなくなっており、地下1階にしか行けなくなっている。

2階



FILE 02

2階の進み方

東側へは進めなくなっているので、西の通路へ向かうと、東西の小部屋を行き来するワープゾーンに行き着く。西通路北端の202号室から219号室へ出て、エレベーターをめざそう。

Lakeview Hotel (後)

ITEM

入手アイテム

重要アイテム

なし

補給アイテム

なし

ENEMY

出現モンスター

なし

FILE 01

ホテルの様子が一変

312号室でビデオを見終わると、ホテルの様子がさっきまでとは変わっていることに気づく。ちょうどこの時点から、建物全体が廃墟のようになってしまう。



3階

312号室

ITEM

入手アイテム

重要アイテム

なし

補給アイテム

- ◆ 栄養ドリンク
- ◆ 携帯用救急キット
- ◆ ショットガンの弾
- ◆ 狩猟用ライフルの弾

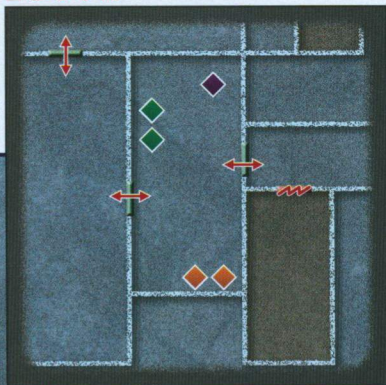
ENEMY

出現モンスター



Lying Figure (2/2/2)

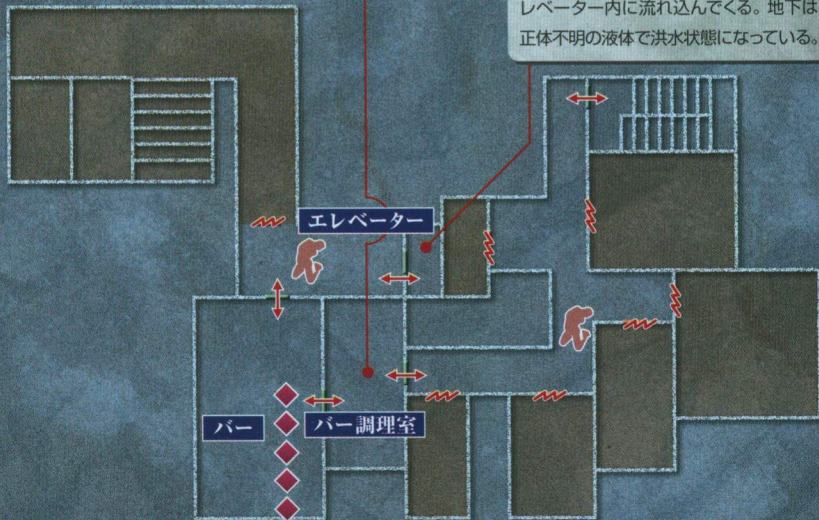
ZOOM



FILE 02

地下は大洪水に

西側エレベーターが地下1階に到着し、扉が開くと同時に、大量の液体がエレベーター内に流れ込んでくる。地下は正体不明の液体で洪水状態になっている。



地下1階

サイレントヒル シナリオファイル

SILENT HILL SCENARIO FILE

SILENT HILL

Paleville

Lake Side Amusement Park

Sandford St.

Lake View Hotel

Sandford St.

Toluca Lake

Paleville
25 COUNTY

Nathan Ave.

Rosewater Park

Nathan Ave.

South Vale

Carroll St.

Minson St.

Katz St.

Neely St.

Martin St.

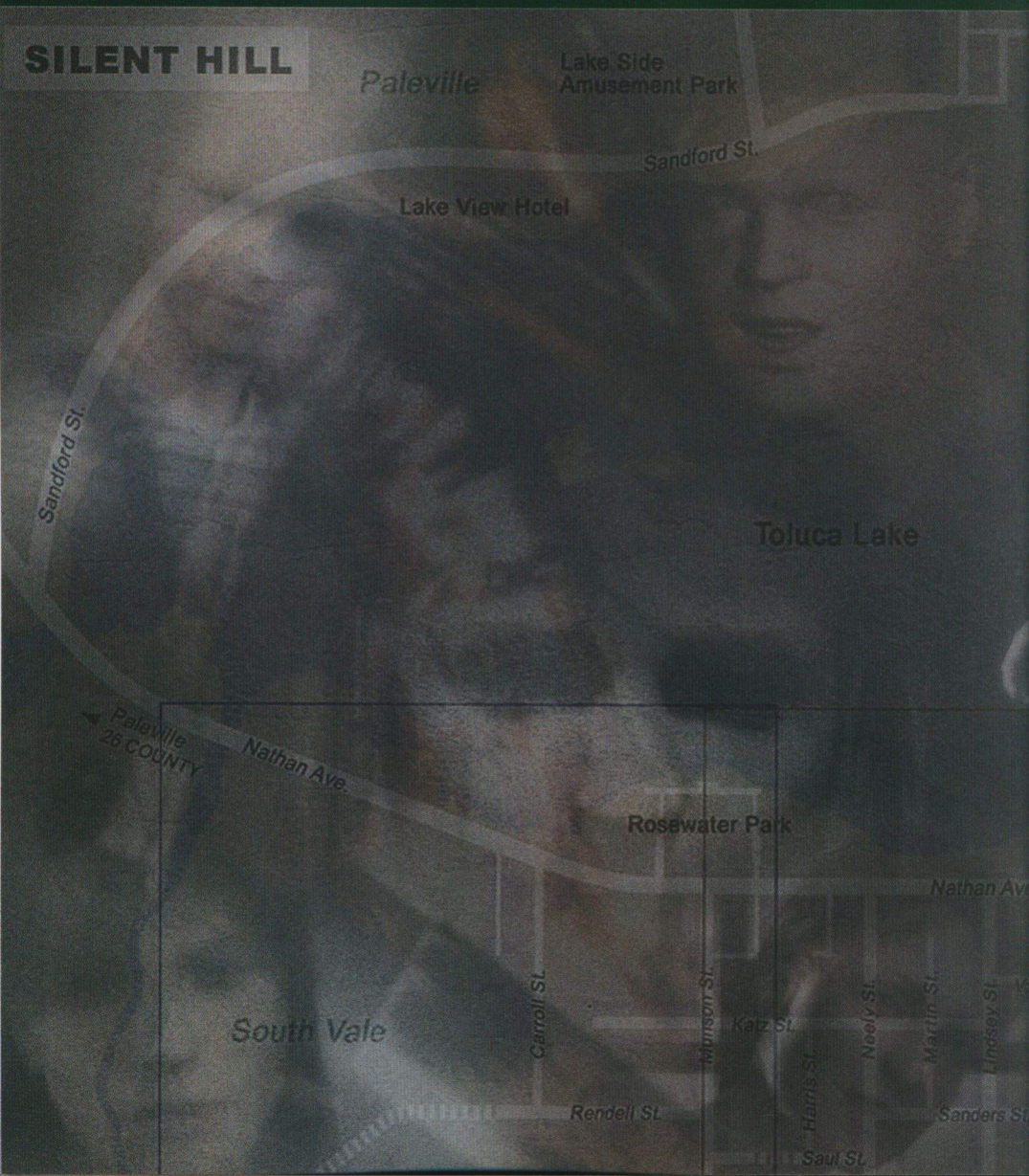
Lindsey St.

Rendell St.

Harris St.

Saul St.

Sanders St.



サイレントヒルでジェイムスを待ち受ける謎の数々は、どれも頭を悩ませる厄介なものばかりだ。ここでは、サイレントヒルで起こる出来事のすべてを、ゲーム開始から順を追って解説していく。

SCENARIO INDEX

- # 01 展望台～西アパート
展望台～市街地……P.096
東アパート……P.098
西アパート……P.103
- # 02 西アパート～資料館
公園……P.108
ボウリング場……P.109
ヘヴンスナイト……P.110
病院(表)……P.110
病院(裏)……P.115
- # 03 資料館～ホテル
資料館……P.118
刑務所……P.120
迷宮通廊……P.123
冷凍庫……P.126
- # 04 ホテル
ホテル(前)……P.128
ホテル(後)……P.133



#01 展望台～西アパート

ある日、ジェイムスのもとに通の手紙が届く。それは、来るはずのない、亡き妻メアリーからのものだった。手紙に導かれるようにして、彼は思い出の地“サイレントヒル”を再び訪れることになる。

【#01 攻略チャート】

01 展望台

駐車場に停めてあるジェイムスの車から「サイレントヒルの地図」を入手

02 墓場

女性(アンジェラ)と出会う

03 森(後半)

丸太に刺さっている「チエーンソー」を入手

04 Sanders St.

Lindsey St.との交差点で血痕と怪しい人影を発見する

05 Vachss Rd.

モンスターと遭遇。戦闘後、「木材」「ラジオ」を入手

06 Lindsey St.北

Lindsey St.の北の方に「血染め沼」と呼ばれた沼跡の石碑を発見

07 Saul St.西

キャンピングカーの中でメモを見る

08 キャンピングカー

「ハイバースプレー」を入手

09 NEELY'S BAR

地図を見る

10 Martin St.北端

「アパートの門の鍵」を入手

11 Katz St.西端

「アパートの門の鍵」を使って東アパートに入る

Wood Side Apartment

12 南西階段

「アパートの地図」を入手

13 205号室

「ライト」を入手

14 205号室

Leaveエンドへのヒント
「明日への道」を読む

15 205号室

Mariaエンドへのヒント
「幸福な二人になるために」を読む

16 205号室

In waterエンドへのヒント
「死という結論」を読む

17 3階廊下

鉄格子を調べ、少女に手を踏まれる

18 301号室

「ハンドガン」を入手

19 2階廊下中央

悲鳴を聞く

20 2階廊下北端

鉄格子の向こうにモンスターを発見

21 208号室

電話の隣でノートを見る



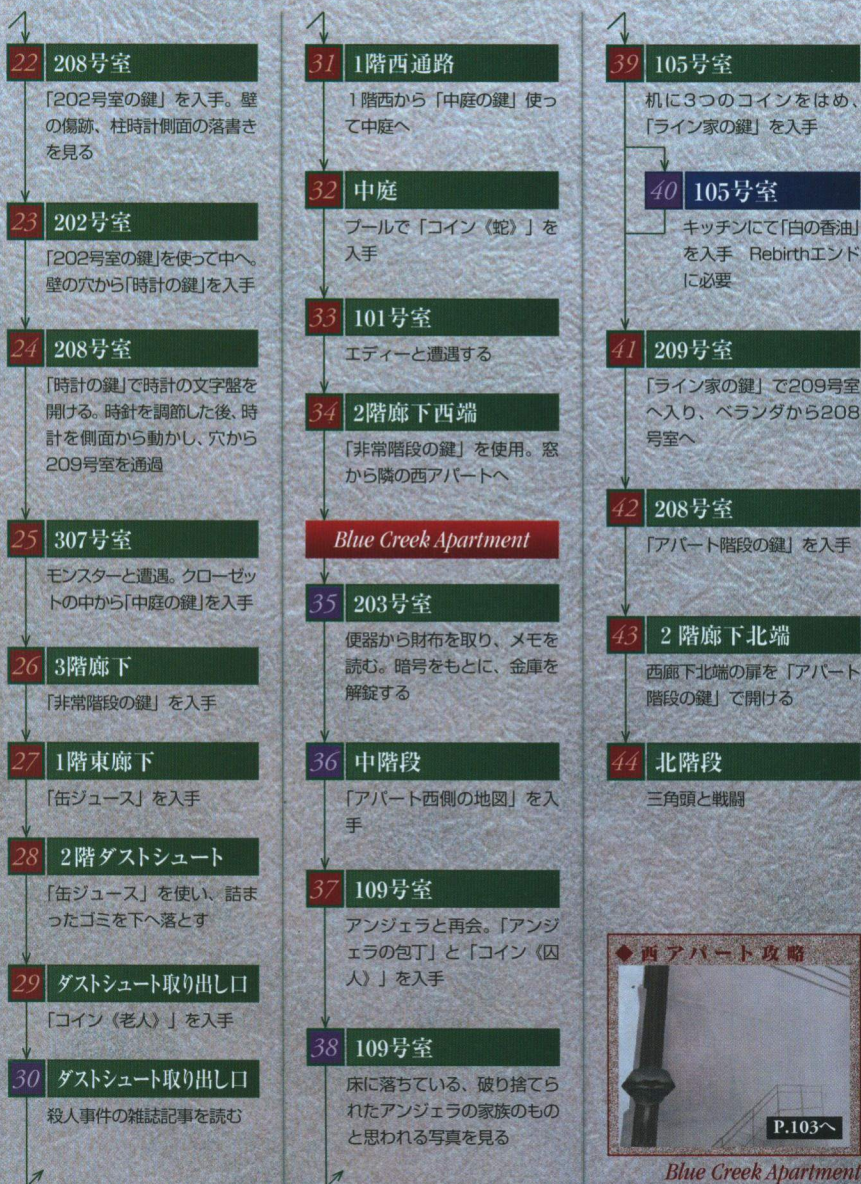
◆東アパート攻略

P.098～

Wood side Apartment

Observation Deck ~ Blue Creek Apartment

【#01 攻略チャート】



#02 西アパート～資料館

かつての思い出の地は、深い霧とモンスターが支配する、不気味な町と化していた。そしてわずかな手掛かりを頼りに探索を進めるなか、マリアという名の、メアリーによく似た女性と出会う。

【#02 攻略チャート】

01 西アパート裏路地

謎の少女と出会う

02 公園

マリアと遭遇

03 ガソリンスタンド

「鉄パイプ」を入手

04 ガソリンスタンド

新聞販売機の中にある「書
「失われた記憶」を読む。
Rebirthエンドに必要

05 Nathan Ave.西端

落ちた橋の傍にある死体から、地図を発見。ボウリング場へ

06 ボウリング場

マリアを待たせてボウリング場内へ。エディーとローラに遭遇

07 ヘヴンスナイト

裏口の鍵を調べ中へ。西側から東側へ抜ける

08 Carroll st.

建物の中に入るローラを発見する

Brookhaven Hospital (表)

09 玄関

「病院の地図」を入手

10 事務室

机の上の患者の記録を見る

11 書類保管室

メモと「(紫牡牛)の鍵」を入手

12 女性用ロッカールーム

ぬいぐるみから「曲がった針」、ロッカーから「ショットガン」を入手

13 男性用ロッカールーム

白衣から「診察室の鍵」を入手

14 処置室3

タイプライターにはさまったカーボン紙を見る

15 M2病室

「(ラビスの眼)の鍵」を入手

16 診察室

「診察室の鍵」を使って中に入り、医師控え室へ

17 医師控え室

ホワイトボードのメモを見る

18 3階管理棟廊下

扉の横にある解錠装置に数字を入力。解錠し病室棟廊下へ

19 S03病室

マリアが不調を訴え、別行動に。「屋上の鍵」を入手

20 管理棟階段

「屋上の鍵」を使い、屋上へ



Rosewater Park



Pete's Bowl-O-Rama

Blue Creek Apartment ~ Silent Hill Historical Society

【#02 攻略チャート】

21 屋上

日記を発見。その後、現れた三角頭に屋上から落とされる

22 特別治療室

血文字の4桁の数字を発見

23 S14病室

箱から「髪の毛」を入手

24 シャワー室

「エレベーターの鍵」を入手

25 3階または2階西廊下エレベーター前

「エレベーターの鍵」で中へ。1階へ下りる

26 C2病室

ローラを発見。大処置室に閉じ込められ、モンスターと戦闘

Brookhaven Hospital (裏)

27 中庭

裏世界へと変化が訪れる

28 M6病室

「乾電池」と「地下倉庫の鍵」を入手し、メモを見る

29 地下倉庫

3階管理棟階段から地下へ下り、「地下倉庫の鍵」で中へ。棚を押して隠し梯子を発見後、マリアと再会

30 地下隠し部屋

「銅の指輪」を入手

31 病室棟エレベーター

クイズ「トリック・オア・トリート」に参加

32 2階デイルーム

冷蔵庫をマリアと協力して開け、「鉛の指輪」を入手

33 病室棟3階廊下

扉から伸びる女性の指に「銅の指輪」と「鉛の指輪」をはめる

34 病室棟階段

階段の踊り場でノートを見る

35 地下廊下

マリアが三角頭に殺され、1階東エレベーターから廊下へ

36 院長室

地図を発見し、「病院玄関の鍵」を入手。ローラを目撃

37 廊下玄関前

「病院玄関の鍵」で外へ

38 玄関外

ジェイムスの独白。その後、町の東側へ向かう

39 Lindsey St.南

民家の前で「スバナ」と手紙を入手

40 Katz St.

町の西側へ向かう

41 公園

「青銅製の古い鍵」を入手

Silent Hill Historical Society

42 入り口

「青銅製の古い鍵」で中へ



Heaven's Night



Brookhaven Hospital

#03 資料館～ホテル

公園から行動を共にしてきたマリアが殺され、再び1人で探索を進めることになる。彼女を守れなかった失意の中、次の目的地である資料館を目指すジェームス。そしてさらなる謎に包まれていく。

【#03 攻略チャート】

Silent Hill Historical Society

01 資料館

部屋の中に、三角頭の絵やさまざまな写真が飾ってあるのを見る



02 資料館

「黒曜石の酒杯」を入手
Rebirthエンドに必要

03 第二層穴部屋

穴を発見し、飛び降りる

04 第三層井戸

井戸の底で壊れそうな壁を武器で壊し、扉を発見

05 第三層狭い部屋

「螺旋文字の鍵」を入手後、「乾電池」で「ライト」を点け直す。解錠番号入力装置を操作して外へ出る

06 第三層床の扉

「螺旋文字の鍵」で床の扉を開ける

Toluca Prison

07 食堂

エディーと再会。「飽食豚」の銘板を入手

08 廊下

「刑務所の地図」を入手

09 南独房

「ろう人形」を入手

10 北独房

囚人の描いた絵を見る

11 北独房

「虐げる者」の銘板を入手

12 シャワー室

「誘惑する女」の銘板を入手

13 広場

処刑台の3つのくぼみに3枚の銘板をはめ込み、「蹄鉄」を入手

14 面会室

「オイルライター」を入手

15 武器庫

「狩猟用ライフル」を入手

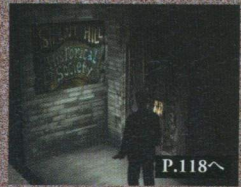
16 監視員待機所

机の上の雑誌と刑務所員の日記を見る

17 廊下

「蹄鉄」「オイルライター」「ろう人形」でフタに取っ手をつけ、開けた後にその穴を降りる

◆資料館攻略



P.118へ

Silent Hill Historical Society

◆刑務所攻略



P.120へ

Toluca Prison

【#03 攻略チャート】

18 刑務所地下
モルグの奥の部屋の穴を調べ、さらに地下へ降りる

19 第五層
さらに地下へ続く穴に飛び込む

20 第六層
エレベーターに乗り、さらに地下へ進む

Labyrinth hallway

21 拷問部屋
「大錠」を入手

22 キューブ部屋
二つの立方体部屋を通過

23 牢獄部屋
マリアと再会

24 キューブ部屋
「ニッパー」を入手

25 廊下
廊下のワイヤーを「ニッパー」で切り、通行を可能にする



26 廊下
新聞から殺人事件の記事を見る

27 アンジェラの部屋
アンジェラを襲うモンスターを倒す

28 6つの死体部屋&6本のロープ部屋
壁のメモを見てロープを引いた後、「冤罪者の鍵」を入手

29 廊下
手錠付き鉄格子を「冤罪者の鍵」で解除

30 牢獄部屋
マリアの死体を発見する

31 地下墓地
「ジェイムス・サンダーランド」と書かれた墓碑前の穴から地下へ

32 冷凍庫
エディーと戦闘

33 船着場
船着場よりボートに乗る



Lakeview Hotel

34 庭園
ホテル側の船着場へ到着



◆ 迷宮 迷廊 攻略

P.123へ

Labyrinth hallway

#04 ホテル

かつて、妻とともに泊まった湖畔のホテル。果たしてここが手紙にある「思い出の場所」なのだろうか。静寂に包まれた建物内に足を踏み入れるジェームス。その先に待つものは一体……。

【#04 攻略チャート】

Lakeview Hotel (前)

01 庭

噴水前で「〈人魚姫〉のオルゴール」を入手



02 1階廊下

「ホテルの地図(客用)」を入手



03 レストラン

ローラと遭遇し、手紙について話を聞く。「〈魚〉の鍵」を入手



04 エレベーター

「シンナー」を入手



05 ロビー

ビデオテープのメモを見る

06 受付

「ホテル312号室の鍵」を入手

07 クローク

「〈魚〉の鍵」でかばんを開け、「ホテル204号室の鍵」を入手

08 204号室

「ホテル204号室の鍵」で中へ入り、「従業員用エレベーターの鍵」を入手。壁の穴から202号室へ

09 202号室

「シンナー」を使って写真に塗られたマジックを消す

10 202号室

「〈灰被り姫〉のオルゴール」を入手

11 エレベーターホール

「従業員用エレベーターの鍵」で中へ。戸棚に荷物をすべて置いて、1階へ向かう

12 1階廊下

「ホテルの地図(従業員用)」を入手



13 常温室

「〈白雪姫〉のオルゴール」を入手

14 事務室

「ビデオテープ」と「缶切り」を入手

15 ボイラー室

「バーの鍵」を入手



◆ ホテル攻略

P.128へ

Lakeview Hotel

【#04 攻略チャート】



展望台 ~

Observation Deck

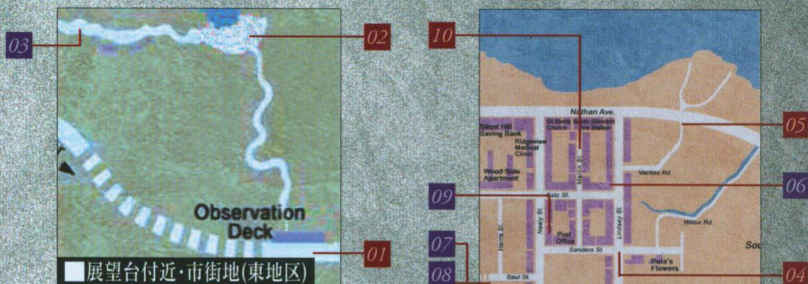


Blue Creek Apartment

西アパート

届くはずのない、妻メアリーからの手紙。その手紙に導かれるままに訪れたサイレントヒル。この町で、一体どんな結末をみるのだろうか……。

移動行程図



01 メアリーの手紙回想～地図を入手

展望台

展望台にあるトイレから物語は始まる。外に出ると、妻メアリーから届いた手紙を回想するムービーが発生。その後、自由に動けるようになるので、トイレのすぐ左手に停めてあるジェイムスの車から「サイレントヒルの地図」を入手しよう。あとは特にすることはないので先へ進んで構わないが、この場で移動などの基本操作に慣れておくのもいい。



▶ここから先へと進む。白い車と湖の方向を示す看板が目印。

◀運転席側のドアが開いているので、○ボタンで調べる。



02 墓場で謎の女性に遭遇

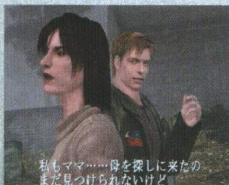
森の墓場

森の小道を道なりに進んで行くと、墓場にたどり着く。墓場内をしばらく進むと墓石の陰から女性が登場するムービーが発生する。彼女との会話から、サイレントヒルの町に異変が起きているらしいとわかるが、構わず進むことになる。入手すべきアイテムはないので、ムービー終了後は出口へ向かう。場所がわからない場合は、壁沿いに進む。



▶彼女は、母親を捜しにサイレントヒルを訪れたらしい。

◀墓場へ向かう途中にある井戸はセーブポイントとなっている。



私もママ……母を探しに来たの、まだ見つけれないけど

03 チェーンソーを入手(2周目以降)

森(後半)

2周目以降のプレイの場合、墓場を後にし、さらにしばらく道を進むと、先のほうから機械音が聞こえてくる。物音のする場所へ進んでみると、道の脇に積まれた丸太に「チェーンソー」が突き刺さっているのを発見できるはずだ。序盤に登場するモンスターなら、ほぼ一撃で倒せるほど強力な武器なので、ぜひ入手しておきたい。



チェーンソーを手に入れた

◀丸太から、大量のおがくずが出ているので、すぐに分かるはず。今後の戦闘が格段に楽になる。

04 05 血痕を発見〜モンスターに遭遇

Sanders St. ~ Vachss Rd.

墓場を抜け、さらに川沿いを進んで行くと、人気のない市街地に出る。さらに Sanders St. を Lindsey St. に向かって進むと、道路に広がる血痕と怪しい人影を発見。後を追うように Vachss Rd. へ進むと、その先で見たこともないモンスターに出会う。とっさに手に取る「木材」を使って戦うことになる。戦闘後に「ラジオ」と「木材」を入手する。



▶狭い場所での戦闘。毒霧に注意しよう。

◀Vachss Rd.にあるセーブポイントは忘れずにチェック。



06 07 キャンピングカーの中にメモを発見

Saul St.

Vachss Rd. を戻ると、町には先刻戦ったのと同種と思われるモンスターが徘徊している。うまく戦い、あるいは逃げながら Saul St. の西にあるキャンピングカーを目指す。車内に入ったら、ソファの上にあるメモを調べる。すると「バー・ニーリーズ」で待つ」のメッセージとともに、手持ちの地図の NEELY'S BAR の場所にマークがされる。



▶キャンピングカー内のベッドにはセーブポイントがある。

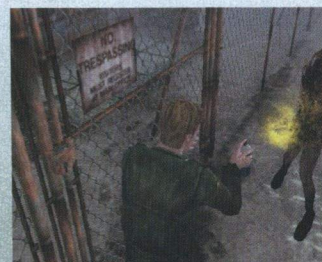
◀途中、Lindsey St. の道路脇に、沼地跡の石碑を発見できる。



08 特殊な武器「ハイバースプレー」を入手

キャンピングカー

特殊武器「ハイバースプレー」は以下の条件を満たしていないと手に入らない。
①ACTION LEVELをHARDにしてクリア、②ACTION LEVELをNORMALにして2回以上クリア、③3回以上クリア、いずれかの条件を満たし、ニューゲームでスタートすると、キャンピングカー内で「ハイバースプレー」を入手できる。



◀「ハイバースプレー」はプレイヤーがリザルト画面で獲得した得点により色や能力が変化する。

09

バーで情報を手に入れる

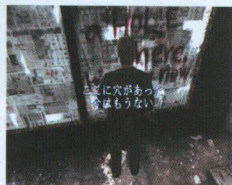
キャンピングカーのメモから得た情報を頼りに、バー・ニーリーズへ。入口はNeely St.沿いにあるので、そこから中に入る。店内のカウンターには地図が置かれている。調べると、手持ちの地図の東アパートとMartin St.の突き当たりの2カ所にマークが入る。まずは地図に記された“?”の意味を解明すべく、Martin St.へ向かおう。

NEELY'S BAR



▶窓を調べると、落書きらしきメモを発見できる。

◀バーに入るには裏口から。近くに来ると画面のアンブルが変化。



10

「アパートの門の鍵」を入手

バーを出たら、Martin St.へ向かう。このとき、効率良くアイテムを取りたいければ、Sanders St. を経由し、Martin St.へ続く裏道へと入っていきといい。そのまま北へ進むと、やがて行き止まりにたどり着く。ここで少し左手に入り、壁にもたれている死体を確認する。死体を調べ「アパートの門の鍵」を入手したら、さっそく東アパートへ向かおう。

Martin St. 半路

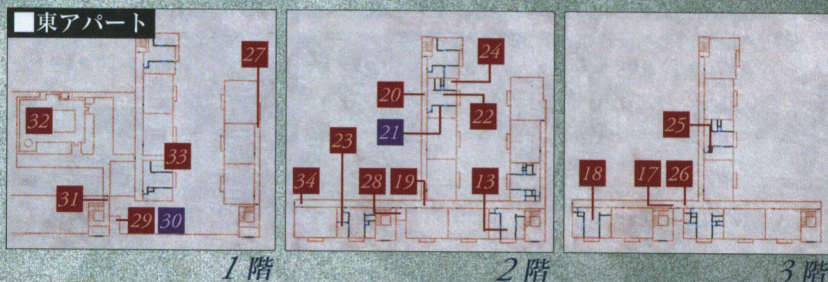


▶アパートの入口は、画面の切り替えを目印に発見しよう。

◀死体に近づくと画面が切り替わるのですぐに見つけるはず。



移動行程図



13

闇を照らす「ライト」を入手

アパート内は闇で覆われているため、建物入口で入手した地図も、蛍光灯の下でないと確認できない。ここは一刻も早く光源を確保したいところ。まずは205号室へ向かい、「ライト」を入手しよう。「ライト」があればいつでも地図を確認でき、探索が楽になる。なお入手直後にMannequinが襲ってくるので、体力が少ない場合は回復しておくこと。

東アパート205号室



ライトを手に入れた

▶2周目以降は違うエンディングを見るためのヒントが出現。

◀「ライト」はマネキンに掛けられた服のポケットにある。

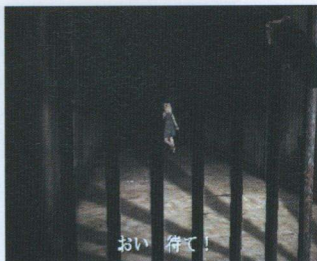


*また別の服わりを求めて

17 謎の少女に鍵の入手を邪魔される

東アパート3階廊下

「ライト」を入手した状態で3階廊下に出ると、すぐ右手側の鉄格子の向こうに鍵が落ちているのを発見できる。手を伸ばして取ろうとするが、あと一歩というところでどこからともなく少女が現れ、鍵を手の届かない所へ蹴ってしまふ。そのまま少女はどこかへ走り去ってしまうため、ここはいったん、鍵の入手をあきらめ、探索を続けよう。



◀人気のないアパートで、ひとりで行動している少女。このアパートの住人なのか？ それとも……。

18 「ハンドガン」を入手

東アパート301号室

301号室では、ショッピングカートの中から「ハンドガン」を入手できる。「ライト」がないと入手することができないので、「ライト」入手後に訪れよう。これで、遠距離からも攻撃できるようになり、戦闘は格段に楽になる。ただし銃弾には限りがあるので、無駄遣いは極力避けるように。

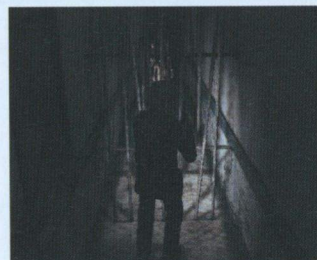


◀室内には無数の弾丸の跡が。この部屋の住人が「ハンドガン」でつけたものだろうか？

19 20 謎のモンスターと遭遇

東アパート2階廊下北端

「ハンドガン」入手後、2階廊下を探索していると、203号室の付近、ちょうど206号室以降の部屋に続く廊下との分岐点で悲鳴が聞こえてくる。声が聞こえた北の方へ進むと、鉄格子の先に見たことのないモンスターが現れる。その姿はこれまでに見たどのモンスターよりも凶悪そうだが、戦闘に入ることはないので、そのまま208号室へ向かう。



◀攻撃してくる様子もなく、また、こちらから「ハンドガン」で攻撃を仕掛けても意味がない。

21 22 「202号室の鍵」を入手

東アパート208号室

208号室に入ったら、まず居間の戸棚にある「アパート202号室の鍵」を入手しよう。その後は電話台に置いてある、何かのヒントらしきメモに目を通しておくこと。次に、隣の部屋に入り、壁にある傷跡と落書きをチェックしよう。さらに柱時計の側面を調べると、時計を押すことができるが、この段階では動かせないので、まずは202号室へ向かう。



文字盤の覆いは開じられ鍵がかけられている

▶居間のソファで、人が死んでいるのを目撃する。

◀時計の正面のフタを開けるには、専用の鍵が必要だ。

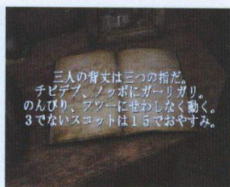


208号室で入手した「202号室の鍵」で室内へ。室内には、虫カゴらしき大きなカゴが置いてあり、そこから逃げ出したであろう蛾が舞っている。居間から西側の部屋に移動すると、奥の壁に穴が開いているのがわかる。ここを調べると「時計の鍵」を入手できる。鍵の名前から、208号室の柱時計に使うものだと推測できるので、再び208号室へ向かう。



◀壁を調べた際、穴を調べるかどうか選択肢が表示される。迷わず「はい」を選択しよう。

「時計の鍵」を使えば、柱時計の文字盤のフタを開くことができ、長針、短針を動かせるようになる。また、柱時計の側面に書かれたメモから、壁の傷跡が時計の仕掛けを解くヒントになっているとわかる。下記の解法を参考に仕掛けを解き、柱時計を横にすれば209号室へと通じる道が開ける。



◀このメモが重要なヒントとなる。(写真はNORMAL)



▶仕掛けを解いたら、時計裏に隠された穴から209号室へ。

時計の針に秘められた謎を解く

EASY / NORMAL / HARD / EXTRA

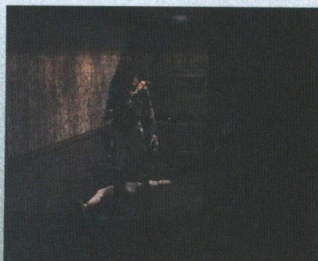
時計の長針、短針を調節し、9時10分15秒に合わせる。

EASY、NORMAL、HARD、EXTRAともに電話台に置かれたノートのメモがヒントとなる。EASYのみ内容が異なるが、考え方は各モード共通で、文面からヘンリーが短針、ミルドレッドが長針に当たるとわかる。また、秒針(スコット)は動かないので、考慮に入れる必要はない。あとは壁の傷と同じになるように、時計の針の角度を合わせれば仕掛けが解ける。詳細はP.142へ。



▲壁の傷は各モード同じもので、時計の針の角度に対応している。

209号室を出たら、鉄格子によって進めなかった廊下を抜け、階段から3階へ進もう。307号室に入ると、鉄格子越しに見かけたMonsterが、Mannequinを襲っているムービーが発生する。ムービーが終了したら、隠れていたクローゼットの中から「中庭の鍵」を入手する。これで、1階から中庭へ出られるようになる。

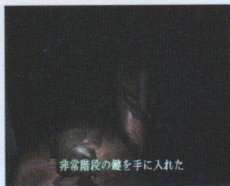


◀Mannequinが赤子のように倒されてしまった。その強さは半端ではないようだ。

26 「非常階段の鍵」を入手

東アパート3階廊下

307号室を出て廊下を南に進み、突き当たりを右手に進むと、以前は鉄格子で進めなかったフロアの反対側に出る。ここで、少女に蹴られて取れなかった「非常階段の鍵」をようやく入手できる。東階段へ向かう前に、303号室に立ち寄り「携帯用救急キット」などの補給アイテムを入手するのも忘れずに。



非常階段の鍵を手に入れた

▶「ハンドガンの弾」はできるだけ多く持っておきたい。

◀「非常階段の鍵」は次の建物へ進むための重要なアイテムだ。



ハンドガンの弾を手に入れた

27 「缶ジュース」を入手

東アパート1階東廊下

3階東階段を経由して1階へ下りたら、廊下を北に進み、107号室の前に落ちている「缶ジュース」を入手する。「缶ジュース」は6本パックになっており、一見回復アイテムのようだが、使用することはできない。現段階ではその用途は不明なので、一旦3階へ戻り、北階段を経由して2階へ向かおう。東アパート東側玄関を通過するルートもある。



この扉を開けることはできない

◀扉が開かないため、東階段経由で2階に出ることはできない。用が済んだら長居は無用だ。

28 ダストシュートの詰まりを「缶ジュース」で解消

東アパート2階ダストシュート

203号室の西隣にある部屋にはダストシュートがあり、途中で奇妙なゴミが詰まっているのが確認できる。この詰まりを解消するのに必要なのが、先ほど入手した「缶ジュース」。ダストシュートの前で使えば、缶の重みで、詰まっていたゴミを下に落とすことができる。その後、ダストシュートの取り出し口を調べため、アパートの外に足を運ぶ。



▶この段階でも西アパートへ移動できるが、後回しでよい。

◀「缶ジュース」に押されて、勢いよくゴミが落ちていく。

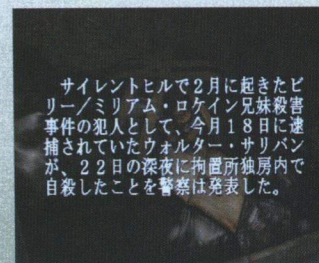


目の前の室から隣の建物に入ることができそう

29 30 ダストシュート取り出し口から「コイン《老人》」を入手

ダストシュート取り出し口

2階ダストシュートに隣接する西階段を経由して玄関を出ると、すぐ左手にダストシュートの取り出し口がある。調べると、落としたゴミは袋が破けており、中から「コイン《老人》」を入手できる。また、その傍らにあるゴシップ雑誌に目を通すと、過去に起きた殺人事件に関する記事を読むことができる。



サイレントヒルで2月に起きたピリー/ミリアム・ロケイン兄妹殺害事件の犯人として、今年18日に逮捕されていたウォルター・サリバンが、22日の深夜に拘留所独房内で自殺したことを警察は発表した。

◀記事には幼い兄妹が殺害された、いたたましい事件と犯人の自殺について語られている。

31 32 中庭のプールで「コイン《蛇》」を入手

東アパート中庭プール

ダストシュート取り出し口を後にしたら、再び西側玄関から建物内に入る。突き当たりの扉で「中庭の鍵」を使って中庭に出たら、まずはプールを目指そう。プール内にある乳母車の中から「コイン《蛇》」を入手できる。プール内にはLying Figureが3体出現するため、プールサイドから「ハンドガン」で攻撃し、全滅させてからアイテムを取ろう。



▶2つ目のコインを入手。入手後はすぐにプールサイドへ。

◀プール内は滑るため、モンスターに囲まれると厄介だ。



33 エディー登場

東アパート101号室

中庭東側の扉から、建物内に入ることができる。ここで入れる部屋は、104号室と101号室の2部屋のみ。104号室では「ハンドガンの弾」を入手し、観光案内のパンフレットに目を通しておこう。そして、101号室ではエディーという男性と出会うムービーが発生する。終了後は部屋を後にし、廊下北端の扉を開けて北階段で2階へ向かう。



▶キッチンで死体がエディーに吐き気をもよおさせたい。

◀トイレでうずくまり、吐いているエディー。苦しそうだ。



CHARACTERS

エディー・ドンブラウスキー

Eddie Dombrowski

肥満体形の臆病な青年

東アパートで出会う、肥満体の青年。大変臆病な性格の持ち主で、初めて出会ったときは死体を見てしまったことが原因で、トイレで吐いているところだった。彼もまた、サイレントヒルの人間ではなく、何らかの目的を持ってこの町を訪れたようである。その目的は不明だが、現段階ではとりあえず、こちらに危害を加えるような危険な人物ではなさそうだ。



34 西アパートへ移動する

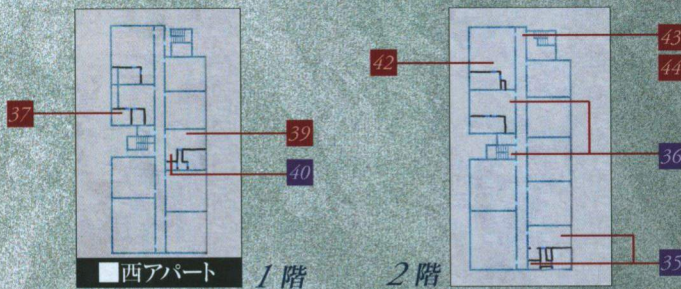
東アパート2階廊下西端

北階段を経由して2階上がったら、201号室側にある、西端の扉を目指そう。ここで「非常階段の鍵」を使い扉を開けると、非常階段が無くなっていることが判明し、そのまま隣のアパートに飛び移るデモが発生する。移動した場所は、西アパートの203号室。今度はここが、探索の舞台となる。もちろん、東アパートに戻ることも可能だ。



◀東アパートとはまた、一味違う雰囲気の内装が施された西アパート。まずは室内を探索しよう。

移動行程図



35 ダイアルロック式金庫の扉を開く

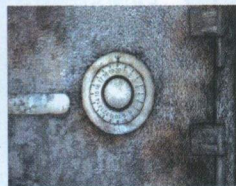
西アパート203号室

203号室内を探索していると、部屋の片隅にある、ダイヤルロック式の金庫を発見する。この金庫の扉を開けるには、同室内のトイレで入手できる財布に入ったメモが必要となる。メモの情報をもとに金庫を解錠しよう。金庫内には「ハンドガンの弾」が4つ入っており、後々の探索を楽にしてくれる。番号はプレイのたびにランダムで決定される。



後者の中に何が詰まっているよさだ

◀少々気が引けるが、勇気を出して便器の中へ手を伸ばす。



▶初めに合わせる数字は、左右どちらから合わせてもいい。

ダイヤルナンバーを解説する

EASY/NORMAL

メモの数字に従い、番号を合わせる

両モードとも解き方は同じ。メモの数字通りに、ダイヤルを合わせていく。メモにある>>、<<はそれぞれ右回り、左回りを表しているため、ダイヤルを回す方向にも注意。

HARD

メモの数字を解読し、番号を合わせる

一見、メモが複雑に感じられるが、VとXはローマ数字に置き換えられると気付けばあとは簡単だ。V=5、X=10に変換して考えよう。VV9なら5+5+9=19となる。

EXTRA

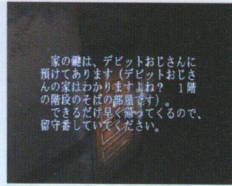
メモの数字を解読し、番号を合わせる

ローマ数字では解釈できない普通のアルファベットも登場。これらをどう数字に当てはめるかだが、これはA=10、B=11と順番にナンバリングすればいい。詳細はP.143へ。

36 扉に貼られた手紙を見る

中階段

203号室を出たら、2階を探索しよう。現段階では、入れる部屋は203号室以外にないのだが、209号室の扉には、家族に宛てたものであろう手紙が貼られているのでチェックしておく。手紙の内容から、209号室の鍵は1階にあることがわかるので、廊下中央の階段から1階へ向かおう。途中「西側アパートの地図」の入手も忘れずに。



▶地図は、2階の階段の扉に入ってすぐのところにある。

◀手紙は、母親から息子に宛てられたものようだ。



40 「白の香油」を入手

西アパート105号室

2周目以降のプレイの場合、105号室内で入手できるアイテムが増える。キッチンに入ると、流し台の横に小さなビンに入った「白の香油」が置いてあるのに気づくはずだ。「白の香油」は、特に使い道はないのだが、Rebirthエンディングを見るための条件に関与しているので、忘れずに入手しておこう。



◀小さなビンのため認識しづらい。なお、Rebirthエンドを目指す必要はない。

37 墓場で出会った女性と再会

西アパート109号室

109号室に入ると、電気を消した薄暗い部屋の中で、包丁を片手に横たわっている女性に遭遇する。彼女は以前墓場で出会った女性だ。そのうつろな目と、ただならぬ雰囲気から、どうやら自殺を図っていたところらしいと推測できる。何とかなだめつつ、会話をするうちに彼女は自殺を思い止まる。ここで、彼女の名前がアンジェラであるとわかった。



◀うつろな表情のアンジェラ。彼女もこちらを覚えていたらしく、彼女のほうから声をかけてくる。



▲室内に入ると、床に寝そべっているアンジェラを発見する。

▼危険な状況を察し、自殺をやめるように優しく促す。



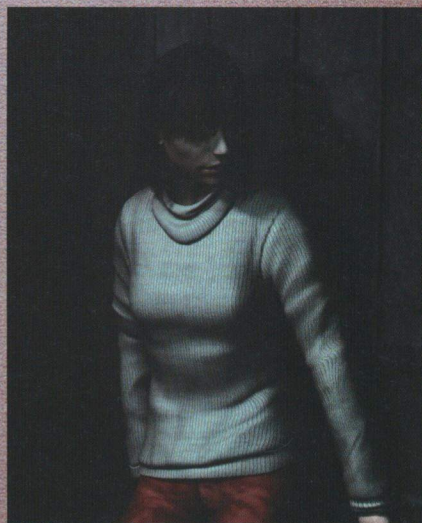
▲アンジェラにメアリーの写真を見せるが、やはり知らないようだ。

アンジェラ・オラスコ

Angela Orosco

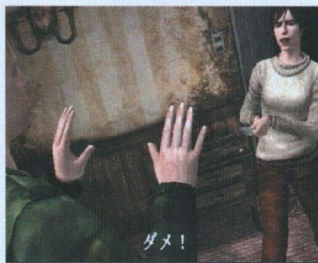
母を捜索する、どこか影のある女性

サイレントヒルに来てから、最初に出会う人物。彼女もまた、人を捜すためにこの地を訪れたらしい。町の様子が変貌していると教えてくれる親切な面もあれば、突然、強い口調になったりと、その言動にはどこか情緒不安定なものを感じられる。また、とても疲れている印象も受ける。特に、西アパートで再会した際には自殺をほのめかすなど、何かと放っておけない人物だ。



37 アンジェラから包丁を預かる

自殺しようとしていたアンジェラを何とか思い止めさせると、彼女から“持っている何となく楽になりたくなるから”と、血の付いた包丁を預かることになる。この「アンジェラの包丁」は、武器として装備するものではなく、ExamineすることでIn waterエンディングになる条件ポイントを上げることができるという、特殊なアイテムである。



◀包丁を受け取ろうと近づくと、悲鳴を上げて後ずさりし、そのまま外へ出て行ってしまう。

37 38 「コイン《囚人》」を入手

アンジェラが部屋を去ったあと、目の前のアンティーク調の引き出しを調べると、引き出しの上に乗っている「コイン《囚人》」を入手できる。これで計3枚のコインが揃う。さらに、少しわかりづらいが、室内の床に破られた写真が落ちているのも発見できる。調べると、幼い頃のアンジェラと両親らしき3人が仲むつまじく写っているのを確認できる。



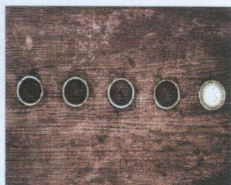
◀写真は部屋のほぼ中央に落ちている。アンジェラ自身が写真を破ったのかどうかは不明だ。

105号室には、5つのコインをはめる穴のついた、前面開閉式の机が置かれている。この中に209号室の扉の鍵が入っているので、さっそく手持ちの3枚のコインを使ってパズルに挑戦してみよう。パズルは、間違えても何度でもやり直せるので、思いつくままに試してみるのも手だ。「ライン家の鍵」を入手したら、209号室へ向かおう。



▶机の前でメニューを開き、コインを使うとくぼみにはまる。

◀机を調べると、前面のパネルからヒントが得られる。



コインが象徴する事柄にも着目

EASY

左から老人、なし、蛇、なし、囚人の順番

メモの中の“おねえさん”が囚人、“おじいさん”が老人を表していると分かれば、後はおのずとコインを置いていく場所が決まっていく。比較的簡単に解けるはずだ。

NORMAL

左からなし、老人、囚人、なし、蛇の順番

ヒントの文面にコインを象徴するような表現が多数あるので、それを拾っていく。 “手なき足なき誘惑者”は蛇、“白き髪”は老人など、分かるものからはめ込むこと。

HARD

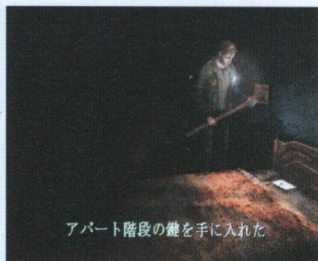
左からなし、老人、なし、蛇、囚人の順番

EXTRA

左から老人、なし、蛇、囚人、なしの順番

ヒントがより抽象的になる。詳細はP.144を参照。

「ライン家の鍵」を使って209号室に入ったら、ベランダに出よう。ベランダ越しに進めば、208号室に入ることができる。208号室では、ベッドの枕元付近で「アパート階段の鍵」を入手できる。また、北側の壁にはセーブポイントがあるので、この先の戦闘に備えて必ずセーブしておきたい。



◀208号室からは廊下に出られないので、「アパート階段の鍵」入手後、再び209号室へ戻る。

「アパート階段の鍵」を入手したら、2階北階段へ通じる扉を目指す。鍵を開け中に入ると、これまで何度か目にしたモンスターの三角頭が、Lying Figureを襲っている場面に遭遇する。引き返そうとしても扉が開かず、そのまま三角頭との戦闘へと突入する。部屋の中に入る前にしっかり体力を回復させておくこと。



▶Lying Figureがまるでおもちゃのように扱われている。

◀階段入口の扉は、209号室を出てすぐ左手に見える。



44 三角頭との初戦闘

西アバート北階段

三角頭との初の戦い。生き延びるためには、一定量のダメージを与えるか、一定時間逃げ延びなくてはならない。体力の回復や武器のチェックは事前に行っておき、万全の状態を臨もう。

Red Pyramid Thing

対処法

多彩な攻撃方法を持つほか、鉈の振り下ろしは一撃でゲームオーバーとなる威力があり、接近戦は不利。ハンドガンで背後に回り込みつつ、攻撃をくり返そう。また戦闘終了後、三角頭は階下へと逃げるが、ここで深追いはしないこと。不用意に近づくと再度攻撃されてしまう。

	体力	耐久力
BEGINNER	600pts	60pts
EASY	2400pts	210pts
NORMAL	4000pts	300pts
HARD	5000pts	360pts

▲終盤まで登場するボスだけに、体力は高い。また、耐久力を0にしても倒れることはない。

資料館には、無数の死体の吊るされた場所で長い霧の中にあらずも、巨大な槍を抱えた彼の姿が飾られている。それは、この地で昔行われていた、ある風習がモチーフとなっているらしい。昔、この地にて、罪人を処刑する行状が、あまり人の目に触れぬようにと、濃い霧の日に丘の上で行われていた。その際に、執行人を守る意味で匿名性を出せぬに、また、その行状が正義の下で行われている事を主張する為に、彼等に巨大な鬼を被せる執事があった。

攻撃方法

◆ 鉈を振り上げる



攻撃力 40pts

距離 1.2m

▲振り下ろし攻撃より技の出が早いので注意。

◆ パンチ



攻撃力 25pts

距離 0.2m

▲不用意に近づくとパンチを受けやすいので注意する。

◆ 首つかみ



攻撃力 10pts (つかんだ瞬間)
0.2pts/1フレーム(つかみ中)

距離 0.2m

▲接近戦時には注意。方向キー連打で脱出しよう。

◆ 鉈を振り下ろす



攻撃力 ???(GAMEOVER)

距離 2.4m

▲動きは遅いが強力。スキを見て間合いを取ろう。

西アパート～

Blue Creek Apartment → Silent Hill Historical Society

資料館

メアリーとの思い出の場所を目指すジェームス。行く手を阻むさまざまな仕掛けを前に、探索は困難を極める。そんな中、謎の女性マリアと出会う。

移動行程図



01 謎の少女登場

西アパートの裏口から外に出て、1本道を進んでいくと、道路脇の塀にひとりの少女が座っている。つい先ほど、東アパート内で「非常階段の鍵」を蹴り飛ばし、手を踏んでいったあの少女とよく似ている。そこで声をかけてみると、少女にはぐらかされてしまう。その後も少し会話を交わすが、結局名前も名乗らぬまま少女は立ち去ってしまう。



◀塀の上で手紙らしきものを読んでいた少女。彼女はなぜかメアリーの名前を知っている。

だってメアリー… 嫌いなんでしょ？

02 メアリーに生き写しの女性、マリア

公園東側の入口から園内に入り、道なりに進んでいくと、公園中ほどで女性と出会う。その女性の容姿はメアリーにそっくりで、ジェームスは思わず「メアリー」と声をかけてしまうが、やはり人違いだった。女性の名はマリア。彼女と話すうちに、メアリーとの思い出の場所がホテルかもしれないことに気づき、2人で目指すことになる。



◀マリアにも体力がある。モンスターの攻撃を受けて死んでしまうと、ゲームオーバーになるので注意。

西アパート裏路地

公園

マリア

Maria

メアリーによく似た、謎多き女性

亡き妻との思い出の地の1つ、公園で遭遇する美女。その容姿は、髪の色と服装以外のすべてがメアリーに酷似しており、ジェイムスを戸惑わせる。彼女がなぜこの町にいるのか、その理由は不明だが、公園以降ジェイムスと行動を共にする。

■マリアは守るべき存在

マリアには体力設定がされている。体力が0になればマリアは死に、GAME OVERになってしまう。

マリアの基礎体力

アクションレベル	体力	アクションレベル	体力
BEGINNER	160pts	NORMAL	80pts
EASY	160pts	HARD	80pts

■マリアの特徴

○ジェイムスから受けるダメージ……銃器による攻撃を受けた場合、即GAME OVERになる。また、打撃系の武器による攻撃を受けた場合、通常の攻撃力の10%のダメージを受ける。



○体力回復……通常時は1秒あたり1pts.の体力を回復する。息切れの動作中は1秒あたり1.5pts.の体力を回復する。

03 04 スタンドで「鉄パイプ」を入手

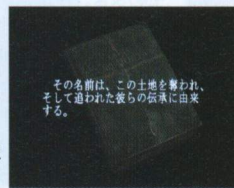
ガソリンスタンド

Nathan Ave.沿いのガソリンスタンドでは2つのアイテムが手に入る。1つはスタンド内の車のボンネットに突き刺さっている「鉄パイプ」。攻撃リーチが長く、使用頻度の高い打撃武器なのでぜひ入手しておきたい。もう1つは、2周目以降のプレイで出現する「書『失われた記憶』」。Rebirthエンディングを目指す場合に必要アイテムだ。



鉄パイプを手に入れた

◀銃器の弾切れ時や弾を節約したいときに重宝する「鉄パイプ」。



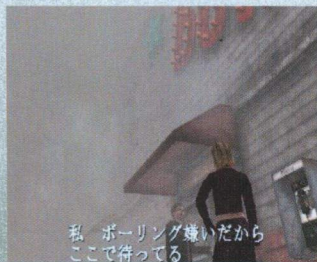
その名前は、この土地を奪われ、そして追われた者らの伝承に由来する。

▶サイレントヒルの伝承や歴史について書かれた書。

05 06 謎の少女、再び登場

ボウリング場

Nathan Ave.の西端で死体を発見する。その傍らに落ちている地図から、次の目的地がボウリング場であることを知る。ボウリング場では、東アパートで会ったエディーと、今までに何度か見かけた謎の少女に遭遇する。エディーと少女の会話から、少女の名がローラだと判明。謎の少女、ローラはすぐに外へ出ていってしまうので、急いで後を追いかける。



私、ボウリング嫌いだからここで待ってる

◀ボウリングが嫌いだから、という理由でマリアはボウリング場内に入るのを嫌がる。

ローラ

Laura

神出鬼没のミステリアスな少女

探索途中、度々姿を現す謎の少女。メアリーという名前を知っていることから、メアリーに関する何らかの情報を持っていると推測できる。年齢はまだ8歳なので、ときに無邪気ないたずらっ子的ような一面を見せることもある。何のためにサイレントヒルにいるのかは不明だ。



07 08 ローラを追跡

ヘヴンスナイト

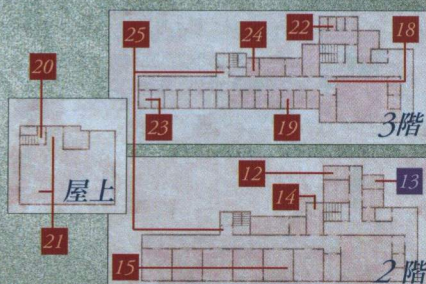
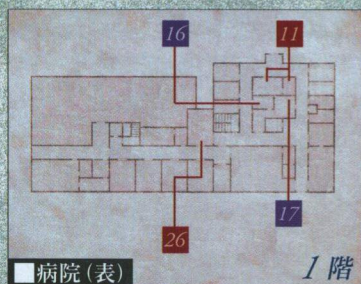
ボウリング場を出ると、マリアがローラの走り去った方角へと導いてくれる。そのまま、ボウリング場の裏側の路地を進むと、突き当たりの隙間からローラが逃げ去ったことが判明。先に進むために、ヘヴンスナイト裏口の鍵をマリアに開けてもらい、西から東へと通り抜け、Carroll St.へ。通りを南に進むと、ローラが建物内に入っていくのを確認できる。



携帯用救急キットを手に入れた

◀ヘヴンスナイト内で入手できるアイテムは、2階のイスの上にある「携帯用救急キット」のみ。

移動行程図



11 「《紫牡牛》の鍵」入手

事務室・書類保管室

病院内では、まず玄関左手にある「病院の地図」を入手する。その後、すぐ向かいにある事務室に入り、奥の扉から書類保管室へ。室内では、北東のテーブルの上で「《紫牡牛》の鍵」を入手。鍵と一緒に「医者の手記」も発見できる。また、事務室にはセーブポイントがあるので忘れずにセーブしたら、その隣りのメモ「患者の記録」にも目を通しておこう。

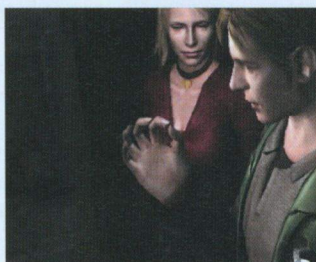


◀病院内で最初のセーブポイント。しばらくは探索の起点として、こまめに戻ってくるとよい。

12 ロッカーームで重要アイテム入手

女性用ロッカールーム

2階フロア東側にある女性用ロッカールームへ。入ってすぐ左手の机の上に置かれたぬいぐるみを調べると、指に針が突き刺さり、「曲がった針」を発見できる。また、ロッカーの中に立て掛けられている「ショットガン」は、「ハンドガン」よりも威力があり、使用頻度が高い武器なので、ぜひ入手しておこう。



◀ジェームスだけで来た場合と、マリアと2人で来た場合では、入手時の画面が多少変化する。

13 「診察室の鍵」入手

男性用ロッカールーム

女性用ロッカールームの向かいにある男性用ロッカールームへ入ったら、ロッカーの中から「診察室の鍵」を入手すること。鍵はロッカー内にある血染めの白衣のポケットの中に入っているが、白衣が血やサビらしきもので汚れているために、画面ではややわかりづらい。探索の際には注意が必要だ。



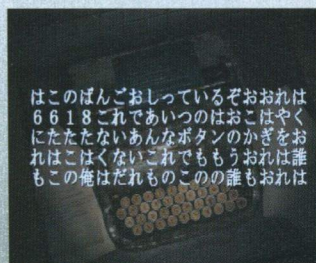
白衣のポケットの中へ何か入っている

◀ロッカー内を探索するときには、接する角度にも注意しないと、うまく白衣を調べられない。

14 15 「《ラピスの眼》の鍵」を入手

処置室3・M2病室

2階のほぼ中央に位置する処置室3では、タイプライターに残された「カーボン紙のタイプ跡」を発見できる。そこにはどこかの鍵の暗証番号らしき4桁の数字が記されている。またM2病室では、開きっぱなしの引き出しの中から「《ラピスの眼》の鍵」を入手。室内探索時、引き出し付近に近づくと画面が切り替わるので、割と発見しやすいはずだ。



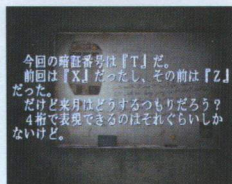
はこのぼんごおしているぞおおれは
6618これであいつのはおこはやく
にたたたないあんなボタンのかぎをお
れはこはくないこれでももうおれは誰
もこの俺はだれものこの誰もおれは

◀「タイプ跡」の数字はランダム。他にもランダムで変わる数字はゲーム中にいくつか出現する。

16 17 18 コードロックを解くには

3階管理棟廊下

「診察室の鍵」を使って、診察室へ入室。奥の医師控え室のホワイトボードには、3階のドアロックを解除するためのヒントが記されている。ボードをチェックしたら3階へ移動する。管理棟廊下の扉のコードロックを解いて、病室棟へ。



◀HARDのヒントはやや複雑な文章になっている。



▶管理棟から病室棟に入るには、ドアロックを解かねばならない。

コードロックの謎解き

EASY

7335

ホワイトボードに記されている4桁の数字を、そのまま解錠装置に入力すれば鍵は開く。押し間違えた場合でも、やり直すことができる。

NORMAL

7335

EASYモードと同じ。ホワイトボードで見つけた数字をそのまま入力すればよい。また、押し間違えた場合にやり直せるのも同様だ。

HARD/EXTRA

1328

ヒント中のアルファベットをどのように読み解くかがポイント。アルファベットの書き順を考えると解ける。詳しい解き方はP.145を参照。

19 「屋上の鍵」入手

S03病室

3階病室棟のS03病室でマリアが突然、疲れたから休みたいと言い出し、室内のベッドに横になってしまう。ここから先は再びジェイムスの単独行動となる。部屋を出る前に、ベッドの脇の棚の上から「屋上の鍵」を入手しておく。



◀横になった後のマリアとも会話可能。しばらくしたら、様子を見に戻ってくるとよいかもしれない。

20-22 屋上での襲撃

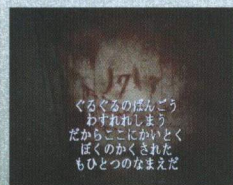
屋上・特別治療室

「屋上の鍵」で屋上へ出る扉を開けたら、まずフロア南に落ちている日記を調べる。屋上を去ろうとすると、先ほど解錠した入口の扉が開かなくなっている。さらに探索を続けていくと、北側の金網付近で背後から三角頭の襲撃を受け、3階の特別治療室まで突き落とされてしまう。特別治療室では、西から2番目の小部屋に入り血文字のメッセージを見る。



◀突き落とされた後は瀕死状態になる。体力の回復をすること。

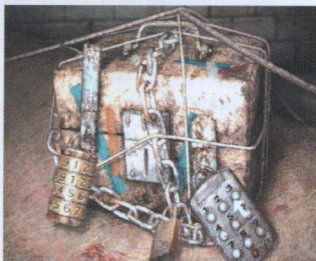
▶「ぐるぐるのばんごう」はランダムで変わるため、要チェック。



23 嚴重にロックされた箱を発見

S14 病室

S14病室には、4重にロックされた箱が置いてある。プッシュボタン式の鍵には「カーボン紙のタイプ跡」に記された番号を入力、シリンダー錠に「ぐるぐるのぼんごう」を入力すれば解錠できる。また、南京錠には「《ラピスの眼》の鍵」を用い、箱中央の鍵穴には「《紫牡牛》の鍵」を使用する。鍵をすべて解除すると、中から「髪の毛」を入手できる。



◀ボタン式錠とシリンダー錠への数字の入力は、カーソルを該当部分に合わせて行う。

24 排水溝から鍵を入手

シャワー室

「髪の毛」を入手したら、シャワー室へ。排水溝を調べると、中に何かか引っ掛かっているのがわかるので、アイテムを使用して引っ張り出す。しかし、「曲がった針」だけでは長さが足りない。そこで、先ほど入手した「髪の毛」をCombineで組み合わせて使用する。これで、排水溝の中から「エレベーターの鍵」を入手できる。



このままでは引っかけることができない

◀「髪の毛」だけでも引っかけることができないので、やはりアイテムは両方とも必要だ。

25 26 ローラを発見

C2 病室・大処置室

「エレベーターの鍵」で病室棟エレベーターに乗り、1階へ移動する。これで1階中庭側の病室棟へ入ることができる。フロアほぼ中央の管理棟へと通じる扉は、一度病室棟側から鍵を開けてしまえば、自由に通行可能になる。管理棟事務室でセーブしたら、C2病室へ向かい、室内で1人で遊んでいるローラを保護する。しかし、部屋の外に連れ出すことに成功しても、彼女に誘導され、1階大処置室に閉じこめられてしまう。



▲パネルを操作することで、エレベーターは起動する。



▶ローラを説得し、部屋の外に連れ出すことができた。



うん そう奥の方

▶ローラに部屋の外から鍵をかけられ、閉じこめられてしまう。

◀C2病室には、クマのぬいぐるみで遊ぶローラの姿が。



◀ローラが忘れ物をしたというので、大処置室へ向かう。



ローラ ぼやけてんだ!

26 Flesh Lipとの戦闘

大処置室

ローラに閉じこめられた大処置室内で、天井からぶら下がったモンスターと戦闘することになる。倒すモンスターは計3体。最初の2体を倒すか、一定時間が経過すると、3体目が出る。

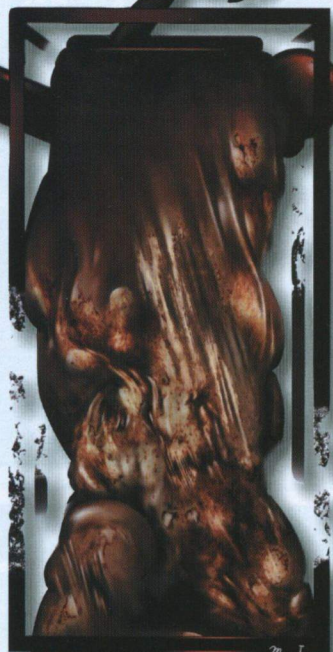
Flesh Lip

対処法

上からぶら下がっているため、打撃系武器による攻撃は厳しい。ショットガンなどの銃器を用いて、うまく距離をとりながら確実にダメージを重ねていく戦い方がベスト。

	体力	耐久力
BEGINNER	500pts	なし
EASY	2000pts	なし
NORMAL	3000pts	なし
HARD	5000pts	なし

▲天井にぶら下がったモンスターであるため、耐久力のパラメータ自体が存在しない。



格子を身にまとったその姿はその病院にて、いわれの無い理由で亡くなっていった人々のなれの果ての姿のようにも見える。彼等の下腹部に位置する器官には、人の口に似た形状の物が確認でき、ジェームスを捕らえた際には、彼に何かを訴えているようにも感じられる。

攻撃方法

◆首つかみ



攻撃力 7pts
0.2pts/1フレーム(つかんでいる間)
距離 0.1m

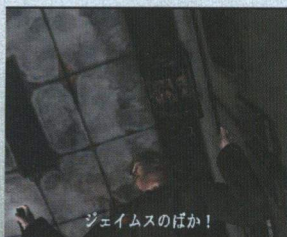
▲接近を許してしまうと首つかみを受けてしまう。

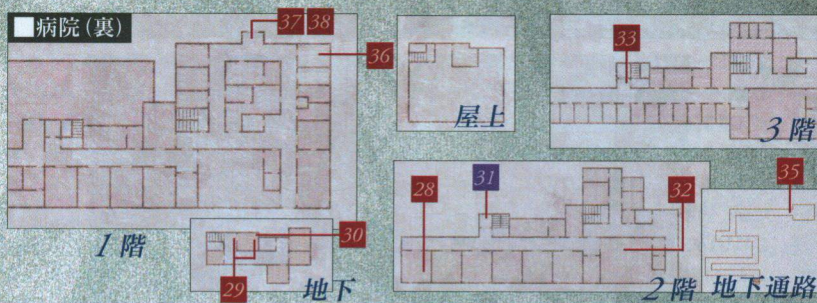
◆キック



攻撃力 17pts
距離 2.0m

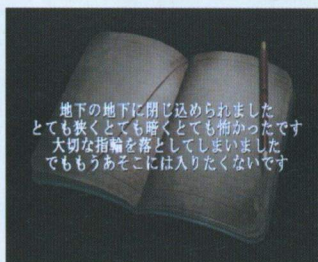
▲キック攻撃は間合いが広めなのが特徴。





28 「地下倉庫の鍵」と「乾電池」を入手

Flesh Lipを倒した後、すっかり様子が変わった病院内の探索を、中庭から開始する。2階M6病室に入ると、壁に貼られた白い布の下から不気味な絵が顔をのぞかしているのを発見。その壁の崩れた部分から、「地下倉庫の鍵」と「乾電池」を入手する。また、南側のベッドの上で、「地下の地下に」というメモも確認できる。



◀「地下の地下に」というメモには、地下に落とした指輪に関することが書かれているようだ。

29 30 行方不明だったマリアと再会

管理棟の階段から、地下へ。「地下倉庫の鍵」を使って地下倉庫に入ると、庫内に血の手形が付着した棚を発見できる。その手形周辺を調べると、棚が横にスライドすることが判明。棚の裏にはさらに下へ続く隠し梯子が出現する。ここで、はぐれてしまっていたマリアと再会。ここからは再びマリアと2人で行動することになる。その後は、隠し梯子の下の部屋で、「銅の指輪」を入手しよう。



▶棚を左側からから押すと、裏から梯子が出現する。

▶梯子に近づいた瞬間、入口からマリアが現れる。



ジェイムス!

◀どうして助けに来てくれなかったのか、と詰め寄るマリア。



どうして助けに来てくれなかったの!



銅の指輪を手に入れた

▲床に付いている血痕を調べると「銅の指輪」を発見できる。

▶生きて再び出会えたことを喜ぶあうジェイムスとマリア。

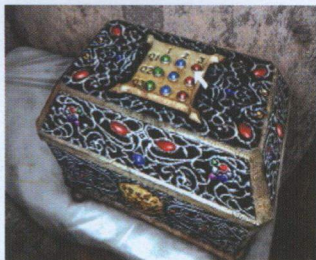


じゃあ一緒にいてよ

31 クイズ「トリック・オア・トリート」

病室棟エレベーター

地下から戻り、マリアと2人で病室棟のエレベーターに乗り込むと、突然、クイズ番組が流れてきて、クイズが出題される。問題は全部で3問。どれも、マップやメモなど手持ちの資料でわかる問題だが、問題文の内容はメモ機能には記録されないの、注意して聞くこと。チャンスは1度なので、どうしてもわからなければP.146の詳細へ。



◀クイズの答えを、管理棟3階の倉庫にある宝箱に正しく入力すると、補給アイテムを入手できる。

32 「鉛の指輪」入手

デイルーム

2階のデイルームに入ると、室内のほぼ中央に横に倒れた冷蔵庫を発見できる。その扉は重く、1人の力ではとても開かないが、マリアの協力を得てなんとか開くことに成功する。中からは「鉛の指輪」を入手することができる。これで指輪が2つ揃ったので、3階へ戻る。



◀指輪を手にとったマリアは、そのデザインが気に入らないらしく、指輪を差し出してくる。

33 不思議な女性の絵の謎

3階病室棟廊下

デイルームで「鉛の指輪」を入手したら、3階病室棟のエレベーター横にある階段を目指す。階段の扉には神秘的な女性の絵が描かれており、どういうわけかその腕の部分だけが立体的になっている。この腕に指輪をはめることによって扉の鍵が開く仕組みになっているので、今までに入手した「銅の指輪」と「鉛の指輪」を使用し、病室棟階段を下りていく。



▶階段の踊り場に落ちているノートにも目を通しておこう。

◀Combineで、2つの指輪を1度に使用することも可能。



35 三角頭の襲撃

地下通路

病室棟階段を下っていくと、突き当たりに扉がある。その扉を抜けると複雑に折れ曲がった1本道に出る。道なりに進んでいくと、突然背後から三角頭が出現。アパートで遭遇したときは異なり、槍を持って襲ってくる。急いで前方にあるエレベーターに駆け込むが、もう少しのところでマリアが乗り遅れ、三角頭に槍で突き殺されてしまう。



◀ジェイムスの目の前でマリアは力尽き、エレベーターの扉はマリアを残してゆっくりと閉じていく……。

36-38 「病院玄関の鍵」を入手し、外へ

院長室

地下で乗り込んだエレベーターは、1階東側に到着する。フロアの探索を試みても、室内に入れるのは北東の院長室のみ。院長室の机の上から「病院玄関の鍵」を入手し、一緒に置いてある地図から次の目的地を確認する。すると、窓の外を歩くローラの姿を発見する。玄関右手のセーブポイントで院内最後のセーブをしたら、「病院玄関の鍵」を使って、外へ。



マリアは死んだ
守れなかった

◀病院の外へ出るとすぐ、マリアの死からまだ立ち直れないジェームスの独白が始まる。

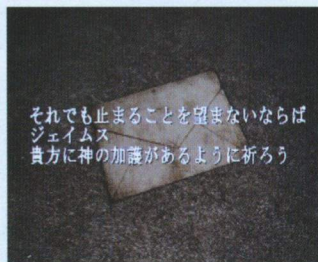
移動行程図



39 「スパナ」を入手

市街地(東)

病院院長室のメモにしたがって、「スパナ」のある地点を目指す。Rendell St.→Saul St.→Sanders St.という順で市街地東側のLindsey St.に出たら、Sanders St.との交差点から数えて、3件目の民家の玄関を探索しよう。そこで「スパナ」と手紙を発見できる。



それでも止まることを望まないならば
ジェームス
貴方に神の加護があるように祈ろう

◀「スパナ」のそばに置いてある手紙には、ジェームス宛てのメッセージが書かれている。

40 41 「青銅製の古い鍵」を入手

公園

「スパナ」と共に置いてあった手紙から、次の目的地は資料館であることを知り、その鍵は公園にあることが判明する。Katz St.を通過して市街地西側へ戻り、公園へと先を急ごう。公園に着いたら、手紙の指示に従い、祈る聖女の像の後ろを調べる。出てきた箱を「スパナ」で開ければ、「青銅製の古い鍵」を入手できる。



ここだけ地面の土が
盛り上がっている

◀夜の探索は暗いので道に迷いがちだ。地図をよく確認しながら進むこと。

資料館 ~

Silent Hill Historical Society

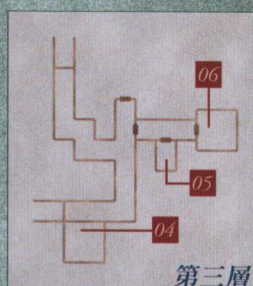
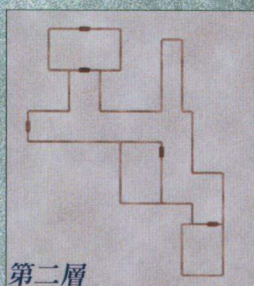
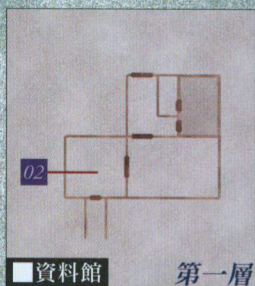


Lakeview Hotel

ホテル

マリアの死という悲劇を迎え、さらにはローラを見失ってしまったジェイムス。夜の市街を抜け、行き着いた先は荒廃しきった資料館だった……。

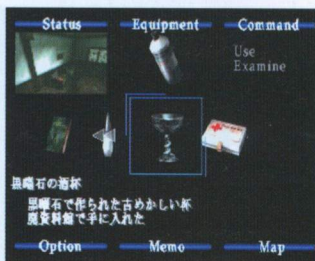
移動行程圖



02 黒曜石の酒杯を入手する

資料館

2周目以降の資料館では、割れたガラスケースの中に視線が向けられる。調べてみると「黒曜石の酒杯」を入手できる。先へ進むのに必要なものではないが、Rebirthエンディングを迎えるためには必要となるアイテムなので、ぜひ取っておきたい。また隣の部屋の壁には、病院や院長の写真など、興味深いものが多々飾られているのでチェックしておこう。



◀「黒曜石の酒杯」をメニュー画面で調べる。脚の部分に蛇が彫られていることがわかる。

04 叩けよ、されば開かれん

資料館 第三層井戸

資料館から長く続く階段を降りた先には、暗くて深い穴がある。他にわけのない道はないので、下へと飛び降りてみる。飛び降りると、井戸の底に行き着き、辺り一面が壁で、出る術がないように思える。だが、壁をよく調べると、1ヵ所だけ他とは違う壁があることに気がつくはず。ここを、木材などの打撃系武器で攻撃すれば、先へ続く扉が現れる。



◀肉眼では全く区別がつかない壁。実際に触って調べることで、その違いに気がつくはずだ。

05 鍵入手と引き換えに、光源を失う

資料館 第三層狭い部屋

井戸の先の地下水路を進むと、狭い小部屋がある。ここで「螺旋文字の鍵」を入手する。すると直後にライトが消えてしまう。どうやら電池が切れたようだ。さらに、入ってきた扉には、いつのまにか鍵がかけている。出口を探さなくてはいいけないが、光が無くては不可能。そこで、以前病院で入手した「乾電池」を使い、光源を回復させよう。



◀メニュー画面で乾電池を選んで使う。点灯後はCreepersが大量発生するため、体力は要確認。

05 ドアを開けるために、コードロックを解除する

資料館 第三層狭い部屋

「螺旋文字の鍵」入手の後、部屋を出るためにコードロックを解除しなくてはならない。扉の、向かって右側に解錠番号入力装置がある。「乾電池」でライトを再点灯させると、Creepersが大量発生するので、ボタンの所まではライトをオフにした状態で進むと良い。暗号のヒントはないが、入力装置をよく見れば、おのずと答えが導き出されるはず。



◀解錠番号入力装置にアクセスするには、「乾電池」を使いライトを再点灯させておくことが前提だ。

使うボタンと、使わないボタンには色の差が出る

EASY

NORMAL

HARD

EXTRA

謎解きモードに関わらず、色違いのボタンの組み合わせが、コード解除の暗号である

まず、ボタン上部のランプが3つであることから、ボタンを押す回数は、3回であるとわかる。

次に、特定のボタンだけがすり減り、綺麗になっているということは、そのボタンがよく押されているということであり、それらのボタンが暗号の番号であることを意味している。

以上を考慮すると、すり減った色違いのボタンを3回押せば、コードロックは解除されるが、ヒントはなく、ランダムで決定されるため、すべての組み合わせを試す必要がある。

06 床にかけられた鍵を開ける

資料館 第三層床に扉の部屋

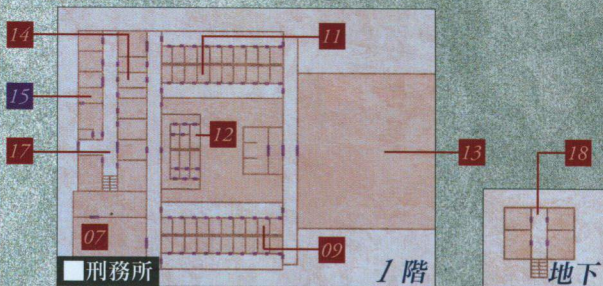
コードロックを解除し、狭い部屋を突破したら、扉を背にして右手方向へ進む。その先は、床に扉のある部屋になっていて、扉には鍵がかかっている。この扉は入手したばかりの「螺旋文字の鍵」を使うことで開く。扉の先は真っ暗な空間。飛び降りるかどうかの選択肢が出るので、迷わずに飛び降りよう。



◀ジェームスが飛び降りるシーン。よく見ると天井と壁の位置関係が、不思議な状態にある。

SCENARIO FILE

資料館
ホテル



07 エディー再登場

刑務所 食堂

扉の先の真っ暗な空間を飛び降りた先は、刑務所の食堂。しかも、ひどく荒れ果てた様子だ。ここでは、周囲を確認するためにライトを照らしていると、まさしそうにしているエディーを発見する。その彼の手には、銃が握りしめられていることがわかる。その後、彼はここで何が起きたのかを、ゆっくりと語り始める。



◀エディーの手には銃。側には机に突っ伏す死体が……。まさか、エディーの作業家というのか？

07 「《飽食豚》の銘板」を手に入れる

刑務所 食堂

エディーと別れた後は、ジェイムスの視線に注目しよう。刑務所の食堂には、補給アイテムがいくつかある。そして、取り忘れてはいけないのが「《飽食豚》の銘板」。キーアイテムなので、必ず取っておこう。エディーとの問答が終わったら、180度回転し、真っすぐ進めば、テーブルの上に「《飽食豚》の銘板」を発見できる。



◀飽食豚だけに食堂に置いてあったのだろうか。銘板の表面には、飽食豚の絵が描かれている。

09 奇妙な独房で「ろう人形」入手

刑務所 南独房

食堂を出たら、地図を忘れずにとっておくこと。その後、南独房へと向かう。東側から2番目の部屋では、ベッドの上で「ろう人形」を入手する。すぐに役立つアイテムではないが、取り忘れることのないように。また、同じ部屋のベッドや机の上に置かれている本にも注目してみよう。「蘇生」「生贄」「黒魔術」といった内容の本が多く置かれている。

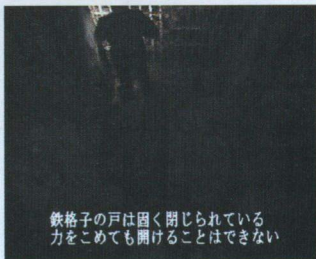


◀部屋に入ったらライトを消してみる。すると、ろう人形の存在が一目で確認できるはずだ。

11 2枚目の銘板を入手

刑務所
北独房

北独房エリアの西から数えて4番目の独房で、「《虐げる者》の銘板」を入手。北独房への入口は東西2カ所があるが、初めは東側の扉しか開かない。南独房を東側の扉から抜け、広場の前の通路を北上しよう。「《虐げる者》の銘板」を入手したら、今度は北独房西側の扉へ。ここで、内側から鍵を開け、往来を可能にしよう。



鉄格子の戸は固く閉じられている力をこめても開けることはできない

◀ 独房を出ようとしても、鉄格子は閉まっている。だが、数回アクションをかければ開くので心配ない。

12 最後の銘板「《誘惑する女》の銘板」を入手

刑務所
シャワー室

北独房西側の扉を抜け、中央通路を南下する。刑務所のちょうど中央に位置する扉に入ると、そこがシャワー室だ。北側を回った奥の部屋に、「《誘惑する女》の銘板」があるので入手しておこう。銘板は全部で3枚揃えばOK。ちなみに「《誘惑する女》の銘板」は、食堂を出た時点でシャワー室へ向かい、入手しておく、という手もある。



◀ 銘板のあるシャワー室では油断は禁物。ちょっとしたスキにモンスターに背後を取られることがある。

13 処刑台に銘板をはめ、「蹄鉄」を入手する

刑務所
広場

3枚の銘板を持って広場に向かう。静まり返った広場の中央には処刑台が。側面には3つの四角いくぼみがついている。ここに、3枚の銘板をはめるのだが、はめる順番を指定できない。これは謎解きではないので、単純に3枚の銘板をはめよう。すると、どこからか悲鳴のようなものが聞こえてくる。処刑台ということもあり、誰かが罰を受けたのか？



蹄鉄を手に入れた

◀ 銘板をはめ、扉へ戻ると、取っ手部分に「蹄鉄」が。広場を出ようとするれば自然的に手に入る。

14 面会室のライターを入手

刑務所
面会室

シャワー室を出たら、再び通路を北へ。北の鉄格子に突き当たったら、左手の扉に入る。室内は、机が割れていて通過することができるので、武器庫側通路へと出る。武器庫側通路から、南隣りの面会室へ入ると、「オイルライター」を入手できる。また、面会室の反対側には、「携帯用救急キット」が置いてある。



オイルライターを手に入れた

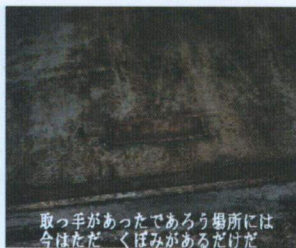
◀ 金属製のライターで、火力はふつうのものよりも強いようだ。はたして、どんな用途があるのか…。

監視員待機所を経由して武器庫へと進む。ここで、新たなる武器「狩猟用ライフル」を入手する。装填数は4発と少ないが、銃器の中では最強の威力を誇る。今後の戦闘に備え、忘れずに入手しておこう。2部屋に渡って、補給アイテムや、メモ、雑誌などが点在しているので、ジェイムスの視線に気を配り、アイテム関連はすべて入手しておこう。



◀細長く、両手で使用する最強の銃器。ボロボロの武器庫の中で、無事に生き残っていたようだ。

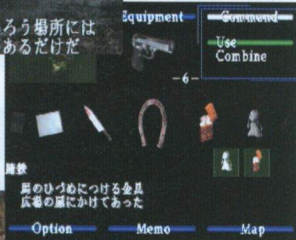
武器庫側通路の階段付近、あらゆる扉に鍵がかけられていて、八方ふさがりの状態になる。しかし、床をよく見てみると、フタが発見できる。フタの取っ手がなくなって、開けることはできないようだ。そこで、これまでに入手したアイテムをチェックしてみる。アイテムを用いてフタを開けられるよう、取っ手を作ってしまうえばよいのだ。ろう人形をライターで溶かし、接着剤代わりに使用。蹄鉄は形的に、取っ手代わりに使えそうだ。フタを開けてみると穴が開いていて、飛び降りれば刑務所地下へ進める。



◀取っ手の無くなったフタを発見。取っ手がついていたと思われる溝がある。

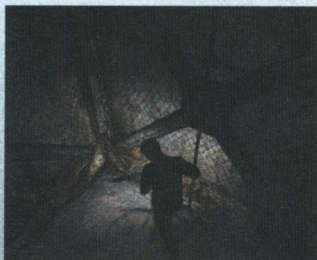
取っ手があったであろう場所には今はただくぼみがあるだけだ

▶「ろう人形」「蹄鉄」「オイルライター」をCombineして使う。



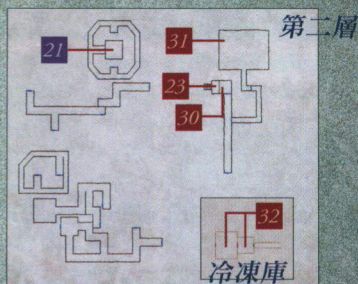
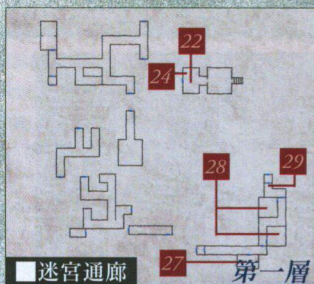
◀「蹄鉄」の形状が功を奏し、持ちやすそうな取っ手が完成する。

刑務所地下以降は、奥へ奥へと落下を繰り返すことになる。道中、死体置き場を通過するので、死体を処分する穴であったと思われる。一度穴を落下してしまうと、もう後戻りはできないので、覚悟を決めて落ちていこう。落下を続けたその先で、カゴのようなものへの入口がある。入るとそれはエレベーターで、自動的に下へと動き出していく。



◀エレベーター内にはアイテムが落ちている。取りこぼさないようにすべて入手しよう。

移動行程図



21 「大鉈」を入手

迷宮通路 拷問部屋

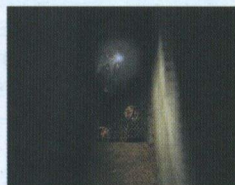
迷宮通路に突入したら、ぜひ入手しておきたいのが「大鉈」だ。これは以前、西アパートで三角頭が使っていたものだ。この拷問部屋の周囲には三角頭が出現するため、たどり着くのが厄介だが、南北で対称にある梯子を利用し、片方の梯子に三角頭を引きつけ、素早く反対側の梯子に移動すればうまくかわせる。



大鉈を手に入れた

▶通路がフェンス状になっており、Mandarinが出現する。

◀怪しい雰囲気のある室内。「大鉈」はテーブルの上に置かれている。



22 人面サイコロで道を切り開く

迷宮通路 キューブ部屋

迷宮を進むと、大きな人面の彫刻が施されたサイコロがあるキューブ部屋にたどり着く。少しいじってみればわかるが、このサイコロは奥の金属張りの部屋と連動している。うまく奥へ続く出口が出現するように、サイコロを調節していこう。サイコロは縦、横方向に回転が可能でリドルレベルの難易度により正解が異なる。



▲これが正解の顔の位置。サイコロは縦横に回転可能。
(写真はNORMAL)

EASY/NORMAL

黄色の目の面が正面で、顔の向きが天地逆向き

HARD/EXTRA

ランダムで決定

23 生きていたマリアと再会

迷宮通路 牢獄部屋

階段を下りると、牢獄部屋に到着。ここには、病院の地下通路で三角頭に殺されたはずのマリアが幽閉されている。ムービーでは、マリアに病院の通路ではぐれたあとの記憶がないこと、そしてメアリーとの思い出話を、なぜか自分の思い出のように知っていることなど、謎が残る会話が続いていく。ムービー終了後は、キューブ部屋へ戻ろう。



私は本当のメアリーじゃないわ

▶迎えに来よう頼むマリア。ひとまず引き返そう。

◀謎の残る会話のひとつ。本当のメアリーじゃないとは一体？

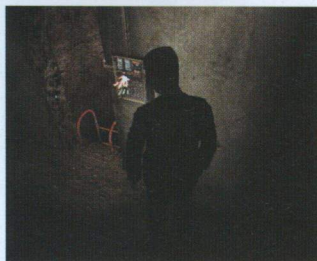


ええ 迎えに来てよ

24 25 「ニッパー」を入手

迷宮通路 キューブ部屋

マリアとの再会イベント後に、再びキューブ部屋へ戻ってくると、何もなかったはずの電源パネルに、「ニッパー」が刺さっているのを発見する。この後の行動範囲を広げてくれる大切なアイテムなので、必ず入手しておくこと。迷宮通路入口付近に戻り、針金が邪魔で通れなかった通路で「ニッパー」を使うと、先に進めるようになる。



◀わかりにくい位置にあるが、パネルからは、火花が散っているのをそれを目印にしよう。

三角頭に追われつつ、先へ進む

迷宮通路 廊下

「ニッパー」で切り開いた通路をさらに進むと、やがて、三角頭が出現する通路に出る。拷問部屋付近に出現するものも含め、ここに出現する三角頭は、以前西アパートで戦った時とは全く異なる能力を持っている。発見したら、なるべく避けるようにし、無駄なダメージを受けないようにしよう。



▶セーブポイントまで来たら、新聞記事もチェックしよう。

◀大銃ではなく、槍による突き攻撃を仕掛けてくる。



Red Pyramid Thing

	体力	耐久力
BEGINNER	???	300
EASY	???	500
NORMAL	???	1300
HARD	???	1500

▲体力はほぼ無限大。また、耐久力を0にしても動きが遅くなるだけでダウンすることはない。

攻撃方法

◆槍で突き刺す



攻撃力 30pts
距離 2.0m

▲槍はリーチがあるので、十分距離を置いて逃げたい。

27 モンスターに襲われるアンジェラと再会

迷宮通路 アンジェラの部屋

セーブポイントから扉を抜け、しばらく進むと、女性の悲鳴が聞こえてくる。声のする部屋に入ると、そこには今にもモンスターに襲われそうなアンジェラの姿があった。彼女を助けるため、モンスター・Abstract Daddyとの戦闘に入る。戦闘後、錯乱するアンジェラをなだめようとするが、彼女は部屋から出て行ってしまう。



▶すでに死んでいる相手に、さらに攻撃を加えるアンジェラ。

◀悲鳴にある、「ババ」というセリフが気になるが……。



27 Abstract Daddyとの戦闘

迷宮通廊 アンジエラの部屋

Abstract Daddyと戦う際、もっとも気をつけるべきことは、間合いだ。抱きつき攻撃のみしか仕掛けてこないの、一見楽な戦闘のようなのだが、油断すると抱きつきのみで命を落とすこともある。特に壁際や部屋の四隅は逃げ場が少ないので、要注意。常に動きながら、ショットガンなどで一気に決着をつけたい。



Abstract Daddy



▶2周目以降なら「チェーンソー」で戦うのも手だ。

◀抱きつかれない程度に、距離を縮めて攻撃しよう。



攻撃方法

◆抱きつき



攻撃力 10pts(抱きつき瞬間)
0.2pts/1フレーム(抱きつき中)
距離 0.1m

▲捕まる時間が長いほど受けるダメージは大きい。

	体力	耐久力
BEGINNER	900pts	300pts
EASY	2500pts	400pts
NORMAL	5000pts	600pts
HARD	7000pts	800pts

▲体力は多めだが、動きは比較的遅い。ショットガンを近距離で使えば、意外にあっさり倒せる。

SCENARIO FILE

資料館くホテル

28 ぶら下がる死体の謎を解く

迷宮通廊 6つの死体部屋 & 6本のロープ部屋

アンジェラの部屋を後にし、さらに先へ進むと6体の死体がぶら下がっている部屋と、6本のロープが下がっている謎の部屋がある。死体の顔の貼り紙とロープ部屋のフェンスの看板を調べると、6人の罪状についてのメモを読むことができるので、この中から冤罪者を見つけよう。正解すると「冤罪者の鍵」を手に入でき、先へ進めるようになる。



▶すると、6つの死体の部屋に「冤罪者の鍵」が出現する。

◀ロープ部屋で冤罪者と思われる人の位置のロープを引く。



無実の罪を晴らせ

EASY

誘拐犯が冤罪者

NORMAL

放火犯が冤罪者

HARD

偽造の罪人が冤罪者

EXTRA

窃盗の罪人が冤罪者

ロープ部屋の看板のメモにある“さらわれた子供はどこにもいない その罪の証はどこにもない 処刑された彼は哀れだ”という一文から、冤罪者は誘拐犯だとわかる。

同じく看板のメモにある“しょうこもなんにも、ないけれど ついでにおまけに、こうしゅけい”という一文から、冤罪者は放火犯であると判断できる。

消去法を使って冤罪者を割り出す。詳細はP.147へ。

29 「冤罪者の鍵」で手錠付き鉄格子を解除

迷宮
通路
廊下

6体の死体のパズルを解き、無事に「冤罪者の鍵」を手に入れたら、手錠による鉄格子のロックを解除しよう。手錠を外すことで、鉄格子を開閉するハンドルを動かせるようになる。これで先に進めるようになった。梯子を下りたら、まずはそのまま真っすぐ進むといい。ただし、途中の扉は、現段階では開くことができない。



▶ハンドルをロックしていた手錠は、冤罪者のものだろうか。

◀死体パズルを間違えると、廊下にLying Figureが出現。



冤罪者の鍵を使った

30 2度目の死 マリアの遺体と対面

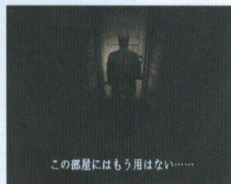
迷宮
通路
牢獄部屋

梯子を下り、真っすぐ進んだ先は、マリアのいた牢獄部屋。室内に入ると、なんと先ほどまで生きていたマリアが無残な姿でベッドに横たわっているのを発見する。なぜ、このようなことになってしまったのか……。失意のなか部屋を出ると、途中進めなかった扉が開いているのを発見。ここから次の場所を目指そう。



▶一度牢獄部屋を出たら、もう中に入ることはできない。

◀横たわるマリアに、思わずメアリーの姿を重ねてしまう。



この部屋にはもう用はない……

31 自分の名前が刻まれた墓から地下へ

迷宮
通路
地下墓地

さらに奥へ進んでいくと、地下に広がる墓地へと出る。室内に墓地があるだけでも不思議だが、さらにその墓石を調べると、アンジェラ・オラスコをはじめ、聞き覚えのある名前を目にする。これは一体どういうことなのか……。そして、なんと自分の名前、ジェイムス・サンダーランドの墓石も発見。この墓石の手前掘られた穴からさらに先へと進む。



▶一度穴に入ると、戻ることができなくなる。

◀セーブポイントや捕給アイテムもチェックしておこう。



降りますか？
はい いいえ

32 エディーに遭遇 そして……

迷宮
通路
冷凍庫

地下墓地の穴を降り、さらに奥へ進むと、冷凍庫に到着。ここでエディーと再会する。見るたびに表情がきつくなり、言動にも狂気が見え隠れていたエディーだが、ここへきて今まで抱いていたコンプレックスが一気に爆発したのか、ついに、その凶悪さが全貌を現す。もはや、戦う以外に選択肢はなさそうだ。



▶拳銃を発射してくる。もはや理性など存在しない。

◀狂ったのか？ の一言が、彼の怒りに火をつけてしまう。



32 エディーとの戦闘

迷宮通廊 冷凍庫

完全に我を忘れ、殺人鬼と化してしまったエディー。この戦闘では、2つのフロアにまたがって戦いがくり広げられる。前半戦では一定量のダメージを与えるとエディーが逃げ出す。後半

戦に入る前にアイテムを拾ったり、体力の回復などを済ませておくように。エディーを倒したら船着場からボートに乗り込み、ホテルに向けて出発しよう。

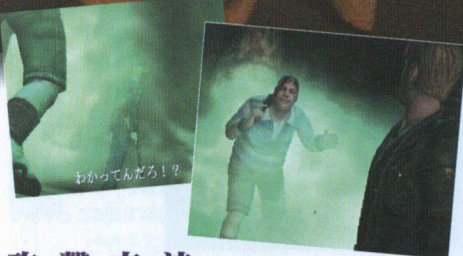
Eddie Donbrowski

対処法

フロアの狭い前半戦では、「鉄パイプ」を使ってエディーの動きを封じながら戦うのもひとつの手。後半戦では「狩猟用ライフル」で距離を保ちながら戦おう。エディー自身も走りまわっているので、素早い移動と攻撃が不可欠となる。

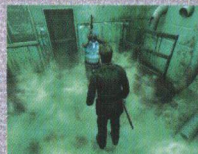
	体力(前)	体力(後)	耐久力
BEGINNER	100pts	1000pts	200pts
EASY	1800pts	4000pts	300pts
NORMAL	2500pts	5000pts	350pts
HARD	4000pts	10000pts	500pts

▲前半戦、後半戦でそれぞれ体力が異なる。



攻撃方法

◆銃



攻撃力 24pts
距離 10m

▲狭いフロアでは、攻撃をかわすのが難しい。

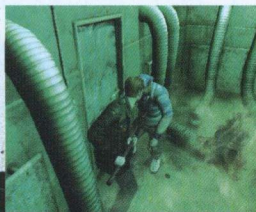
◆パンチ



攻撃力 15pts
距離 0.5m

▲接近戦で使用してくる。威力はさほどない。

▶「鉄パイプ」は銃攻撃のモーションを崩せるが、威力は低い。



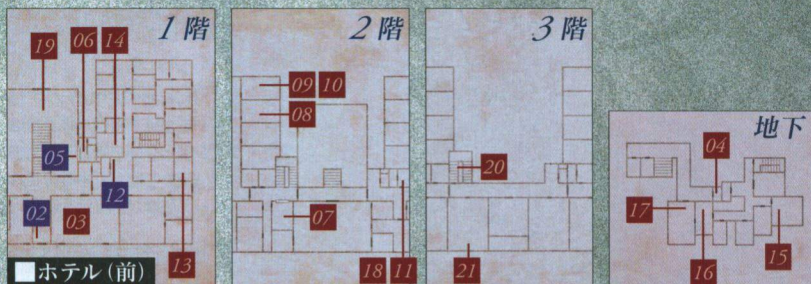
◀「狩猟用ライフル」なら、ぶら下がっている肉を貫通して攻撃できる。

ホテル

Lakeview Hotel

亡き妻メアリーからの手紙を発端に始まったサイレントヒル探索も佳境に。紆余曲折の末たどり着いたホテルは、果たして「思いの場所」なのか。

移動行程図



01 「人魚姫」のオルゴールを入手

庭

迷宮通路を脱出し、船着場にたどり着いたらボートに乗り込む。目指す先は、ホテルの船着場だ。ボートを降りたら、中庭からホテルの敷地内へと侵入。中庭には東西に噴水が設置されている。そのうち西側の噴水の縁から「人魚姫」のオルゴールを入手する。



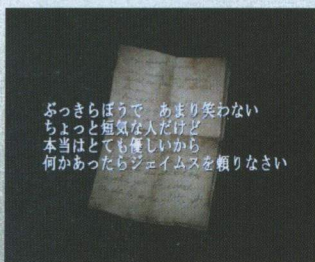
《人魚姫》のオルゴールを手に入れた

◀西側の噴水に近づくと、画面が切り替わり、アイテムが置いてあることを示してくれる。

02 03 ローラ・4度目の登場

レストラン

ホテル内では、まず玄関左手にある「ホテルの地図 (客用)」を入手し、その後レストラン "Lake Shore" へ向かう。ここでは、東側のテーブルの上に「魚」の鍵を発見できる。また室内を反対側へ向かうと、突然ピアノの音が流れ、ピアノの裏からローラが現れる。ローラの話からメアリーとの関係が判明する。



ぶっきらぼうで、あまり笑わない
ちよっと短気な人だけど
本当はとても優しいから
何かあったらジェイムスを頼りなさい

◀手紙には、ローラへのメッセージが綴られている。文中、ジェイムスの話が出てくる一節も。

04 「シンナー」を入手

エレベーター

1階フロアほぼ中央の下り階段から地下へ向かう。地下1階では階段を降りてすぐ右へ曲がり、そのまま道なりに進むと、突き当たりに扉が開きっぱなしのエレベーターがある。エレベーターの床に転がる「シンナー」を入手しておこう。

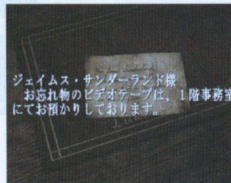


◀「シンナー」を取りに行く途中の、地下1階東側廊下には、Mannequinが出現する。

05 06 「ホテル312号室の鍵」を入手

ロビー

1階ロビーでは、まず東側にある受付でジェームスに宛てられたメッセージを見ること。そして受付の中にあるキーボックスを調べ、「ホテル312号室の鍵」を入手しよう。またロビー中央にある、ディスクタイプの大型オルゴールの位置と形状をチェックしておくといい。この後は、西側のイスの上にあるセーブポイントでセーブを忘れずに行こう。



▶「ホテル312号室の鍵」はわかりづらい場所にある。受付に近づくと、サーチビューが働く。

◀以前メアリーと来たときの忘れ物だろうか。メッセージの差出人が誰なのかは不明だ。



07-10 「《灰被り姫》のオルゴール」を入手するまで

クロック・202号室

2階クロックにある鍵付きのかばんを「《魚》の鍵」で開けて、中から「ホテル204号室の鍵」を入手。その後、クロックを出て、西廊下を北へ進もう。鍵を使って204号室内へ入ったら、まず、東端の机の上にある「従業員用エレベーターの鍵」を手に入れる。その後、北側の壁に開いた穴をくぐって202号室へ。この202号室には鍵のかかったトランクがあるので、ベッドの上の写真ヒントに、トランクを開けること。その際、写真からヒントを読み取るためには「シンナー」を使うことになる。トランクを解錠すると「《灰被り姫》のオルゴール」が入手できる。



カバンには鍵がかかっている

◀鍵付きのかばんは、クロック内南東の壁ぎわに置いてある。



◀壁の穴は、やや発見しにくいので注意しよう。



◀トランクの写真は、一部がマジックで塗りつぶされている。

▶「シンナー」でマジックを消すと、暗号が読めるようになる。



◀写真に写っていた通りに、トランクのダイヤルを合わせる。

11 従業員エレベーターを起動するためには

エレベーターホール

2階東のエレベーターホールへは「従業員用エレベーターの鍵」を用いて入室する。室内にはセーブポイントのほか、栄養ドリンクが2本あるので忘れずに入手しておこう。西側にあるエレベーターに乗り込むと、定員オーバーのブザーが鳴り、タッチパネルに触っても作動してくれない。そこで、1度エレベーターを降りて、ホール内北西にある空の戸棚に手持ちのアイテムをすべて置く。この状態で再びエレベーターに乗り込むと、今度はタッチパネルに触れられ、正常に作動するようになる。

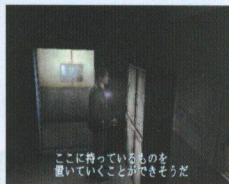


◀ セーブポイントは、ホールに入ってすぐ右手の壁際。



◀ タッチパネルを調べると、定員が1人であることがわかる。

▶ 1度降りると、戸棚に荷物を預けることが可能になる。



◀ アイテムを預ける前に、体力の回復を必ずしておくこと。



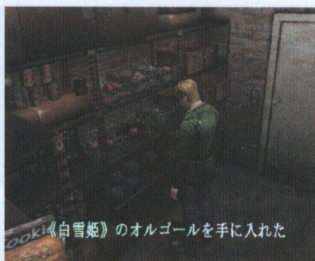
▶ アイテムを1つでも持っているときエレベーターは作動しない。



12 13 「《白雪姫》のオルゴール」を入手

常温室

従業員エレベーターで1階東側のフロアへ。エレベーターを降りたら、まずすぐ左手の壁にある「ホテルの地図（従業員用）」を入手する。その後、南側の廊下を東へ進み、東端の常温室へ入室。すると、室内東側の棚に「《白雪姫》のオルゴール」を発見できる。これで、「人魚姫」「灰被り姫」と合わせて、3つのオルゴールがすべて揃ったことになる。



◀ 室内は食糧でいっぱいなので、オルゴールを画面上で確認するのは難しい。棚を注意深く調べよう。

14 金庫の中のアイテムを入手

事務室

常温室を出たら、従業員用エレベーターの北隣りにある事務室へ向かう。室内へ入ると、扉が開けばなしの金庫を南東に発見できるはずだ。金庫の中には「ビデオテープ」と「缶切り」がある。先ほど1階ロビー受付のメッセージに書かれていたジェイムスの忘れ物というのは、どうやらこの「ビデオテープ」らしい。2つとも入手して先へ進む。



◀ 事務室の入口は暗くてわかりづらいが、廊下側の窓にある“OFFICE”の文字を目印にすればいい。

15 「バーの鍵」を入手

ボイラー室

1階東階段から地下1階へ向かう。階段を下りたら廊下を南へまっすぐ進み、東へ向かう左折路を探す。また、このフロアにはモンスターがいるが、武器を何も持っていない状態のため戦闘はできない。ダメージを受けないように敵の攻撃をかわしつつ、探索を続けよう。東端のボイラー室で「バーの鍵」を入手したら、バー調理室へと進む。



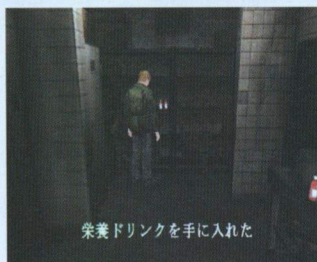
携帯用救急キットを手に入れた

◀ボイラー室の床に落ちていた「携帯用救急キット」は、必ず入手しておきたい。

16 キッチンで缶詰を発見

バー調理室

南側の廊下を西に進んだ突き当たりにあるバー調理室へ入る。ここでは、室内北西の流し台の上に、ラベルのついていない缶詰を発見できる。先ほど1階事務室で入手した「缶切り」を使って開けてみると、中からたくさんの電球が出てくる。その中から「電球」を1つだけ持っていくことにする。



栄養ドリンクを手に入れた

◀南壁の棚に置いてある「栄養ドリンク」を手に入れることも忘れずに。

17 「電球」の活用法

バー

調理室の西隣りには、バー「ヴィーナス・ティアーズ」がある。東の扉からバーに入り、北の扉から廊下に出ようとするが、室内が暗いために鍵穴が見えず「バーの鍵」を使うことができない。そこでカウンターの上にあるソケットの切れたスタンドに「電球」をはめ込んでみる。すると、明かりが点き「バーの鍵」が使えるようになる。扉から北廊下へ移ろう。



カウンターの上にライトスタンドがある

◀カウンターに近づくと、画面が切り替わるポイントがある。そこがライトスタンドの置き場所だ。

18 預けていた荷物を取り戻す

エレベーターホール

バーを出たら、西階段から上へ向かう。先ほど従業員用エレベーターに乗るときに預けた荷物を取り戻すため、2階東にあるエレベーターホールを目指そう。その際、2階エレベーターホール前に出現するMannequinに注意。モンスターたちの攻撃をうまくかわして、エレベーターホールへすべりこみ、戸棚の中から預けていた全アイテムを再入手する。



◀ホール前にいるMannequin2体は、アイテムを取り戻して帰るときにはもういない。

19 オルゴールを正しく鳴らすために

ロビー

1階ロビーに戻って、中央の大型オルゴールへ向かう。このオルゴールは、中庭で見つけた《人魚姫》、202号室で手に入れた《灰被り姫》、そして地下の常温室で入手した《白雪姫》の3つのオルゴールを正しくセットすることで、きれいなメロディーが流れる仕組みになっている。謎解きのヒントはディスクタイプオルゴールのプレートにある。



▶ 正しく配置すると、「ホテル階段の鍵」を入手できる。

◀ 3つのオルゴールをはめ込むためのくぼみがついている。



大オルゴールの謎解き

EASY

順不同

オルゴールの置き場所は特に決まっていないので、3つのオルゴールをどの場所に置いても、正解になる。したがって、ヒントも特にならない。

NORMAL

左：灰被り姫、中央：白雪姫、右：人魚姫

プレートのヒントから、「闇夜の鐘に消える姫」=灰被り姫、「死して蘇る姫」=白雪姫、「言葉を持たぬ歌姫」=人魚姫ということがわかる。

HARD/EXTRA

左：灰被り姫 中央：人魚姫 右：白雪姫

NORMALに比べると、ヒント文がやや難解になっているが、それぞれの童話の特徴を思い出せば解けるはず。謎解きの詳細はP.148を参照。

20 21 ビデオテープを再生する

312号室

2階西階段の鉄格子は「ホテル階段の鍵」で開けられる。3階に入ったら、まっすぐ階段真向かいの312号室へ向かう。「ホテル312号室の鍵」で中に入ると、室内にビデオデッキが置かれていることに気づくはずだ。そこで、事務室で入手した「ビデオテープ」を再生してみる。そのテープには、3年前にサイレントヒルを訪れたときの様子が収められていた。そしてちょうどビデオを見終わった頃、ローラが現れる。ジェイムスは、メアリーの死の真相をローラに打ち明けるのだった。



▲ 鉄格子を開け3階へ。3階では312号室以外に用はない。



▶ ローラが室内へ。メアリーを殺したと告白するジェイムス。



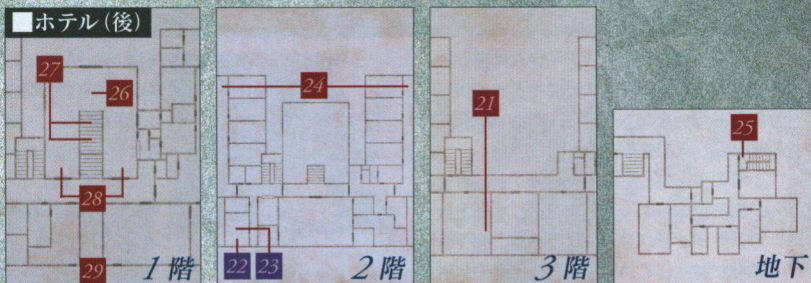
▶ 突然、ラジオからメアリーらしき女性の声が聞こえてくる。

◀ テープには在りし日のメアリーの姿のほかに、謎の映像が……。



◀ 真相を知り、ローラがジェイムスを激しく責め立てる。





22 23 「書『赤の祭祀』」を発見

312号室を出ると、いつの間にか周囲の雰囲気は豹変していることに気づく。階段を下り、2階図書室へ。前回訪れた時、医学書があった机の上にヘッドフォンが置いてあるので、耳に当ててみる。机の反対側の書棚には「書『赤の祭祀』」がある。難解な内容のこの書物は、Rebirth エンドに到達するために必要なアイテムとなっている。



▶2周目以降のプレイでないとお見しないアイテムだ。

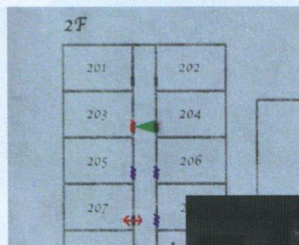
◀かつての病室での、医者とジェイムスの会話が開いてくる。



書『赤の祭祀』を手に入れた

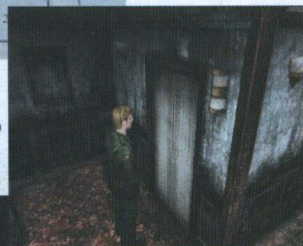
24 2階のワープゾーンを攻略するには

図書室を出たら、再び2階の探索を始めよう。フロア西の廊下を進み、鍵のかかっていない部屋に入ろうとすると、別の場所にワープしてしまう。どうやら、フロア全体が異次元空間のようになっているらしい。ここでは、西廊下北端の202号室から東廊下北端219号室へワープした後、エレベーターを目指すのが正しいルートとなる。



▶エレベーターは2カ所にあるが、使えるのは客用だけ。

◀ワープしたら、地図で必ず現在位置の確認を行おう。



アンブルを手に入れた

◀新たに入手できる補給アイテムはもう残り少ないので、取りこぼしのないように。

ワープ先一覧

- 202号室⇒219号室
- 204号室⇔207号室
- 212号室⇒202号室
- 219号室⇒220号室
- 220号室⇒207号室

地下へ到着したら、アイテムを預けた後に探索したルートを逆にたどって東へ向かう。その途中のバーでは、補給アイテムを入手することを忘れずに。

その後、東の階段の扉を開くと、なぜか階段全体が炎に包まれており、階上からアンジェラが姿を見せる。が、彼女は精神が錯乱しているらしく、普通の会話ができないまま再び炎に包まれた階上へと姿を消してしまう。彼女を追うことはできないので、来た扉を戻ると、元の階段になっている。この階段から上へと進むもう。



▲エレベーターの扉が開くと同時に液体が流れ込んでくる。

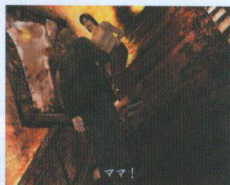


▶アンジェラに遭遇。ジェームスがママに見えるらしい。



▶アンジェラが去っていくが、後を追うことはできない。

◀炎に触れるとダメージを受けちゃうので注意しよう。



◀激昂するアンジェラ。もはや普通に会話できる状態ではない。



階段を上って1階に着いたら、北東の扉から外へ。ここから先は1本道の通路が続くので、迷わずに進めるはずだ。突き当たりの扉を開けると最終セーブポイントのある部屋に出る。セーブを済ませたら、南の扉からロビーへ向かう。室内に入ると、逆さ吊りにされたマリアが、今まさに三角頭に殺されようとしているところに遭遇する。結局、目の前でまともにマリアは惨殺されてしまう。そして、マリアの死に絶望する間もなく、三角頭たちとの戦闘に突入するのだった。



▲1階北の通路にはMandarinが待ち構えている。



▶助けを求めるマリア。しかし、ジェームスにはなす術がない。



▶崩れ落ちるジェームス。そして、三角頭と戦う決意を固める。

◀北端の部屋には、西の壁いっぱいセーブポイントが。



◀三角頭の槍が、マリアの体を刺し貫く。

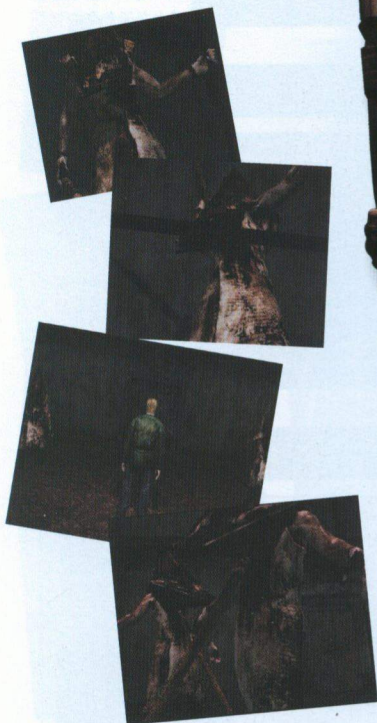


わかつたんだ……
自分で決着はつける

ジェイムスの目の前でマリアを惨殺するモンスター。今度は2体が槍を持って登場。一定量のダメージを与えるか、一定時間経過後、自害する。

ロビー

Red Pyramid Thing



SCENARIO FILE

ホテル

対処法

2体同時に戦うことと、槍の攻撃範囲の広さを考慮すると、ヒット&アウェイが1番無難な戦法だろう。連射性のあるハンドガンで耐久力を削いで、動きが遅くなってからライフルを使うといいだろう。

攻撃方法

◆ 槍で突き刺す



攻撃力 30pts
距離 2.0m

▲大銃よりは威力は弱めだが、やはり危険な攻撃。

◆ 槍を振り回す



攻撃力 50pts
距離 1.6m

▲接近した状態のとき、たまに繰り返される。

体力 耐久力

BEGINNER	1200pts	300pts
EASY	5000pts	500pts
NORMAL	9000pts	1300pts
HARD	20000pts	1500pts

◀体力、耐久力ともに極めて高い。また、耐久力が0になっても動きが遅くなるだけで、倒れない。

自害までの時間

BEGINNER	1分
EASY	3分
NORMAL	5分
HARD	60分

◀BEGINNERでは、自動的に自害。ほかのモードでは一定時間経過後に一撃を加えると自害する。

27 28 2つの卵を入手

ロビー

三角頭たちは、一定量のダメージを与えるか、一定時間経過後に自分ののどに槍を突き刺して自害する。2体とも動かなくなったのを確認したら、三角頭の体を調べよう。すると、北側の三角頭の死体から「緋色の卵」、南側の三角頭の死体から「錆色の卵」を発見できる。2つの卵を入手後、南の2つの扉にそれぞれの卵をはめると廊下へ出られる。

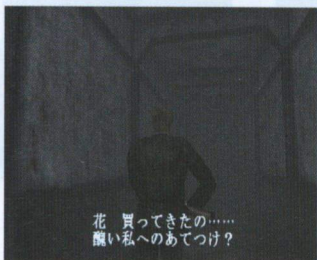


◀「緋色の卵」、「錆色の卵」を東西どちらの扉にはめても、同じように扉を開くことができる。

29 廊下で聞こえる会話

1階廊下

南の扉からロビーを出ると、1階には入れる部屋がなくなっているので、フロア南側の出口から外へ。しかし、外へは出られず、なぜか扉の先に1本道の長い通路が続いている。通路ではメアリーとジェームス、2人の言い争い声がどこからか聞こえてくる。その後、通路の突き当たりにある扉を抜け、屋上を目指す。



花 買ってきたの……
頼み私へのあてつけ？

◀話している内容から、どうやらメアリーが入院していた頃の会話らしいことがわかる。

29 屋上での遭遇

ホテル屋上

メアリーと遭遇する場合

長い通路を抜け、外の螺旋階段を上ると、屋上にたどり着く。屋上には、ベッドがひとつだけ置いてあり、その上には、見慣れた妻の姿が。驚きとまどいを隠せないジェームス。一方、始めは穏やかな口調だったメアリーは徐々に激昂していく。メアリーを殺してしまったことを心から後悔しているジェームスは、その心境を素直に打ち明けるのだが、メアリーの怒りはやがて頂点へと達し、ついには異形のものへと変貌を遂げる。



◀ジェームスが来るのを待ちわびていた様子だ。

▶必死で弁解するジェームスだが、反応は冷たい。



今さら言い訳しないよ

マリアと遭遇する場合



◀メアリーと見間違っただけを激しく非難してくる。

▶服装と髪の色が、メアリーと同じものになっている。



屋上へたどり着くと、そこには、1人たたくむマリアの姿があった。ここでも、メアリーと見間違ってしまったジェームスに対して、激しく詰め寄るマリア。ジェームスは現在の自分の心境を正直に語り、マリアを説得しようとする。そうしているうちに、マリアの様子が少しずつ変貌していき、ついにはジェームスに対する憤りが爆発。その結果、マリアはグロテスクな怪物へと変身してしまうのだった。

29 メアリーとの決着

屋上

屋上で会おうのがメアリーであろうとマリアであろうと、結局この形のモンスターに変身する。その外見はFlesh Lip にやや似ており、大量の虫を従えて、ジェームスに襲いかかってくる。



Mary



SCENARIO FILE

ホテル

対処法

1番の特徴はその機動力。屋上中を自由に飛び回って攻撃してくる。しかし、動きのスピード自体は速くないので、常に距離をとって、ライフルなど威力のある銃器で攻撃すれば、少なくとも三角頭よりはラクに倒すことができるはずだ。

攻撃方法

	体力	耐久力
BEGINNER	1200pts	なし
EASY	4000pts	なし
NORMAL	8000pts	なし
HARD	20000pts	なし

▲Flesh Lipと同じく、空中に浮いているために耐久力の設定は存在しない。

◆ ツタで首をつかむ



攻撃力 10pts
0.2pts/1フレーム(つかれている間)
距離 0.5~1.0m

▲つかまれている間も少しづつ体力が削られる。

◆ ツタで突き刺す



攻撃力 20pts
距離 1.0m

▲メアリーの攻撃の中で最も威力が高い。

◆ 大量の虫による攻撃



攻撃力 1pts (ヒットした瞬間)
0.05pts/1フレーム(ヘッドしている間)
距離

▲放っておくと徐々に体力が削られていく。

■ メアリーが自滅するとき

ジェームスが銃器の弾を切らしている場合、メアリーは自滅するので、弾切れでも簡単に諦めないように。以下は、各アクションレベルごとの、自滅するまでの時間をまとめている。

メアリーが自滅するまでの時間	
BEGINNER	30秒
EASY	30秒
NORMAL	30秒
HARD	300秒

Epilogue

エンディング紹介

ゲームの謎が明らかとなる、「サイレントヒル2」のエンディングを紹介。
すべてのエンディングにたどり着くための情報も掲載している。

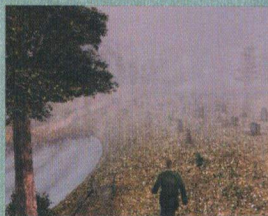
プレイヤーの行動が、物語の行く末を決める

『サイレントヒル2』のエンディングは全部で4種類ある。どのエンディングを迎えるかは、ゲーム中のプレイヤーの行動によって左右される。迎えたエンディングが幸せな結末なのか、不幸なものなのか、そこには決まった答えはない。プレイヤーがどう感じるかによって、幸にも不幸にも捉えられるようになっているのだ。明かされる謎の数々に注目してほしい。

◆4つのエンディングを紹介

Leave

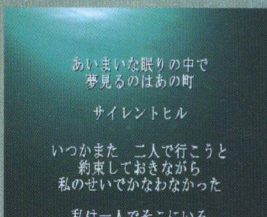
メアリーとの間に起こった過去の出来事に、ジェームスは苦しんでいた。彼を心配するメアリーは、最後のお願いと一言いながら手紙を差し出す。「死なないで」という言葉とともに差し出された手紙を受け取り、ジェームスは彼女の元を立ち去る。ジェームスはどこへ向かったのか……。



◀ローラと共に墓場を訪れるジェームス。ここにローラが現れる意味とは？

In water

病気に苦しむメアリーを救う術として、ジェームスが選択した手段、それはメアリーを殺すことだった。ジェームスは生き絶えたメアリーと共に外へ出る。ジェームスは何かを悟ったようにこう言った「これと一緒にいられる……」。



あいまいな眠りの中で
夢見るのはあの町

サイレントヒル

いつかまた 二人で行こうと
約束しておきながら
私のせいではななかった
私は一人でここにいる

◀別れの際にもらったメアリーからの手紙。回想するシーンは、その名の通り水の中。

Maria

舞台は公園。メアリーに対する想いにけじめをつけ、ジェームスは、メアリーに愛を告白する。うれしさを隠せないメアリーはジェームスについていくことに。手を取るジェームスに、メアリーが渡した手紙には、メアリーのジェームスに対する想いが綴られていた。



◀公園で思い悩むジェームスの元にメアリーが。2人が初めて会ったのもこの公園だった。

Rebirth

2周目以降に迎えることのできるエンディング。一人ボートを漕ぐジェームスは、何かを企てている様子。メアリーを眠りから覚ますということらしいが、おそらくメアリーを生き返らせることを意味しているのだろう。ジェームスがサイレントヒルを訪れたのは、そのためだったようだ。



ああ……メアリー

◀ボートを漕ぎ続けるジェームスは、ただメアリーの名をつぶやくばかりだった……。



◀エンディングの後に続くスタッフロール。ジェームスが探案の足跡を振り返っている。

エンディングを左右する行動のポイント

プレイヤーの行動には、エンディングに関わる一定のポイントが割り振られている。これをendpointと呼び、各エンディングの初期endpoint（右表参照）に加算していくことで、最終的なエンディングパターンが決定される。下にエンディングに関わる行動の評価をまとめたので、目的のエンディングを目指す参考にしてほしい。

初期endpoint

Leave … 5 *In water* … 2
Maria … 3 *Rebirth* … 0

◆endpoint一覧表

エンディング	ポイント	行動
<i>Leave</i>	+1	ホテルでの三角頭との戦闘後、廊下につながる「メアリーとの思い出」を最後まで開く
	+1	体力が100%超の状態まで回復させ、その超過分の累積が一定値を超える
	+1	Mariaエンディングを見ているが、Leaveエンディングは見えていない(※)
	+1	In waterエンディングを見ているが、Leaveエンディングは見えていない(※)
	-1	マリアと出会った直後「ホテルはこっちゃじゃない」デモを見る
<i>Maria</i>	+1	病院でマリアがベッドで休んでいる時、1度部屋を出て、再びマリアの様子を見る
	+1	迷宮廊下で、ベッド上でマリアが死んでいる部屋へ何度も入ろうとする
	+1	マリアと行動を共にしているとき、一定時間以上マリアがすぐそばにいる
	+1	マリアに衝突し、よろめかせたことがほとんどない
	+1	マリアが一定値以下のダメージしか受けていない
	+1	Leaveエンディングを見ているが、Mariaエンディングは見えていない(※)
	+1	In waterエンディングを見ているが、Mariaエンディングは見えていない(※)
	-1	メニュー画面で「メアリーの写真」や「メアリーの手紙」を何度も調べる
	-1	ボーリング場を出た後「ローラはそっちゃじゃない」デモを見る
	-1	マリアと行動を共にしているとき、一定時間以上マリアと離れている
<i>In water</i>	-1or-2	マリアを攻撃する
	-1	マリアに衝突し、よろめかせたことが多い
	+1	メニュー画面で「アンジェラの包丁」を調べる
	+1	病院屋上にある日記を読む
	+1	夜のバー・ニーリーズで、壁のメッセージを読む
	+1	ホテルの図書館で、ヘッドフォンを調べ、デモを見る
	+1	ホテルでの三角頭との戦闘後、廊下につながる「メアリーとの思い出」を最後まで開く
	+1or+2	体力が50%未満のまま、一定時間行動する
<i>Rebirth</i>	+1	Leaveエンディングを見ているが、In waterエンディングは見えていない(※)
	+1	Mariaエンディングを見ているが、In waterエンディングは見えていない(※)
	+1	アパートで「白の香油」を入手する(※)
	+1	ガソリンスタンドで「書「失われた記憶」」を入手する(※)
	+1	資料館で「黒曜石の酒杯」を入手する(※)
+1	ホテルの図書館で「書「赤の祭祀」」を入手する(※)	

(※)の行動は、2周目以降から可能になる。

◆エンディング判定

endpointだけでは決められない、エンディング判定を解説しておこう。Rebirthに必要な4つのアイテムをすべて持っているとき、それ以外の場合は、endpointの高い順にエンディングが決定される。最高値のものも複数ある場合は、まだ見えていないエンディングが優先される。ここまでの優先付けでも同位の場合は、Leave>Maria>In waterの優先順で、エンディングが決定される。

さらにもうひとつの結末がある？

これら4つのエンディングのほかにも、実はもう1種類のエンディングが隠されている。これは、あるアイテムを入手し、ある場所で使うことで発生するものだ。このエンディングをぜひ、自らの手で発見してほしい。

Time of Judgement

リザルト画面について

ゲームプレイを細かく採点されるリザルト画面。どんな内容が判定され、高い評価を得るとどんなことがあるのか、について解説していく。

スタッフロール後、自分のプレイが採点される

リザルト画面では、クリアまでの所要時間や、倒したモンスターの数、入手したアイテムの数など、ゲームクリアまでのデータが15項目表示される。そしてそのうちの10のチェック項目から、プレイヤーの総

合的なレベルを判定される。各項目の意味については、右ページの「リザルトの見方」を参考にしてほしい。また総合的な最高レベルに到達すると、強力なアイテムを入手できるので、何度もチャレンジしてみよう。

◆高い評価を得ることのメリットとは？

リザルトの得点によってクリアデータでゲームを再開したときに出現する「ハイバースプレー」の効果は異なる。効果の違いはスプレーの色で判断でき、色は全部で4通り。100点満点でクリアしたときのみ入

手可能となる緑色のハイバースプレーは、あらゆる敵を一撃死させるという驚異的な威力を誇る。

色の識別はスプレーの缶の色ではなく、中身の色で判断できる。中身を出して、何色かを確認しよう。

★…0以上15以下

紫

《効果》

- モンスターの動きを一時的に止める
- Creeperを一撃死させる
- Maryが出す虫を追い払う
- Mannequinに同士討ちをさせる

《効果のあるモンスター》

- 全てのモンスター

★…16以上79以下

白

《効果》

- モンスターの動きを一時的に止める
- Creeperを一撃死させる
- Maryが出す虫を追い払う

《効果のあるモンスター》

- Lying Figure ●Creeper
- Mannequin
- Bubble Head Nurse

★…80以上99以下

黄

《効果》

- モンスターの動きを一時的に止める
- Creeperを一撃死させる
- Maryが出す虫を追い払う
- Mannequinに同士討ちをさせる

《効果のあるモンスター》

- Lying Figure ●Mannequin
- Bubble Head Nurse ●Creeper
- Abstract Daddy ●Eddie(1st)

★…100

緑

《効果》

《効果のあるモンスター》

- すべてのモンスターを一撃死させる
- 全てのモンスター



◀最強のモンスター、三角頭さえも、一撃で退けることが可能。

緑スプレー入手条件

緑スプレーを入手するには、つまり、リザルトで満点をとるには、具体的に何をすればいいか。その絶対条件となる7項目を以下に挙げておく。

- 1: すべてのエンディングを迎えている
- 2: ACTIONモードHARD、RIDDLEモードHARDまたはEXTRAでクリアする
- 3: 3時間以内に、セーブ回数2回以内でクリアする
- 4: モンスターを銃器系武器で75体、かつ打撃系武器で75体以上倒す
- 5: 隠しアイテム7個、通常アイテム160個以上を入手する
- 6: ボートに乗ったら、80秒以内にホテル側に到着する
- 7: 被ダメージ総数を500pts以内に抑える

◆リザルト画面の見方

GAME RESULT	
① Action Level	HARD
② Riddle Level	EXTRA
③ Ending	Maria
④ Ending Clear	3/4(+1)
⑤ Saves	15
⑥ Total Time	6h 22m 54s
⑦ Walking Distance	3.33km
⑧ Running Distance	14.82km
⑨ Items	251(+6)
⑩ Defeated Enemy By Shooting	10
⑪ Defeated Enemy By Fighting	117
⑫ Boat Stage Time	7m 13s 73
⑬ Boat Max Speed	2.69m/s
⑭ Total Damage	2714 pts
⑮ Your Rank	★★★★★★★

① Action Level
今回のプレイで選択したアクションの難易度
○BEGINNER……………0
○EASY……………★
○NORMAL……………★★★
○HARD……………★★★★★

② Riddle Level
今回のプレイで選択した謎解きの難易度
○EASY……………★
○NORMAL……………★★★★
○HARD/EXTRA……………★★★★★

③ Ending
今回迎えたエンディング
★には無関係
※通常エンディングは白で表示され、隠しエンディングは黄色で表示される

④ Ending Clear
今まで迎えたことのあるエンディングの種類数
○1つにつき……………★★★★★
最大で★×20まで

⑤ Saves
今回のプレイで、セーブした回数
○0~2回……………★★★★★
○3~5回……………★★★★★
○6~10回……………★★★★★
○11~20回……………★★★
○21~30回……………★★★
○31回以上……………0

⑥ Total Time
今回のプレイで、クリアまでに要した時間
○3時間以内……………★★★★★★★
○4時間以内……………★★★★★
○6時間以内……………★★★★★
○8時間以内……………★★★
○16時間以内……………★★★
○16時間以上……………0

クリアタイムに加算されないシーン
・ムービーシーン
・ボリゴンデモシーン
・セーブ画面(赤い画面)、
・セレクトによるポーズ画面
※スタートによるアイテム画面は加算される。

⑦ Walking Distance
今回のプレイでの歩行距離
★には無関係

⑧ Running Distance
今回のプレイでの走行距離
★には無関係

⑨ Items
今回のプレイで、入手したアイテムの総数
○通常アイテム20個につき……………★
○隠しアイテム1個につき……………★
最大 ★×15まで

隠しアイテム全7種
「チェーンソー」、「ハイパーブルー」、「白の香油」、
「書「失われた記憶」」、「黒龍石の酒林」、「書「赤の祭祀」、f???

⑩ Defeated Enemy By Shooting
今回のプレイでの、射撃によるモンスター殺害数
○5体につき……………★★★
最大 ★×15まで

⑪ Defeated Enemy By Fighting
今回のプレイでの、打撃によるモンスター殺害数
○5体につき……………★★★
最大 ★×15まで

⑫ Boat Stage Time
今回のプレイでのボートシーンのクリア時間
○80秒以内……………★★★★★
○160秒以内……………★★★★★
○240秒以内……………★★★★★
○480秒以内……………★★★
○960秒以内……………★★★
○960秒以上……………0

⑬ Boat Max Speed
今回のプレイでのボートシーンの最高速度
★には無関係

⑭ Total Damage
今回のプレイでのジェイムスが受けたダメージ量の合計
○500pts以内……………★★★★★
○1000pts以内……………★★★★★
○1500pts以内……………★★★★★
○2000pts以内……………★★★
○2500pts以内……………★★★
○2500pts以上……………0

⑮ Your Rank
以上の判定項目で獲得した★の合計。100点満点採点で、得点は星のアイコンで表示される。大きな星が10点を、小さな星が1点を表している。

Distance of Thinking

解けなかった謎を解くために。また、その解法を理解するために。ここから、謎解きについて、レベル別の解法を提示していく。

◆ 時計の謎

Wood Side Apartment

時を巡る人物 3人の性格を時計の針に重ねて

東アパート208号室で発生する謎解き。これを解かなくては先の209号室へ進めないで、解読は必須となる。ヒントは同室の柱の傷と、電話脇のノートに書かれたメモ、そして時計の脇に書かれたメッセージだ。なお、東アパート202号室で「時計の鍵」を入手しておくことが前提となる。

「時計の鍵」を使用して文字盤の蓋を開け、ヒントに沿って針を特定の位置まで回す。すると、カチッという音が鳴り、仕掛けが外れる。その後、時計そのものを動かせるようになり、時計の裏に隠れていた209号室への道が開かれるのだ。



◀柱の傷は長さが違う。長さの異なる3本の矢印とくれば、時計の針を意味するとなる。



▶“昔を語る傷痕”は背比べの傷。“動きを止める釘”は時計そのものを意味しているようだ。

◆ ヒントの意味を考える

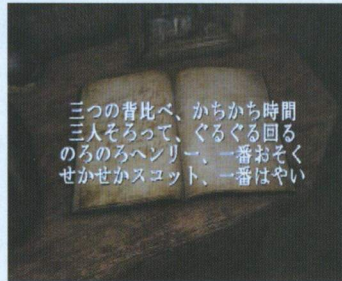
EASY場合

三つの背比べ、かちかち時間

かちかち時間＝カチカチと音を立てる時計。つまり背比べの傷跡が、時計に関係あることを意味する。

三人そろって、ぐるぐる回る

時計に関わる回転するものといえは、時計の針である。“三人”とは時計の針を指すとわかる。



のろのろヘンリー、一番おそく

ヘンリーは一番遅い針、つまり時計針である。ヘンリーの傷跡が指す方角から、時計は9時とわかる。

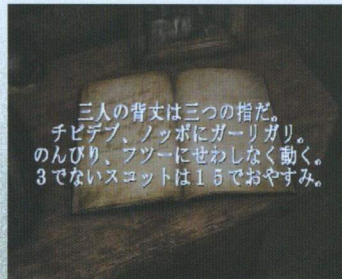
せかせかスコット、一番はやい

スコットは一番速い針＝秒針。残るミルドレッドが分針とわかる。傷跡の方角から、分針は10分。

EASY以外の場合

三人の背丈は三つの指だ

“三人の背比べ”が背比べの跡と直接解釈するのではなく、長さの異なる指であると仮定する。すると三人の背丈が、三つの時計の針を示すとわかる。



チビデブ、ノッポにガーリガリ…

背の高い普通に動く針は分針、がりがりに瘦せたせわしなく動く針は秒針。よって柱の傷跡は、上から時計、分針、秒針の順である。

3でないスコットは15でおやすみ

スコットは秒針。方角は3の方向を指しているが、時間的な意味では3ではなく“15秒”を示す。

解答： 9時10分15秒(全レベル共通)

◇ダイヤルロック

Blue Creek Apartment

記号、アルファベットの意味がもう1つの鍵

解読すれば、ハンドガンの弾を4つ入手できる。解かなくても進行に影響はないが、消耗品である弾は取っておきたいもの。ダイヤルはプレイのたびにランダムで変化するため、同室の便器の中にあるメモをヒントに、金庫を解錠していこう。リドルレベルがEXTRAになると、ヒントが変わることに注目したい。

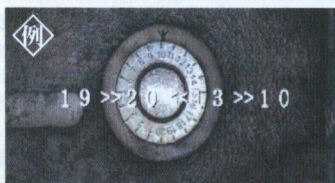


◀数字やアルファベット、加えて方向を示す記号で構成されるメモ。ダイヤルロックは左右に回すもの、数字を合わせて解錠するもの、とわかれば、このメモがヒントになっていることに気づくはずだ。

>>…方向キー右 <<…方向キー左

EASY/NORMAL

記号の意味さえわかればよい



数字と記号のみの簡単な暗号になっている。数字は、そのままダイヤル上の数字まで回すことを意味している。あとは記号の意味を理解できれば、解読に時間は要さないはず。数字と数字の間に挟まれたカッコ記号、このカッコの閉じている方向がダイヤルを回す方向を示している。

例での解答： 19→20←13→10

HARD

X、Vを数字として捉える

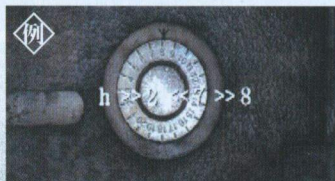


メモの中にXやVといったアルファベットが出現。ダイヤル上には数字しかないの、これらをどう数字として落とし込んでいくかが鍵となる。ローマ数字ではXが10、Vが5を示す。アルファベットに隣接する数字を足せば、ダイヤルをどの数字に合わせるべきか見えてくる。

例での解答： 19→12←1→10

EXTRA

アルファベットに秘められた法則に気づく



ローマ数字ではないアルファベットの解読がカギ。ローマ数字以外でアルファベットを用いて数字を表すものに16進法のようなものがあることに気づいて、Aから順に10、11、12……と読み替えていくと解ける。以下に一覧表を示すので参考にしてほしい。

例での解答： 17→2←7→8

◆アルファベット順番早見表

⑩	⑪	⑫	⑬	⑭	⑮	⑯	⑰	⑱	⑳	
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k

◆ 3枚コインのパズル

Blue Creek Apartment

コインが象徴するものを見つけ、はめるべき場所を導く

3枚のコインを5つある穴にはめていくパズル。これを解けば、西アパート209号室への鍵が手に入る。老人、囚人、蛇、3枚のコインが揃ったら、コインをは

める机に残されたヒントを参考に解説しよう。メニュー画面でコインを調べることによって、各々のコインが象徴するものや、性別、向きなどの情報が得られる。

◆ 3枚のコインに描かれるものと、象徴するもの



コイン《老人》

男性・お爺さん・白き髪・老いた男・墓石 (EXTRAのみ)
・右向き



コイン《囚人》

女性・お姉さん・手かせ足かせ囚われの・虜囚・卵 (EXTRAのみ) ・左向き



コイン《蛇》

流れるもの・誘うもの・による・手なき足なき誘惑者・三日月 (EXTRAのみ)

EASY

みぎはし いちばん おねえさん
ひだりの はじっこ おじいさん ①
まんまんなかで によるよるり ②
あなころ ふたつは あまるけど ③
まあよし それよし
はい おしまい

②まんまんなかでのよるり
によるよるるものとい
えば、3枚のコインの中
では蛇が最も適当である。よ
って、蛇のコインは中央の
穴にはまるとわかる。

①みぎはし いちば ん おねえさん～

一番右はお姉さん、
つまり女性を象徴す
る囚人。左の端はお
爺さんつまり男性を
象徴する老人を表す。

③あなころふたつはあまるけど～

5つある穴のうち、2つの
穴には何も入らないとわか
る。このことから、必要な
コインの枚数は3枚である
ということが立証される。

解答：

●(老) ●(蛇) ●(囚)

NORMAL

五つの穴に三貨幣
手かせ足かせ 囚われの
その身の左 白き髪
並び立ち墮つ 人の子よ ①
虜囚の裏髪 撫ぜゆくは
見えざる風の 優しき手
虚空と呼ばれし その者は ②
形無き羽つて 円を埋め
誰より速く 風を避く
老いた男の 傍らに
長きものは 止まらず
止まりたるは 最果ての
通か夜明けの ほど近き
手なき足なき 誘惑者 ③

①手かせ足かせ 囚われの～

手かせ足かせ……は囚人、
その身の……は、老人が囚
人の左に並びふことを表す。

②虜囚の裏髪 撫ぜゆくは～

囚人の後ろに虚空、つま
り囚人の右側には何も入
らないことを意味する。

③老いた男の 傍らに～

蛇と老人は並ばない。夜
明けは東から、この場合、
画面向かって右端を意味。

解答：

●(老) ●(囚) ●(蛇)

HARD

①始まりの一つは彼のもの の席である～

「彼のもの」は老人でも囚人でも
蛇でもない。これが始まりの一
つであることから、右端、左端
どちらかの穴には何も入らない
ことがわかる。

②地を流れるものは隠れる ものの隣にある～

「地を流れるもの」=「誘うもの」。
誘うものとは蛇だとわかる。さ
らに、誘うもの、つまり蛇が囚
人の近くになることを意味する。

③人々に見えるもの全て を見、そして語り合う～

老人と囚人に見えるもの、つま
り蛇を見る。そして、両者が語
り合うには向かい合っているこ
とが前提となる。囚人と老人は、
蛇を視界に入れつつ、向かい合
っている、ということになる。

始まりの一つは彼のものの席である
彼のもの例える言葉はない ①
側に従うのは下僕であり、崇めるものである
地を流れるものは隠れるものの隣にある
地を流れるものは誘うものである
誘うものはまず女の方に寄る ②
人々に見えるもの全てを見、そして語り合う
言葉は口より発することを知らぬ者はない ③
あるがなく、なくてあるもの、
それは彼のものである
なくてあり、あるがなきもの、
それは隠れるものである ④
ありであるもの、あるべき場に
帰ることは喜びである
やがてそれは恵みになる
黒天の不動星を背負いて座す
この語り目は覚めの陽の方を起点とする ⑤

④あるがなく、なくてあるもの～

「彼のもの」「隠れるもの」は、老
人や囚人とは違い、空白、無や
神などを意味する。つまり、こ
の2つのものが示す場所にはコ
インははまらない。さらに、②
と照合すると、蛇の横は「隠れ
るもの」が来る、つまりコイン
がはまらないことを意味する。

⑤黒天の不動星を背負い て座す～

「黒天の不動星」は北極星を、
「背負いて座す」は、語り手か
は南向きである状態を、「目覚
めの陽の方を起点」は東なので
画面に向かって左側が起点であ
ることをそれぞれ意味する。

解答：

●(老) ●(蛇) ●(囚)

EXTRA

①汝の手に握られた貨幣…

コインが象徴するものの罪の重さにより、その並びが決まることを意味する。

②最後に地に伏す者は最も右手に近く

「最後が右手」から、コイン並べの開始地点は左側からになる。

①と合わせて考えると、コインが罪の重い順に左から右に向かって並び、ということがわかる。

③満ち足りぬものよ…

蛇コインの裏面には三日月が描かれていて、満ち足りぬものとは蛇のことであるとわかる。さらに蛇コインが、始まりの音ではない、つまり左端には収まらないことも決定づけられる。

汝の手に握られた貨幣

虚空に放られたそれは

罪と罰に従い落ちていく①

最後に地に伏す者は最も右手に近く②

三回の鐘が扉を開く約束である

満ち足りぬものよ

風はその身体を支える役には立たない

だが響かせるのは始まりの音ではない③

次を作り出すものよ

恥という知識を与えるものその後ろ

だから何も見えずに落ちていく④

姿なきものよ

踊られる踊りはなく歌われる歌はない

されどその罪は永き者に次ぐ

必要なものよ

ここにもまた必要はない

それ故に与えられる報いは最も軽い⑤

最も罪深きものよ

行き着くところは決まっている

もし運が残っているならば

誰かは花を手向けるだろう⑥

④次を作りだすものよ…

次を作りだすもの。これは囚人コインの裏面に描かれた卵である、という解釈が最も妥当であろう。囚人コインは恥という知識を与えるものその後ろ、つまり蛇コインの右側に来るとわかる。

⑤姿なきものよ…

2つの空白部分の位置を表す。永き者の後ろ、つまり老人の右。と、与えられる報いが最も軽いので一番右に来るとわかる。

⑥最も罪深きものよ…

これは老人。花を手向けられる最も適切なのは、老人コインの裏に描かれた墓石。老人は最も罪深い存在と定義される。よって、コイン並びは老人が左端にはまり、以下罪の重い順に右側に並んでいく、と捉えられる。

解答：

老 ● 蛇 ● 囚 ●

◆ ロックドア

Brookhaven Hospital

9つのボタンを、どの順番で押すのかを解読

病院3階で管理棟へ進むのに、避けては通れない謎解き。9つのボタンの中から4ケタの暗証番号を導き出す必要がある。医師控え室にあるホワイトボードのメモをヒントに謎を解き、3階管理棟への道を切り開こう。



▲医師控え室へ入るには、「診察室の鍵」が必要になる。

EASY/NORMAL

医師控え室で見たホワイトボードのメモに、暗証番号となる4ケタの数字が書かれている。これを素直に入力すればよい。

解答： ⑦→③→③→⑤

HARD/EXTRA

今回の暗証番号は「T」だ。

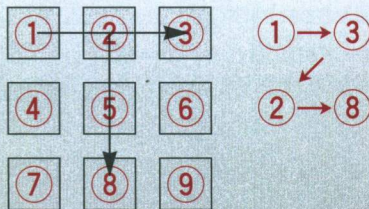
前は「X」だったし、その前は「Z」だった。

だけど来月はどうするつもりだろう？

4桁で表現できるのはそれくらいしかないけど。

文章中に出てくる3つのアルファベットは、4桁の数字を表している。3×3に並びボタン上で、XやTなどを書いた時の軌跡を考えてみよう。どのアルファベットも3×3に並びボタン上で、4つのボタンをつなぐことで書くことができる。この時に押す4つのボタンが、暗証番号となるのだ。Xは1937、Zは1379、そして今回の暗号であるTならば、1328となる。

◆9つあるボタンを4回押して「T」を書く



解答： ①→③→②→⑧

◆ トリック・オア・トリート Brookhaven Hospital

突然の出題クイズ。瞬時にすべてを聞き取ることはできるか？

病院内でマリアと再会した後、エレベーターを利用すると突然流れ出すクイズアナウンス。トリック・オア・トリートと名付けられたそのクイズでは、サイレントヒルにまつわる3問の3択問題が出題される。解答のヒントは、ニュースのメモや、地図に隠されている。ぶっつけ本番のクイズに見事正解すれば、それなりの報酬が待っている。



◀トリック・オア・トリートの最中はエレベーターを出られない。先を急ぐなら、スタートボタンを押せばショートカットもできる。

第1問

メリーゴーランド、お化け屋敷
ジェットコースター
観覧車にコーヒーカップ
子供も大人も大喜び
楽しい楽しい遊園地がこの町にあります
さて問題
この遊園地の名前は何でしょう？

ヒント：サイレントヒルの地図

- ①ファンタジーランド
- ②サイレントヒル・アミューズメントパーク
- ③レイクサイド・アミューズメントパーク

解答：③

第2問

この町で陰惨な殺人事件が起きました。路上で遊んでいた幼い兄妹が斧でバラバラに。裂ける皮膚 砕ける骨 飛び散る血。そして流される涙。かわいそうなことです……罪深き者に復讐を！死の制裁を！さて、この兄妹を殺した犯人は……誰でしょう？

ヒント：殺人事件の記事

- ①ウォルター・サリバン
- ②スコット・フェアバンクス
- ③エリック・ゲイン

解答：①

第3問

湖の南側に位置する寂れた住宅地サウス・ウェイル地区
ここから、リゾート街の中心である湖の北西岸にあるペイルヴィル地区に行くための道は一本しかありません
一本だけ、他には全くなし
それでは問題です。この道の名前は？

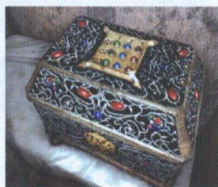
ヒント：サイレントヒルの地図

- ①バックマン・ロード
- ②レンタル・ストリート
- ③ネイサン・アベニュー

解答：③

解答方法は…

アナウンスの後、エレベーターを出たら管理棟3階の倉庫へ。クイズ出題後は、答えを入力すると開く宝箱が置いてある。解答を誤ると毒霧によるダメージを受けてしまうので、体力などを回復させてから挑戦しよう。



▲解答は1回限り有効。慎重に宝箱のボタンを押そう。

◆ コードロック Silent Hill Historical Society

色の違うボタンの存在、これには訳がある。

資料館で、螺旋文字の鍵を拾う部屋のコードロック。メモなどのヒントはないが、コードをよく見てみると、色違いのボタンが2〜3つある。おそらくロックを解除するのに押されていたボタンで、それゆえに、他と色が異なってしまったのだろう。すなわち、色違いのボタンの組み合わせを試すことでロックが解除されるのだ。

◆コードが物語るヒント

1. ボタン上部の赤いランプは3つ。ボタンを押す回数を表す
2. 色の違うボタンを使わずに、コードロック解除はあり得ない

◆コード解除のパターン一覧

2ボタン



- A → A → B
- A → B → B
- A → B → A
- B → A → A
- B → B → A
- B → A → B

3ボタン



- A → B → C
- A → C → B
- B → A → C
- B → C → A
- C → A → B
- C → B → A

◇ 冤罪者探し

Labyrinth hallway

冤罪者の無念を晴らし、次なる道を

死体6体の中から、冤罪者の死体を探す。解説すれば鍵が手に入り、迷宮通路を突破できる。ヒントはロープが並ぶ部屋にあるメモ。そこには、冤罪で死刑にされた人物の無念が込められている。冤罪者を吊るロープを下ろし、その無念を晴らすのだ。

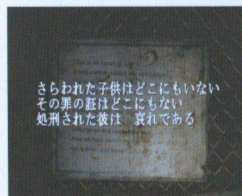


◀ロープの並ぶ部屋で、冤罪者のロープを下ろす。



◀死体の部屋で、冤罪者の死体は消え、鍵が残る。

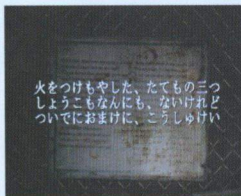
EASY



◀証拠もなく処刑された人物は、誘拐などしていなかった。哀れんでも、彼の命はもう、帰ってこない……。

解答： 誘拐犯

NORMAL



◀おまけに殺されてしまったのでは、死んでも死にきれない。燃やしたという証拠も残っていないのに、絞首刑とは……。

解答： 放火犯

HARD

私は死にたくらい、誰か答えをくれないだろうか。なぜ私は処刑されなければいけないのか。だが明朝、私は十三階段を上る。「あいつらが狂っているからさ」隣に囚われていた男は私を信じてくれた。それで何が変わるわけでもないけれど、「俺が破れたと思った気持ちもわかるだろう?」①一昨日処刑された、夢を売るのが仕事と言っていた男は、それを否定した。②明後日処刑される、子供をさらって監禁した男は、それを肯定した。③今日、吊るされた男は何も答えをくれない。④「どうせ死ぬんだから」彼には公金横領という、殺される理由がある。⑤「だから諦められるのだ。いつも一人でいる静かな男は、悟ったようにつぶやく。」「私は嬉しい。これで彼女に会える。」⑥私は死にたくない、帰りたい。だが、私は死ぬ。何もしていないのに、罪を宣告された。誰か助けてくれ。これは載せていない。血を飲する人々へ捧げられる生け贖の儀式だ。

①「あいつらが狂っているからさ」～

隣に捕らわれていた男は、傷害の罪人

②一昨日処刑された、夢を売るのが～

一昨日処刑された男は、詐欺の罪人

③明後日処刑される、子供をさらって～

明後日処刑される男は、誘拐の罪人

④今日、吊るされた男は何も答えを～

「公金横領」。吊るされた男は、横領の罪人

⑤いつも一人でいる静かな男は～

死ぬことで彼女に会える男は、殺人の罪人

残る1人の偽造犯が冤罪者

EXTRA

人の持つ罪に人の受ける罰死をもつても何も帰ってこないだがそれは小さな復讐として成し遂げられる一つの喜劇である
首を支えに天に浮く
人に許されざるその姿よ
五人が罪を犯し
六人で酒を飲み
そして捕まった
一人だけは罪がなかった
だが彼らはそれを知らなかった
残された赤い血溜まりは
その罪があった証である
踏み潰され作られた
虚空ある、は土の中への道 ①
朱に染まる白き包帯 ②
黒焦げた地に立つ残骸 ③
見積もられた少女の息吹 ④
意味なき言葉を記す契約書 ⑤
それらもまた罪のしるしである
ただ一つ その罪に理由はなくあるのはただ人々の恐怖と想像
一本のロープに捧げられたその身は
悲しき誤りの他の何ものでもない

①踏み潰され作られた～
空や、土の中へ葬り去ってしまう犯罪といえば……。殺人罪

②朱に染まる白き包帯
出血の後、包帯で手当をする。被害者はまだ生きている。傷害罪

③黒焦げた地に立つ残骸
焦げる、残骸、という言葉から火災であろう。放火罪

④見積もられた少女の息吹
少女の命を預かり、身代金を要求したのだ。誘拐罪

⑤意味なき言葉を記す契約書
嘘の契約。つまり、だまされた関係。詐欺罪

残る1人の窃盗犯が冤罪者

◇ オルゴールシンフォニー

Lakeview Hotel

3つの物語が奏でる、未来への交響曲

ホテルロビーでの謎解き。3つのプレートに、ヒントに沿ってオルゴールを置いていこう。ヒントはプレートに書かれているメッセージ。また、オルゴールのモチーフとなる童話にまつわるエピソードも、鍵となっている。



《人魚姫》のオルゴールを手に入れた

◀ 小さなオルゴールは、ホテルの庭や部屋で入手する。



《灰被り姫》のオルゴール

魔法の力で一晩だけ恋することが許された“シンデレラ”の人形が乗っている。



《人魚姫》のオルゴール

人間になることと引き換えに、言葉を失った“人魚姫”の人形が乗っている。



《白雪姫》のオルゴール

毒リンゴを食べて眠りに落ち、王子様のキスで蘇る、“白雪姫”の人形が乗っている。

EASY

どのプレートにも同じメッセージが。
3つ揃えれば、オルゴールの置き場所は問わない。

NORMAL

プレートのメッセージから、主人公を割り当てる



闇夜の鐘に消える姫の座

▲ 12時の鐘と共に、魔法の効果が切れてしまったのはシンデレラ。



死して蘇る姫の座

▲ 毒リンゴを食べて眠りに落ち、王子のキスで蘇るのは白雪姫。



言葉を持たぬ歌姫の座

▲ 人間になる代わりに、その美声を代償としたのは人魚姫。

解答： 左/灰被り姫

解答： 中/白雪姫

解答： 右/人魚姫

HARD/EXTRA

物語の鍵となる項目にヒントが



度はかな欲にまみれて、
小さな靴は血にそまる

▲ 靴のサイズの合わない人が、無理に履こうとすれば、ガラスの靴は割れてしまうだろう。



それでも彼女は不幸では
なかったと信じたい

▲ 好きな人の側に行くために、声を失うことを覚悟したのだから、それは本望に違いない。



美しさは不幸を呼び寄せ、
幸福をつかみとる

▲ 美貌を嫉まれ、眠らされたが、王子様の愛情を確かめることができた。災い転じて福となる。

解答： 左/灰被り姫

解答： 中/人魚姫

解答： 右/白雪姫

HILL

Paleville

Lake Side Amusement Park

Sandford St.

Lake Hotel 第三章

ワールド ガイダンス

WORLD GUIDANCE

本章では、サイレントヒルの世界観をさらに楽しんでもらうための企画を、前作と併せて盛り込んだ。それぞれの“サイレントヒル”を知るだけでなく、どんな共通点を持った舞台が構成されているかを探ってみよう。

Paleville
26 COUNTY

Nathan Ave.

Rosewater Park

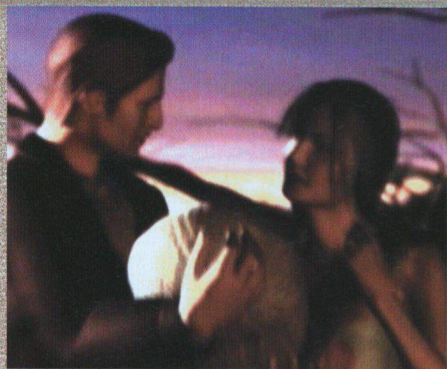
Nathan Ave.

South Hill

Reginald St.

サイレントヒルの世界

「サイレントヒル」とは一体どういう作品だったのか？ ここでは、サイレントヒルの設定、キャラクター、モンスター、という3点から前作のサイレントヒルにアプローチしてみる。



サイレントヒルとは？

湖岸にある古いリゾート地。それが「サイレントヒル」という場所である。アメリカ北東部に位置し、人口は約3万人。小さいながらも素朴なリゾート地として、多くの人の出入りがあるが、新道ができる以前には、人の出入りもほとんどない寂しい町だった。また町が発展してからはあまり見られなくなったが、町には古くから神の信仰があり、一部のカルト教団だけが現在でも信仰を根強く持っていた。その教団が噂になったのは7年前、繁華街で起きた火事は、教団の儀式が原因ではないかというものであった。しかし、そんな噂も静まり、リゾート地として栄えた。

キャラクターたち

そんな町で展開される、入り組んだストーリーがこのゲームの最大の魅力ではあるが、その展開を実際に支えるさまざまなキャラクターたちも見逃せないポイントである。プレイヤーとこの物語をつなぐ主人公のハリーを始め、クールだが正義感の強い警官のシビル、怪しげに所々に登場し、ハリーを導く中年女性ダリアなど個性溢れるキャラクターが、このサイレントヒルという不可思議な町で、さまざまなドラマを展開していく。このキャラクターたちの行動はヒトクセもフタクセもあり、ハリーとなるプレイヤーをどんどんこのゲームの世界に引き込んでいくのである。

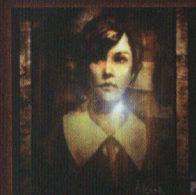
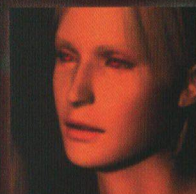
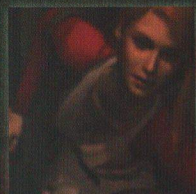


地の底から湧き出でる異形たち

キャラクターに続き、このゲームに欠かせないのはハリーを襲う怪物たちの存在であろう。どこから来たのか、何が目的なのか、そして一体何者なのかなど、作中で彼らの存在について語られることはないが、生ある者の命を奪うという行動については、どの怪物たちにも共通している。また、これらの怪物たちの外見はさまざまで、どの怪物たちも見るからに恐怖を感じさせ、各々が独特の攻撃方法でハリーを襲ってくる。一瞬でも気を緩めると、怪物たちに襲われてしまう緊張感……。こんな怪物たちがこのサイレントヒルの世界の一躍を担っているということはいうまでもない。

Characters & Monsters

ゲーム中に登場する主要人物とキャラクターたち。実際にゲームをプレイした人も多いと思うが、彼らのプロフィールをもう一度覗いてみよう。



SILENT HILL™

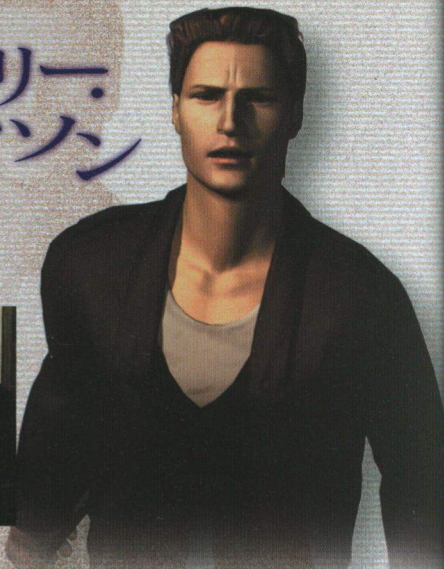
Characters

ゲームを展開していく、主人公ハリーと彼を取り囲む人々。運命に導かれるかの様に集まった7人はどのような活躍を見せてくれるのだろうか？

本編の主人公。休みを利用して、サイレントヒルを訪れるところから物語は始まる。職業は専門の執筆家である。妻に先立たれていて、養女のシェリルだけか心のよりどころである。無口で、他人とのコミュニケーションは苦手である。32歳。



ハリー メイソン



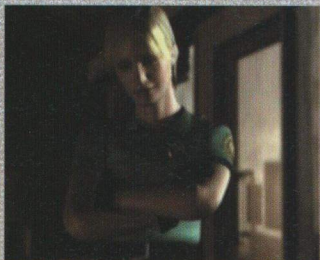
シェリル メイソン

ハリーの実の娘ではなく、七年前のある日、ハイウェイの傍らで捨てられていたのを、メイソン夫妻が拾い育てる。間もなく妻は他界し、ハリーひとりによって育てられる。性格は父に似て内向的で、人見知りが激しい少女。7歳。



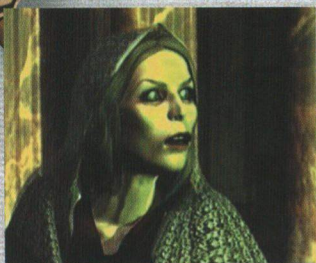
シビル ベネット

サイレントヒルの隣町「ブラマ」の白バイ女性警官。仕事を遂行することのみを目的としているように感じられるクールな女性だが、実はハリーの娘を救うために自分の命をも顧みないという優しさも持っている。28歳。



ダリア ギレスピー

物語の至るところに現れ、奇妙なことを言ってハリーを導く不気味な女性。オカルティズムに傾倒している節があり、何かの儀式を行っているようである。7年前に起こった火災で娘を失っている。46歳。



マイケル カウマン

サイレントヒルにある病院の医師。物腰は落ち着いているが、意外に切れやすく、口汚く相手を罵倒する。また興奮するとすぐに暴力を振るうなど、おおよそ大人とは思えない行動をとる。50歳。



リサ ガーランド

裏の世界にのみ登場する看護婦。サイレントヒルで生まれ育ち、他の町へいったことがないという典型的な田舎の女性。この状況を受け入れることができず、彼女の前に姿を現したハリーにすがることで、多少の落ち着きは取り戻すが……。23歳。



アレッサ ギレスピー

ダリアの娘であるが、はっきりとその姿を現すことはなく、霧の中や、幻影の中などに7歳と14歳の姿で現れる。ほとんどが謎に包まれているが、物語が進むとダリアが彼女を利用して何かを画策していることが明らかになる。

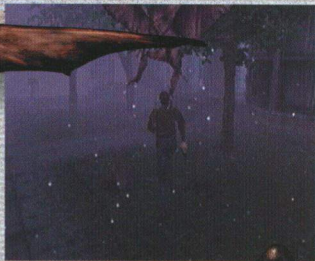


Monsters

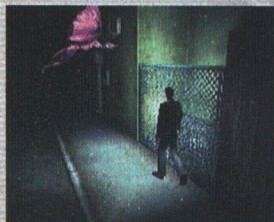
サイレントヒルを我が物顔で闊歩する、異形の生物。彼らの目的は、生ある者に死を与えること。町中に無数に存在する彼らは、執拗にハリーの命を狙う。

Air screamer

サイレントヒルを飛びまわり、生あるものを襲う怪物。空中から飛来し、大きなツメとくちばしで攻撃してくる。そのスピードは早く、ハリーが全力疾走したとしても追いつかれてしまう。格闘武器では倒しづらいため、ハンドガンなどの銃器での迎撃が効果的。



Night flutter



air screamerとよく似ているが、違う生物。同じように空を飛び、その行動パターンもair screamerとよく似ているが、こちらは闇夜にまぎれて登場することが多いため、より迎撃することが困難になっている。この怪物も遠距離からの銃器による攻撃が有効。

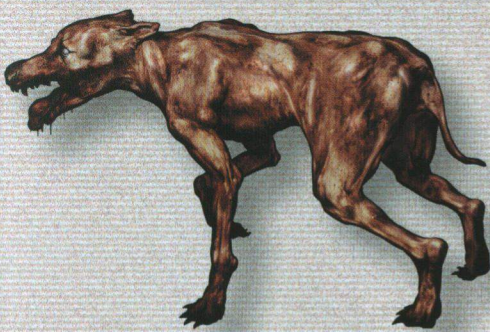


Wormhead

裏の世界にしか登場しない大型の怪物。同じ大型のgroanerよりも凶暴で体力も多少勝っている。ハリーを見つけると、勢いよく突進し、眼前でジャンプして、噛みつきで襲いかかる。単体のときは、あっさり倒せるが、複数で登場したときは逃げた方が無難。



Groaner



wormheadと同じ犬型のモンスター。その行動パターンも同じで、突進後、ジャンプして襲いかかってくる。単体で出現することが多いので、簡単に迎撃することができる。



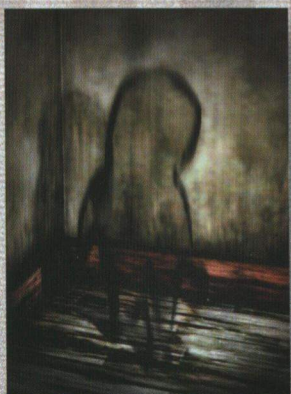
Mumbler



学校に現れる人型の怪物。子供ぐらいの身長を持ち、鋭い爪による抱き付きと切りつけ攻撃を仕掛けてくる。動きは遅いが、集団攻撃には要注意。



Larval stalker



学校などに現れる影法師。一応モンスターの扱いだが、こちらにまったく危害を加えることもなく、ただ逃げ惑うだけの存在。こちらからの攻撃も行いうことはできない。



Stalker



Larval stalkerと同じだが、不明に登場する影法師はハリーを攻撃してくる。ゆっくりと接近し、抱き付きや噛みつきで攻撃してくる。近づかれる前に銃で撃退しよう。





Creeper

地下道などに出現する小型の怪物。素早く移動し、ハリーの足元で噛みつき攻撃を仕掛けてくる。標的が小さく地面にいるので、打撃系武器による攻撃では当てづらい。銃器を使って攻撃しよう。

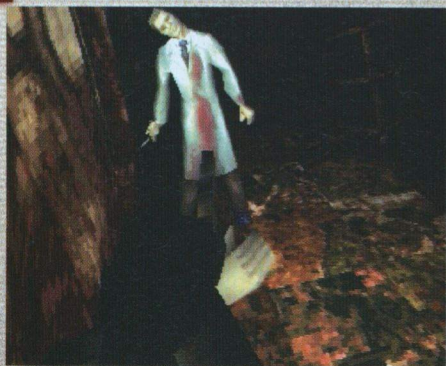


Puppet nurse

病院に登場する怪物。素早くハリーに近づき、メスで切りつける。遠距離から銃器で攻撃するか、後退しながら打撃系武器で攻撃しよう。とくにハンマーは効果的だ。



Puppet doctor



裏の病院に登場する怪物。行動パターンなど puppet nurseと同じだが、こちらの方が若干能力的に上回っている。対処法も同じで、ハンマーによる攻撃がオススメ。



hanged scratcher



下水道に登場する緑色の皮膚を持つ怪物。水中などから突然現れ、ハリーを襲う。攻撃を当てるとよるめくので、その間に連続で攻撃しよう。

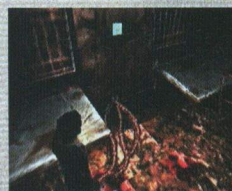


Romper



繁華街やリゾート地をうろつく怪物で、猿のようにも見うけられる。近づかなければ攻撃してこないが、ある程度接近すると飛びついてくる。近づかれる前に、遠くから銃で攻撃しよう。

bloodsucker



裏世界の病院にいる筒状の怪物。近づくと攻撃してくるうえ、こちらの攻撃は一切通用しない。輸血用血液パックを使うことで、一時的にこの怪物の気をそらすことができる。

Split head



巨大な四足歩行の生物。ゆっくりとハリーに近づき、左右に広がる口での噛みつきと体当たり攻撃をする。特に噛みつきは一撃でハリーを葬る。口内が弱点なので、口を開けたら後退しながら攻撃。



twinfeeler



裏世界の繁華街に登場する芋虫型の怪物。地中を移動し、時々地上に現れ、毒液と体当たりでハリーを攻撃する。常に動き回って攻撃を加えるが、潜ることができない金網を利用して撃退しよう。



floatstinger



twinfleerが成長した怪物。ハリーの周りを飛びながら、毒液と腹部の針で攻撃してくる。逃げながらの攻撃が安全だが、近くにある階段に陣取って攻撃するのも効果的。



Monster Cybil



怪物に操られているシビル。始めは銃による攻撃を行うが、10発撃つか、体力が半分以下になると平手打ち攻撃を仕掛けてくる。赤い液体を使うと救出できる。



incubus



グッドエンディングに登場する最終ボス。アレッサの体内から誕生し、強力な電撃で攻撃する。電撃を溜めている間が攻撃のチャンス。



Alessa/incubator

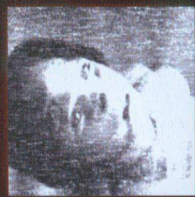


バッドエンディングだとこのincubatorが登場する。正体は、魔力を体内に宿したアレッサで、incubus同様、電撃で攻撃してくる。対処法はincubusと同じである。



Story Digest

ここでは、前作「サイレントヒル」のストーリーを紹介する。もう一度感動するもよし、プレイの参考にするもよし、使い方はあなた次第だ。



SILENT HILL™

住宅地(表)

residence(the face)

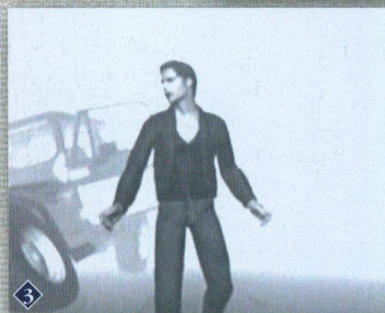
この古いリゾート地を訪れた私は、今までに会ったこともないような体験をした。それは恐怖と謎に包まれた、現実とも夢とも取れる奇妙な体験だった。



①



②



③



④

シェリル……どこへ行ったんだ？



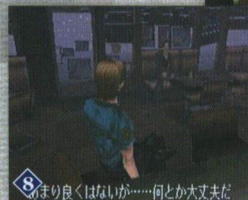
⑤



⑥



⑦



⑧

あまり良くはないが……何とか大丈夫だ

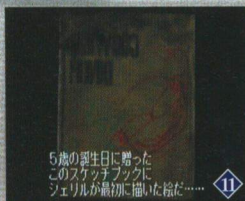
霧たちこめる街

私は久しぶりの休暇を取るために、娘のシェリルと共に、サイレントヒルに向かって車を走らせていた。しかし、その途中私は交通事故を起こしてしまった。霧で見通しが悪くなっていたところに、少女が突然飛び出して来たのだ。私は反射的にハンドルを切った(①②)。車はガードレールに衝突、私は気を失った。

どれだけ気を失っていたのか覚えていないが、気がつくとシェリルが姿を消していた。車を降りて辺りを見まわしたが、何も見つけることはできなかった(③)。私は、車はそのままだ、サイレントヒルへと足を踏み

入れた(④)。

「何かおかしい」。それがサイレントヒルに対する私の感想だった。誰もいない町、異様なまでの霧、そして季節はずれの雪……。そんな異常な町の様子に戸惑いながらも、私はシェリルを探す。しばらくすると、シェリル本人が姿を現したのだが、すぐに姿を消してしまった(⑤)。目の錯覚かとも思ったのだが、とにかくそこへ向かった。そしてまた違う場所に姿を現すシェリル。なぜ消えるのかは判らないが、私は導かれるように歩を進めた。そして、路地に入った私の前に現れたのは、見たこともない異形なるものたちだった(⑥)。わけもわからず私は逃げまわったのだが、ついには、その怪物たちに襲われて……。



気が付いた私は、とあるカフェの椅子に寝かされていた(7)。飛び起きるようにして体を起こした私の目に飛び込んで来たのは女性の警官の姿だった(8)。シビルと名乗ったその警官は、隣町からこのサイレントヒルを調べに来て、これから応援を呼びに行くところであると言う。彼女は私にここから離れないよう言い、護身用に銃を渡し、去っていった。

しかし私は、あの怪物たちが町をうろついているかと思うと、いてもたってもいられなかった。そしてそのカフェを出ようとした時、羽の生えた、まるで翼竜のような怪物が窓ガラスを割り、私の前に立ちほだかった(9)。私はシビルからもらった拳銃を撃った。数発撃っただろうか、その空を飛び化け物は地に伏し、

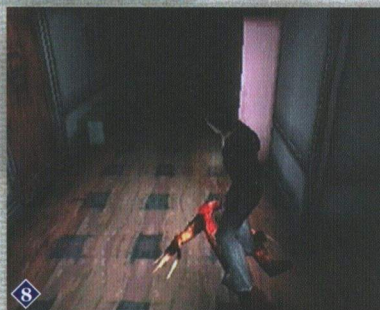
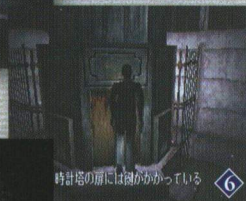
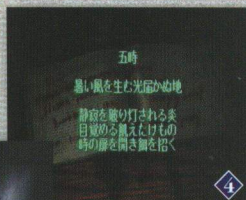
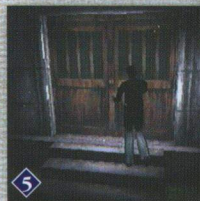
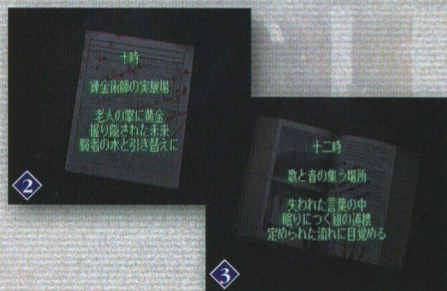
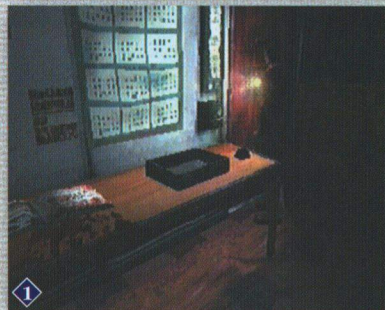
赤い液体を流してピクピクと動いていた……。

カフェを飛び出した私は、先ほど気絶した路地へと向った(10)。そこに怪物たちは存在せず、シェリルの持っていたスケッチブックと「学校へ」と書かれたメモが残されていた(11)。私はそのメモを頼りに、学校へと足を向けた。しかし学校へ行く道は全て閉ざされ(12)、学校へ行くには、犬小屋のある民家の勝手口から出るしかなかった。その勝手口には3つの錠前が設置され、それぞれの鍵がなければ開けることはできなかった(13)。そのドアの側にある地図から、鍵の場所を確認した私は、怪物の徘徊する町へと出て、鍵を探した(14)。そして3つの鍵を集めた私は、そのドアを開け、学校へと続く道をひた走った(15)(16)。

学校(表)

school(the face)

学校に来ることに、抵抗がなかったわけではない。しかし、ここに来ることで外ではなかった。町全体がそのような意志を持って動いているかのように。



狂宴の学舎

学校へと足を踏み入れた私を待っていたのは、怪物たちの洗礼と、わけのわからぬ謎解きだった。しかし、シェリルの手がかりがここにしかない以上、この学校を探索するしか他に道はなかった。

まず、私は受付カウンターに散乱した血で書かれていた3つの詩(①)について考えた。それぞれこう記されていた。「十時 錬金術師の実験場 老人の掌に黄金 握り隠された未来 聖者の水と引き換えに」(②)、「十二時 歌と音の集う場所 失われた言葉の中 眠りにつく銀の道標 定められた流れに目覚める」(③)

「五時 暑い風を生む光届かぬ地 静寂を破り灯される 炎 目覚める 飢えたけもの 時の扉を開き餌を招く」(④)と。ここで考えていても一向にラチが明かないと思った私は、校舎の探索を始めた(⑤)。そしてすぐ側の中庭に出たとき、扉付きの時計塔があるのことに気付いた(⑥)。その時計塔には、メダルのようなものをはめ込むくぼみが備えられていた(⑦)。先ほどのメッセージを思い出した私は、邪魔をする怪物たちを倒しながら校舎を進み(⑧)1つ目の謎を解くことに成功する。「錬金術師の実験場」とは理科室のことで、そこに置かれていた映像の手に、隣の理科準備室で手に入れた濃硫酸をかけ、「金のメダリオン」を手に入れた(⑨)。さっそく時計台に行き、金のメダリオンをはめ



何かを放すまいとするかのように
堅く握り締められている

9



はい
いいえ

スイッチがある
押しますか？

14



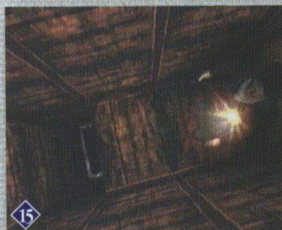
時計の針は12時を
指したまま止まっている

10

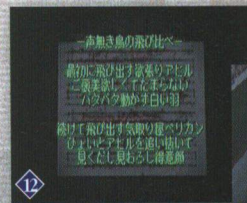


鍵盤の一部に血がついている
何か意味があるのだろうか……？

11



15



— 赤黒き鳥の羽ひびく —

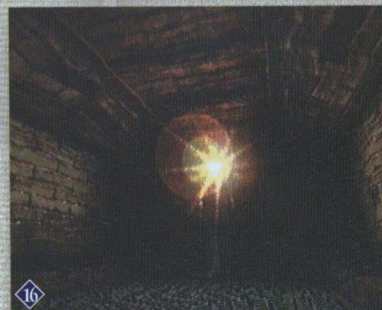
銀のメダリオンは
白に染み出す血の跡を
黒に染み出す血の跡を
白に染み出す血の跡を

白に染み出す血の跡を
黒に染み出す血の跡を
白に染み出す血の跡を
黒に染み出す血の跡を

12



13



16

込むと、今まで10時を指していた時計が12時になった(10)。血文字の意味をほぼ理解できた私は、次のメッセージが示す「歌と音が集う場所」、音楽室へと向かった。そこには血のついたピアノと、対面にある黒板には楽譜が張られていた(11)(12)。この謎を解析するには時間がかかったが、私は黒板の上から「銀のメダリオン」を手に入れた(13)。そしてそれを時計台にはめ込み、最後のメッセージ「暑い風を生む光届かぬ地」が示すボイラー室に向かい、発電機のスイッチを入れ(14)、再び時計台の前に立った。すると扉が開き下へと続くはしご姿を現した(15)。

私はそのはしごを降り、奇妙な小部屋に辿り着いた(16)。特に気を留めることもなく、その部屋を素通り

して、再び似たようなはしごを昇った。しかし私の目の前に現れたその光景は、私にも全く想像することができなかった異様ともいうべきものであった。

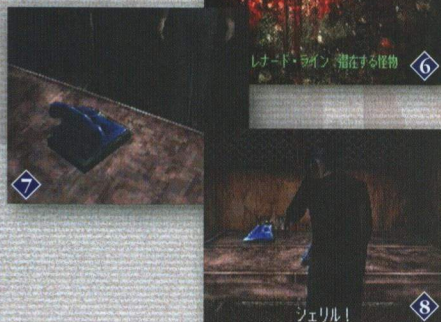
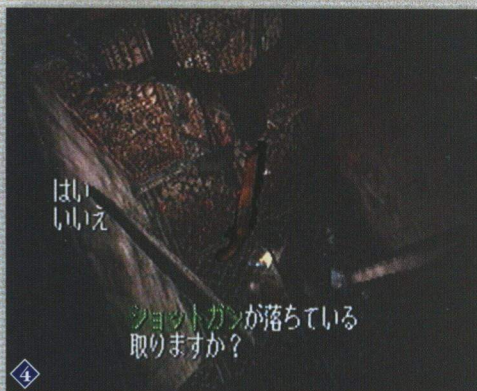
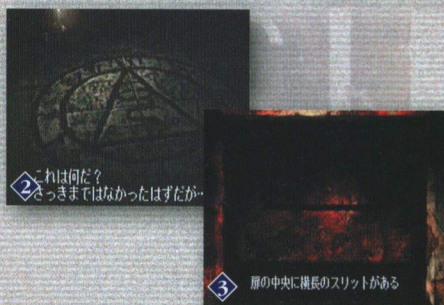
ワンポイント 黒と白の鍵盤を表す鳥は？

この学校(表)での最大の謎ともいえる「ピアノ」。この謎を解くには、楽譜に書いてある文字通りに鍵盤をたたかなくてはならない。白い羽のアヒルは「白い鍵盤」、カラスは「黒い鍵盤」、と羽の色と鍵盤の色を比較して考え、この詩の順番で演奏していく。レ・ラ・ラ#・ソ・ド#、の順番にピアノの鍵盤を叩けば、「銀のメダリオン」を手に入れることができる。

学校(裏)

school(the back)

私が降り立った場所は、元にあった学校と変わらない場所であった。しかし、同じように見えたそこには、さらに恐るべきものが私を待ち構えていた。



夢 魔

学校の時計台を降りて、私が目にした光景、それは元いた学校であった(①)。しかし、中庭の中央に刻まれている魔法陣、突然と暗くなる辺りの景色。俄かには信じ難いが、どうやら「同じような場所でありながら違う場所」に降り立ったようであった(②)。

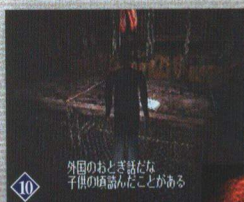
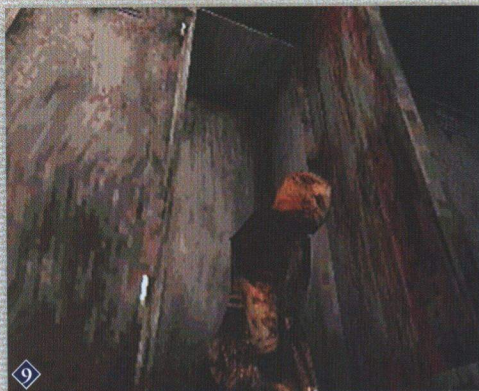
私は戸惑いながらも校舎に入り、探索を続けた。その校舎の構造自体は先に訪れた学校と同様のものではあったが、床は金網に変わり、通れるはずである場所には、また違った仕掛けが施されていた。

絵札を指しこまないと開かないドアを開け(③)、

手近にあったトイレを調べた。ショットガンを手に入れた(④)のは良かったが、吊るされていた死体に私は目を覆った(⑤)。その脇には血の文字で「レナード・ライン 潜在する怪物」と書かれてあったが、その意味を理解することはできなかった(⑥)。

職員室があった場所へ入った私は、そこで奇妙な電話機を見つけた(⑦)。受話器を取ってみても案の定何の反応もなかった。私が気にも留めず、職員室を去ろうとすると、その電話機が鳴った。恐る恐るその受話器を取った先から聞こえてきたのは、シェリルの助けを呼ぶ声であった(⑧)。私は、シェリルを心配するとともに、かすかな希望を持った。

職員室を出て、次に入ったロッカー室で、倒れてき



外国のおとぎ話だな
千原の頃読んだことがある



目が引かかっている
指を伸ばしても届きそうにない



た死体から (9) 図書室のかぎを取った私は、図書室へと上がっていった。図書室で旅人の童話を読み (10)、続いてポルターガイストの文献を読んだ。そしてトイレにあった血文字の意味を理解した。

教室の鍵を探して屋上へやってくると排水溝に何かつままっている (11)。1階倉庫にあったボールを使い見事鍵を流し、入手することに成功した私は怪物たちを倒しながらさらに進み (12)、地下室へとたどりついた (13)。その地下室で、奇妙なバルブの謎を解いて (14) さらに奥に進むと、そこには、トカゲにも似た奇妙な怪物が待ち受けていた。動きは遅かったが、左右に開く大きな口はことさらに異様な光景だった。そんなとき、図書室で読んだ童話を思い出した。怪物

が口を開けた瞬間に、その口に銃弾を叩き込み、なんとかその怪物を退けたのだった (15、16)。

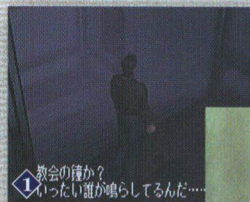
ハリリーのワンポイント 口の中を狙え!

最後に登場するボス、スプリットヘッドはHPが25500 (HARDでは51000)もある強敵。しかも噛みつきは、ハリリーを一撃で死に至らしめてしまう。しかし、この攻撃をしているときに弱点で、口の中への攻撃は、通常時の16倍で、さらにショットガンを使った場合は32倍 (HARD以外) のダメージを与えることができる。後退しながら、口の中をショットガンで攻撃しよう。

繁華街(表)

busy street (the face)

怪しげな女性の導きで病院を訪れようと、私は繁華街に足を踏み入れる。しかし、そこに人の賑わいはなく、怪物たちの狂気の宴が展開されていた。



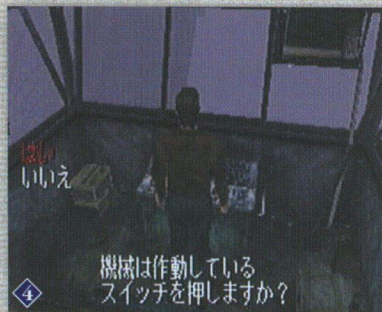
① 教会の鐘か？
いったい誰が鳴らしてるんだ……



②



③ 待て！
まだ聞きたいことが……



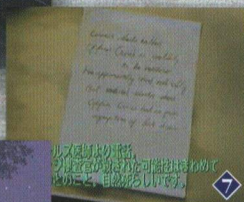
④ 樹屋は作動している
スイッチを押しますか？



⑤



⑥



⑦ カラスの卵が電燈、
ツルは首が折れた。可能技術を求めて
あつた。目標が近いですが、



⑧

生 き る 者

奇怪な生物を倒し、ボイラー室で落ちていた鍵を拾って地下室を出た私の耳に飛び込んできたのは、教会の鐘の音だった(①)。私は、すぐに教会に向った。シビルの他に誰がいる。そう思うと、勝手に教会に足が向いたのだった。

ボイラー室で拾った鍵を使ってゴードンの家をとおり抜け、たどり着いた教会に待っていたのは不気味さを感じさせる中年の女性だった(②)。その女性は「病院へ行け」というメッセージ、そして「跳ね橋の鍵」と謎の三角形のオブジェ「フラウロス」を残して

姿を消した(③)。私は、その2つのアイテムを懐に入れて、病院へ向った。

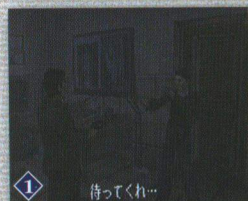
跳ね橋を動かした(④)、繁華街へと足を踏み入れた私の前に現われたのは、今まで体験したものと何ら変わることのない、怪物たちが町中にはびこる光景だった。もう怪物たちの命を奪うことに何のためらいもなかった。あるときは銃の引き金を引き、そしてまたあるときは、重厚な鈍器を使い、怪物たちを殺した(⑤)。

早く病院へと向いたかったが、なぜか私は、警察署に入った(⑥)。シビルの姿を求めていたのかも知れない。しかし、そこで見つけたのは少々々の弾丸とサイレントヒルの裏事情が記されたメモだけだった(⑦)。私は気を取り直して、警察署の南にある病院へと向った(⑧)。

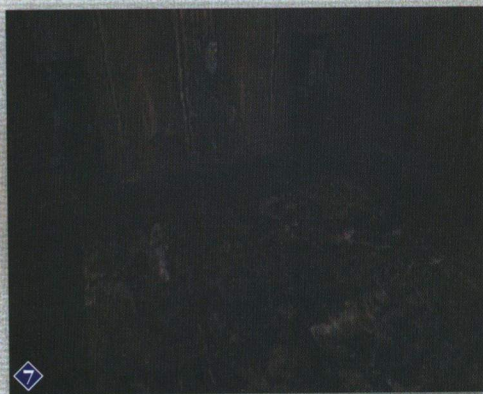
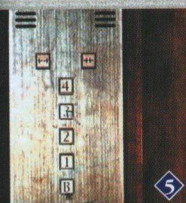
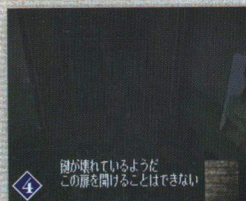
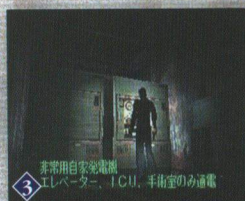
病院(表)

hospital(the face)

ここに一体何があるというのだろう。別に聞く必要もなかったことではあるが、特に次のあてもなかった私は、あの女性の導かれるままに病院へと向う。



待ってくれ…



ダークサイド

病院へと足を踏み入れた私は、マイケル・カウフマンという男に出会う(①)。いきなり銃を向けられたが私が人間だとわかると彼は銃を下げ、これまでのいきさつを話し始めた。彼は、この病院に勤務する医師であり、夜勤明けの仮眠を取って起きたところこの事態に巻き込まれていたようであった。彼はそう話す、町を出るといって足早に姿を消してしまった。

私は病院を探索し(②)、1階で地図や地下の鍵、そして院長室では謎の液体を手に入れると地下へと降り、発電機のスイッチを入れた(③)。そして、エレ

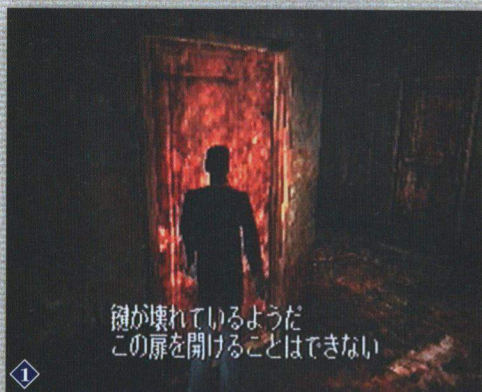
ベータで2階へと昇った。しかし2階のエレベーターホールのドアが開かず探索は不可能、3階も同じ状況だった(④)。もう調べられる場所がないと思ったとき、私は奇妙な光景に出会う。エレベータに4階のボタンが現われたのだった(⑤)。私は、迷いもなくそのボタンを押した。そして、エレベータはあるはずのない4階へと昇っていった。

4階へと着いたエレベータを降りると、私はある少女が骨董屋へ通じる階段を下りるといふ奇妙な幻影を見る(⑥)。その幻影は何だったのかと考えながらまわりにふと目をやると、不思議なことに、辺りの景色が一変していた(⑦)。何かの危険を感じたが、私は意を決して先へと進んでいった。

病院(裏)

hospital(the back)

逃げる場所もなく、やむ無く訪れてしまったもうひとつの病院。明らかに異様な雰囲気が流れる中、間に閉ざされた病院を私は進んでいった。



漆黒の巨塔

退路を立たれた私は、暗黒の病院を出口を探して歩き回った(①)。どうやらここは3階の部分にあたるらしい。私は怪物を倒しながら、いろいろな部屋をくまなく調べ、プレート2枚と(②③)、輸血に使う血液のバックを手に入れた(④)。

そして2階へと行き、ライターを手に入れた私は、続く奥の部屋へと入った。そこには、別なプレートが壁に掲げられていたが、下にいる触手の怪物が行く手を阻み、それを取ることはできなかった。しかも、その怪物は何発弾を打ち込もうが、怯む様子はなかった。

しかし、その生物が血を好むことを発見した私は、血液バックを投げて触手を誘導(⑤)。プレートを取り、素早くその部屋を後にした(⑥)。この2階には手に入れたプレートをはめると開く扉があったが、開けるにはもう1枚プレートが必要であった。その扉を後にした私は1階で最後の「女王」の絵が描かれたプレートを手にした(⑦)。早速2階に戻り、閉ざされた扉に4枚のプレートをはめ、新たな道を開いた(⑧⑨)。

その2階で地下倉庫の鍵と消毒用アルコールを手にした私はエレベーターに乗り、地下室をめざした。そして、地下倉庫の隠し扉からさらに地下へと降りる道を見つけた。消毒用アルコールとライターを使って通行可能にする(⑩⑪)、地下への階段を下りていっ



8 扉には4つの正方形のくぼみ

9



14 どうしたの？
ハリー……？

14

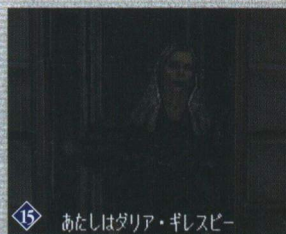


10 グラに消毒用アルコールを振りかけた

10

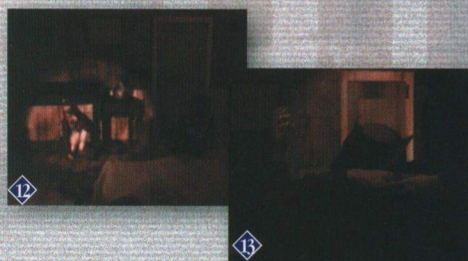


11



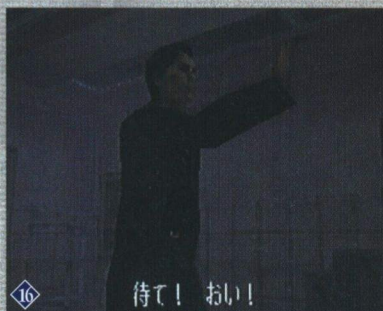
15 あたしはタリア・ギレスピー

15



12

13



16 待て！ おい！

16

た。その地下で1階診療室の鍵を手に入れた私は1階へと戻った。診療室のドアを開けると、そこにいたのは生き残った看護婦リサ・ガーランドだった(12)(13)。

同じ人間の姿を久しぶりに見たのか、思わず私に抱きついてきたリサ。そんなリサとの会話が一段落ついたところで、急なめまいが私を襲った(14)。そしてめまいが消えたかと思うと、病院の景色が最初に入ったものへと変わっていた。辺りを見回す私だったが、リサの姿はなく、そこにいたのは教会で会った中年女性であった(15)。タリア・ギレスピーと名乗った彼女は、前と同じく、理解不能な言葉とそして骨董屋の鍵を残して私の前から姿を消した(16)。そのとき、私はすでにその鍵をつかんでいた。シェリルの手がか

りをほのめかしたということもあるが、それよりも彼女がなぜ自分の前に現われるのか、その理由が知りたかった。

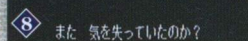
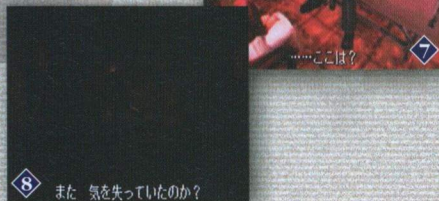
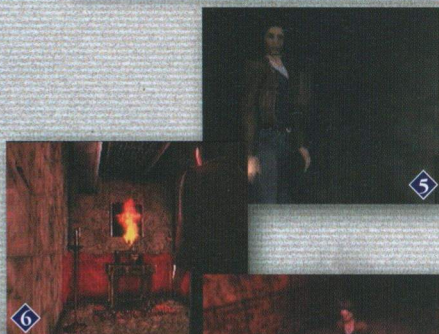
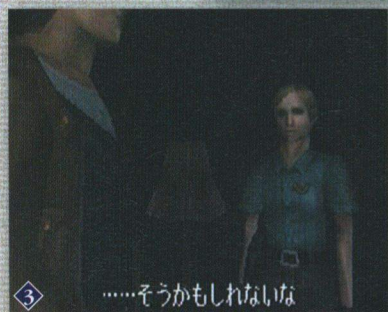
ハリーのワンポイント 既にあるプレートに注目

この病院(裏)の2階には、プレートをはめ込まないが開かないドアがある。その側にはヒントとなる文章が記されていて、その順番通りにプレートをはめていけばよいのだが、ここで注意したいのはその文章のうち4つのプレートは既にはめ込まれていること。この文章の2・4・6・8番目の文章順に、それぞれ対応する色のプレートをドアにはめ込んでいこう。

繁華街(裏)

busy street(the back)

ダリアは一体何を考え、自分を導くのか。シェリルの探索と同時にそんな好奇心を持ち始めていた私は、ダリアの為すがまま、暗黒の繁華街を訪れる。



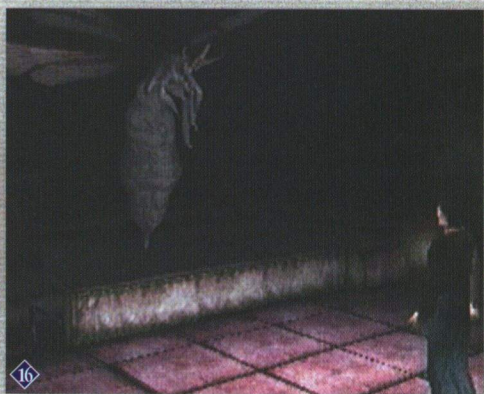
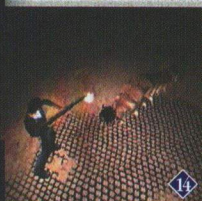
蘇 る 憂 鬱

ダリアの残した骨董屋の鍵。骨董屋といえば、病院の4階を訪れたときに見た幻影で、謎の少女が階段を降りていった場所であった。私は地図で骨董屋の位置を調べ(①)、骨董屋へと向った。

骨董屋へと入った私は、そこにある棚にふと不思議な感覚を覚えた。棚を調べてみるとその裏に隠し通路があることを発見(②)し、通路に入ろうとした。そのとき背中に視線を感じて振り返った私の目に飛び込んで来たのはシビルの姿だった(③)。再会の喜びも束の間、私はシビルをそのままに、通路へと足を踏み

入れ、奥に祭壇を見つけた。その祭壇を調べたが斧以外特に何もなかったので(④)、その場を去ろうとしたそのとき、祭壇の脇にあるロウソクがカーテンに引火し、火事を引き起こした。逃げる間もなく、その火に巻かれるように私は気を失った(⑤⑥)。

気がつくと、私は病院にいた。そして、その傍らにはリサがいた(⑦)。頭が混乱する中、リサと会話を交わすが、会話が終わると私は再び骨董屋で目覚めたのだった(⑧)。「夢でも見ていたのだろうか？」そう思いながらも、私はさっきシビルが見たというシェリルの言葉を思い出し、湖へと向かうため外へと出た。しかし町は暗闇に包まれていて「もうひとつの学校や病院」と似たような光景であった(⑨)。一瞬進むこと



をためらったが、私は再び走りはじめた。

そして、唯一行くことのできるタウンセンターへと足を踏み入れ、2階へと進もうとしたそのとき、入り口のモニターにシェリルの姿が映った。誰もいない場所でこの映像が流れたことは不思議だったが、シェリルの姿を再見できたことに、私の気持ちは引き締まった(10⑪)。しかし、そんな気持ちをあざ笑うかのように、2階を探索していると急に床が陥落し(12)、そこには芋虫のような化け物が待ち構えていた。苦戦しながらもその化け物を撃退し(13⑭⑮)、湖の話聞くために、リサのいる病院へと向かった。そしてリサと話し、学校の脇にある給水施設から湖に出れることを知った私は急いで学校へと向かおうとするが、ま

たしても敵が立ち塞がる(16)。私は、無我夢中で銃の引き金を絞り、巨大な蛾の化け物を打ち倒し、学校へと向かった。

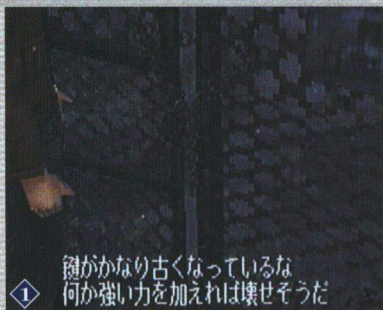
ハリリーのワンポイント フロートスティンガー対処法

繁華街でハリリーの行く手を阻む強敵フロートスティンガーだが、近くにある給水タンクへと続く階段に立って攻撃すると、実は簡単に撃退できる。ここに立つと、フロートスティンガーは突き刺し攻撃をしてくなくなるので、毒液だけをタイミングよくサイドステップなどでかわすだけでOKだ。ほとんどダメージを受けない、倒すこともできる。

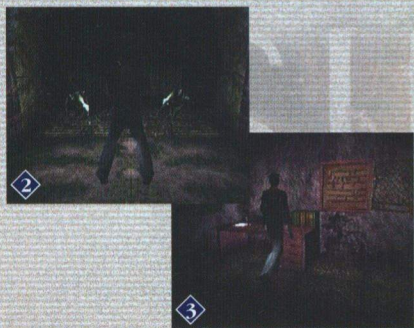
下水道

sewer

この果てしない暗黒は一体どこまでつづくのだろう？ そんなことを思いながらも私は「真実」を求めて、新たな地獄に足を踏み入れるのだった。

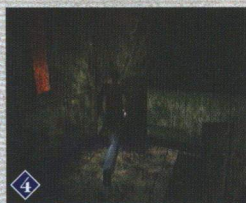


1 鍵がかなり古くなっているな
何か強い力を加えれば壊せそうだ

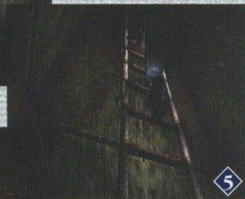


2

3



4



5



6



7



8

汚水

学校のすぐ側にある給水施設を訪れた私は、そこにかけられている扉の鍵を破壊し(①)、下水道へ降りていった。この下水道にも同じように怪物が住みつき、私の行く手を阻む(②)。そして、少し下水道を進んだところにあった地図と下水通路の鍵を手に入れ(③)、出口を目指して、私は進んでいった。

地図を見ると、単純な地形のように思えるこの下水道だったが、下水の両端にある通り道のところどころが行き止まりになっていて、そうやすやすと進ませてはくれなかった(④)。そんな迷路のような道に迷い

ながらも、私は下水道の先に上へと昇るはしごを見つけたのだった。

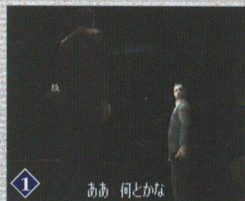
そのはしごを昇り、下水道の第2層へと出た(⑤)私は、第1層と同じように怪物を倒しながら、地上を目指して進んでいった。そしてその奥にある場所で、下水道出口の鍵を手に入れた。さっそく出口へと向おうとした私の前に、大量の怪物たちが現われ、襲いかかってきた(⑥)。なんとか、命からがら逃げ出した私は、地下水路の出口へと向かった(⑦)。

無事、地上へと出た私は湖に向うため、下水道出口のほど近くに貼りつけてあったマップを手に入れ(⑧)、リゾート街から湖へ抜ける道を探し始めた。

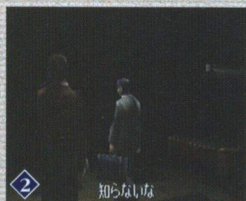
リゾート街

resort street

やっとたどり着いたこのリゾート街で、私はある人物と二回も再会する。この出会いが後に大きな波紋を呼ぶことを私は知る由もなかった。



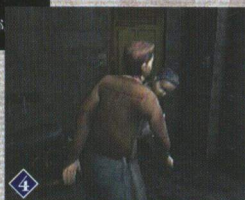
① ああ 何とかな



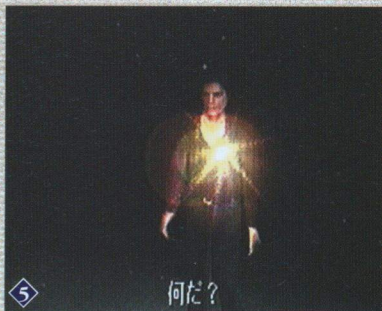
② 知らないな



③ ビールに包まれたガラスのピンが



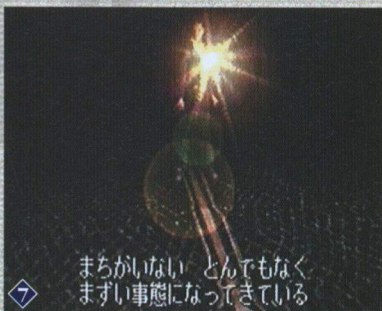
④



⑤ 何だ？



⑥



⑦ まちがいない どんでもなく
まずい事態になってきている

再会

はじめに訪れたビリヤード場で、私はカウフマンと再会した(①)。怪物に襲われていた彼を助けたのだが、彼は逃げるように去っていった(②)。次に私は雑貨屋へ行き、店内の壁に貼られたメモと写真からモーテルのドアロックの番号を確認すると、モーテルへと向かった。モーテルで私がバイクのタンクの中にある赤い液体の入ったピンを手に取ったとき、再びカウフマンが現れた。そのピンをひったくるようにして奪うとその場を立ち去っていった(③④)。彼が何かを隠しているということに疑問を抱きながらもモーテル

を出ると、町全体の風景が変化し始めた(⑤⑥)。現実か夢か？ そんなことを考えながらも、私は波止場を目指した(⑦)。

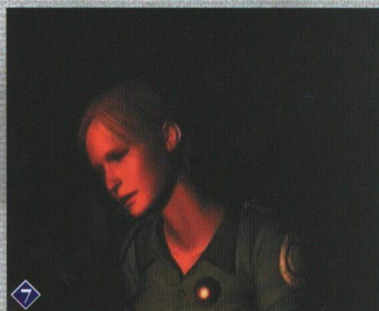
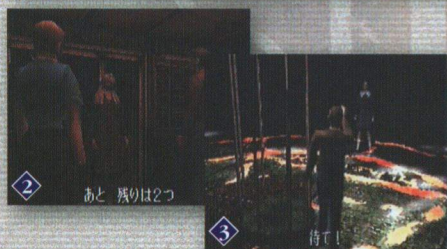
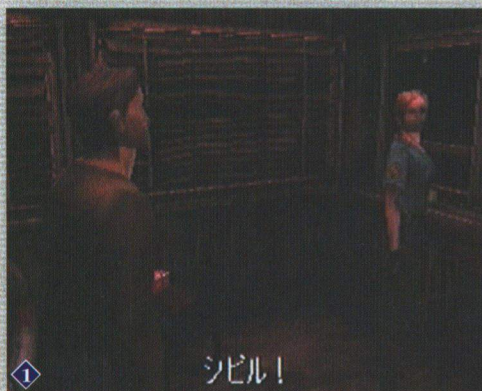
ハリリーのワンポイント エンディングの分岐点

このリゾート街で都合2回、カウフマンと出会うことになるのだが、2回目のモーテルでカウフマンと出会うかどうかで、エンディングが分岐する。モーテルに行き、バイクのタンクにある赤いピンを取ってカウフマンとのイベントを発生させればグッドエンディングへ、発生させなければバッドエンディングへと進む。

船～遊園地

ship-amusement park

波止場の船に到着した私は、先ほどのカウフマンに続き、シビルと再会する。彼女は身の危険を顧みず、シェリルの捜索を手伝ってくれるのだが……。



悪夢

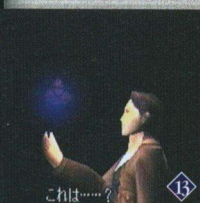
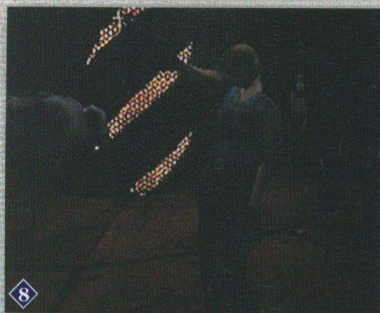
波止場に停泊している船中で、私はシビルと再会した(①)。シビルと話しをしていると、その船室にダリアが現れ、また理解し難い言葉と灯台と遊園地に何かがあるというメッセージを残して消えていった(②)。私たちはその2ヶ所を手分けして捜索することにし、私は灯台へ、シビルは遊園地へ、この船室に戻ることを約束してそれぞれ調べに向かった。

灯台へと向かった私だったが、アレッサという少女が現れる幻覚は見たものの(③)、そこに何か特別な情報を見つけ出すこともできず、しかたなく船室に戻

った。しかしそこにシビルの姿がなかったことに胸騒ぎがした私は、彼女が遊園地へと向うために使ったと思われる下水道へ降りていった(④)。

私はその下水道を走り抜け、とにかく遊園地への道を急いだ(⑤)。意外にも、遊園地までの道のりは遠くはなく、あっけにと取られながらも、地上へ通じるはしごに昇り、遊園地へと足を踏み入れた(⑥)。

私は遊園地のアトラクションを隅々まで探し、メリーゴーラウンドで彼女をみつけたが(⑦)、彼女は腰にぶらさげている銃を私に向けたのだった。その瞬間、無常にも弾丸が私の体を貫いた(⑧)。幸い急所は外れていたが、それでもダメージが深かった。しかしそんな傷よりもシビルを何とかしなければという思いが



私の頭の中を駆け巡っていた。まもなく、2発目の銃弾が飛んでくるという気配が感じられた時、私はふと、病院で手に入れた赤い液体の入ったペットボトルを投げつけた(⑨)。すると彼女に取りついてた怪物が姿を消し、シビルは正常に戻った(⑩)。

遊園地を出ようとした私たちの前に、突然アレッサが姿を現した(⑪)。彼女の話の間うちに、ほんやりとだが、この一連の事件に関する事柄が見えてきた。何か見えない力で私を吹き飛ばし、その場を去ろうとするアレッサへ、私は立ち上がって駆け寄ったが、見えない障壁で覆われて近づくことはできなかった(⑫)。しかしそのとき、胸元に入っていた三角形のオブジェ「フラウロス」が光を放ち、アレッサを撃った

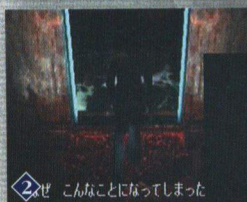
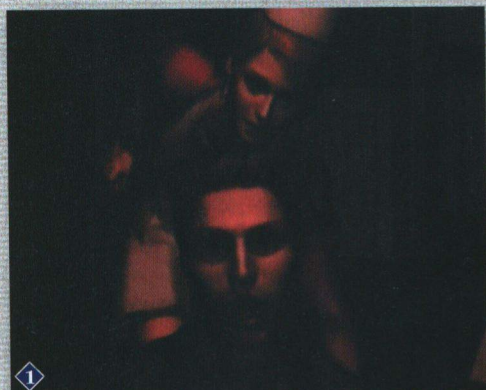
(⑬⑭)。動きの止まったアレッサにシェリルのことを詰め寄る私だったが、そこにダリアが現われ、アレッサと私を光で包んだのだった。(⑮)。

ハリーのワンポイント シビルを助ける方法

遊園地の最後に登場するシビルだが、病院の調理室でペットボトルを取り、さらに隣の院長室で赤い液体を汲んでいれば、それを投げることでシビルの命を救うことができる。しかし、この液体を入手していない場合は、シビルとは対決しなければならない。ちなみにシビルを倒すと、ハリーの苦しみと後悔に満ちたイベントを見ることができる。

不明 unknown

ついに訪れた、最後の悪夢の世界。
「運命をもてあそんだ奴らとの決着をつける」そんな想いが、私の恐怖心を次第に塗りつぶしていった。



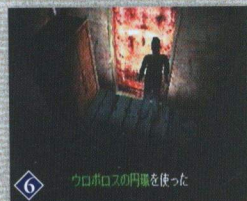
こんなことになってしまった



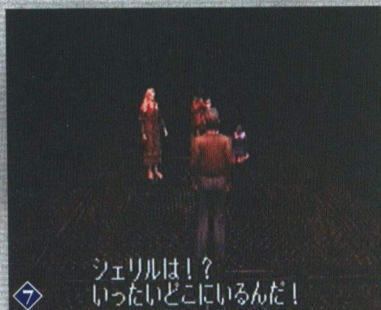
この地図は持っていない



メルクリウスの紋章がある
取りますか？



クロボロスの門扉を使った



シェリルは！？
いったいどこにいるんだ！

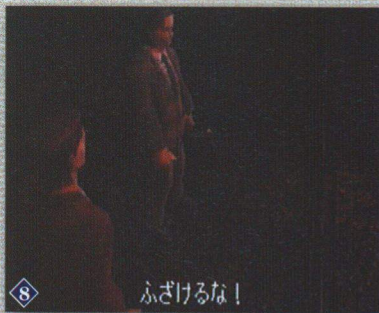
終焉

アレッサが消えた光の中をくぐると、そこは「もうひとつの病院」だった(①)。遊園地でのアレッサとダリアの会話から、このめまぐるしく起る事象がダリアの具現化した精神世界の産物であることを理解していた私は、何の混乱もなく、同時にシェリルの命が既に無いということにも薄々感じていた。しかし、この悪夢の世界へ足を踏み入れることに躊躇はなかった(②)。奴らとのケリをつけるという思いが心のほとんどを占有していたからだ。

その訪れた場所は、今まで以上に複雑に入り組んで

いた(③)。その謎をひとつひとつ、アレッサの入り組んで絡まった精神の糸を解きほぐすかのように片付け、私は5つのキーとなるアイテムを入手した(④⑤)。そして、そのアイテムをドアにはめ込み、いよいよ全ての終わりとなる地へ向うのだった(⑥)。

決戦場で私はダリアと対峙する(⑦)。ダリアは、自らが信仰する教団の神である「インキュバス」の降臨の儀式に成功したことに高らかな笑いをあげるが、私にはそれをどうすることもできなかった。しかし、そんなダリアに銃弾が撃ちこまれた。地に伏す彼女の前に現われたのは、カウフマンだった(⑧)。彼もこの邪神降臨の儀式に参加していたのだが、彼を消そうとした教団に復讐するためにここに来たという。彼は



8 ふざけるな!

9 アグライオフォティス!
処分したはずだわ!

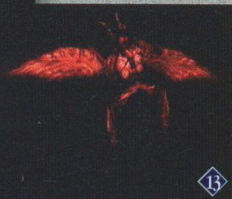
10



11



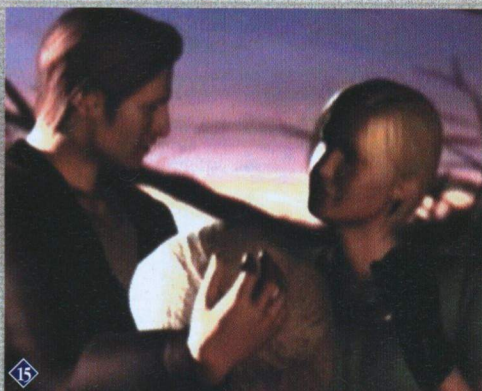
12



13



14



15

覚醒しようとするアレッサに、私がシビルに使ったものと同じ、赤い液体を投げつけた (9⑩)。

そのピンが、アレッサにぶつかった瞬間、彼女は苦しみだした。倒したのかと思ったそのとき、彼女の背中から羽の生えた禍しい悪魔が姿を現した (11)。そして電撃でダリアを絶命させると、今度は私へとその雷を放つ。電撃をかわし、ひたすら私は銃を撃った。何発弾を撃ち込んだらう、やがてその悪魔は消滅し、アレッサとひとりの赤ん坊へと姿を変えた (12⑬⑭)。それと同時にこの悪夢の世界が崩壊をはじめた。アレッサは赤ん坊を私に手渡し、その先にある光へ指をさした。アレッサを置いていくことに戸惑いながらも、私はとシビルはその光へと向った。そして気がつく、

私とシビルはハイウェイにいた。お互いの命が助かったことを認識すると、抱いていた赤ん坊に、2人で笑みをこぼした (15)。

ワンポイント チャージの間に集中攻撃

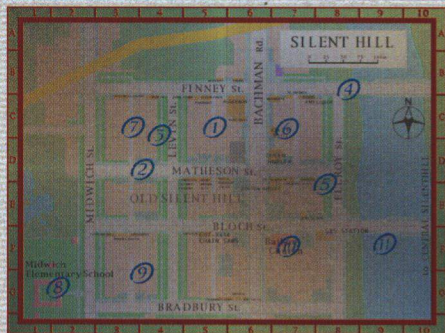
最後のボス「Incubus」と「Incubator」どちらが登場するかはエンディングの種類によって異なるが、その対処方法は同じ。動き回って、電撃をかわした直後にライフルで攻撃するのだ。3~4発ぐらい撃ったら、すぐに移動して、再び電撃をかわして攻撃。この動作を繰り返して撃破しよう。ちなみにバッドエンディングの「Incubator」の方がHPが低いこともあわせて覚えておこう。

ALL MAP LIST

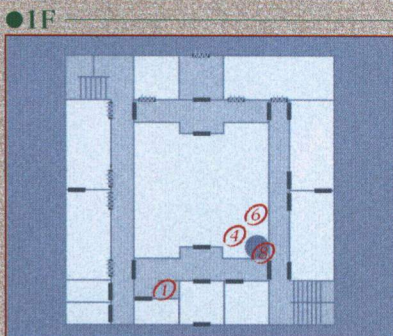
オールマップリスト

ここでは、ハリーが訪れたサイレントヒルのマップを全公開。マップにはハリーが訪れる順番を記してあるので、プレイなどの参考にしてほしい。

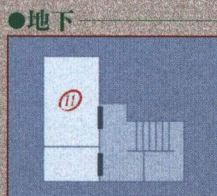
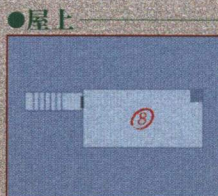
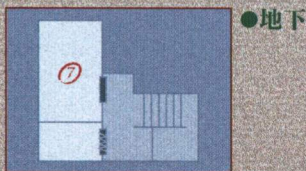
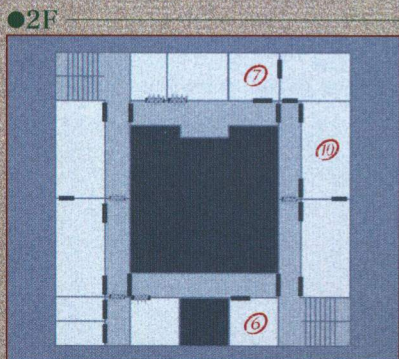
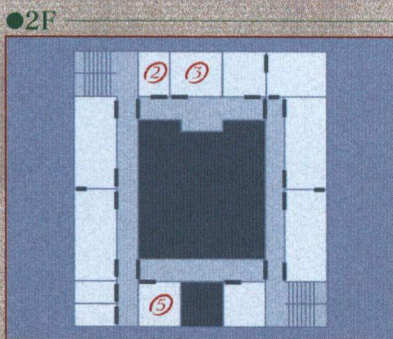
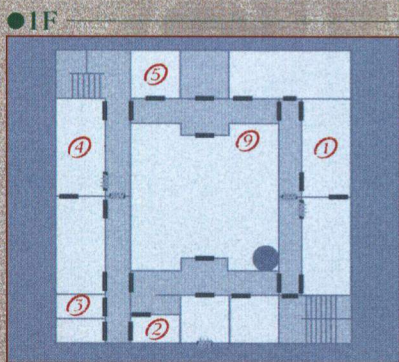
住宅地



学校 (表)



学校 (裏)

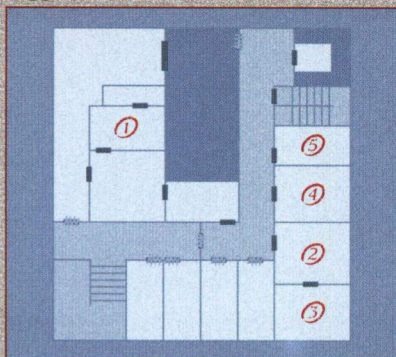


繁華街 (表)



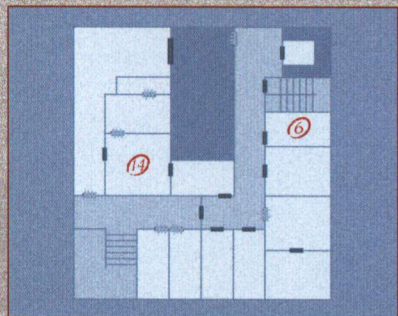
病院 (表)

●1F

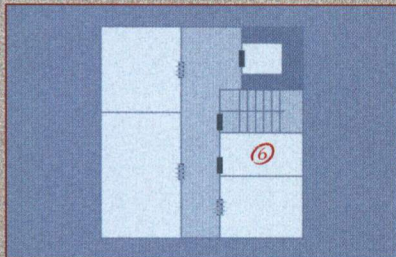


病院 (裏)

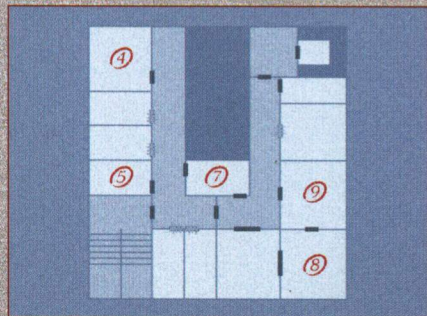
●1F



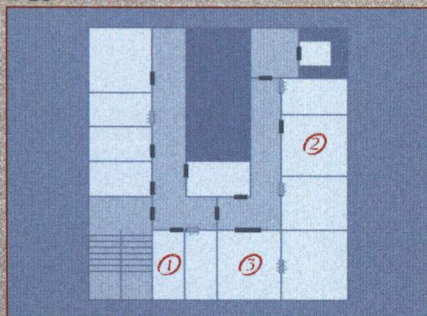
●地下



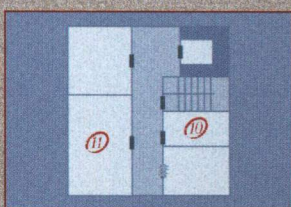
●2F



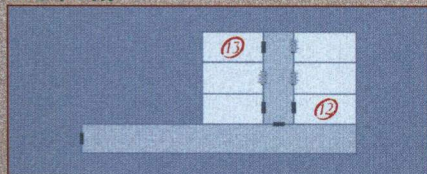
●3F



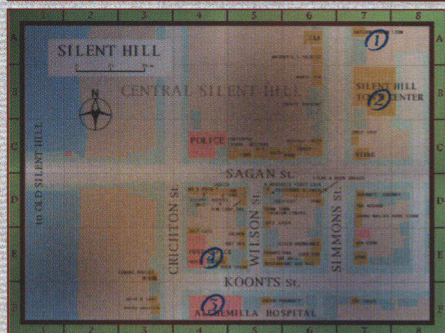
●地下1階



●地下2階

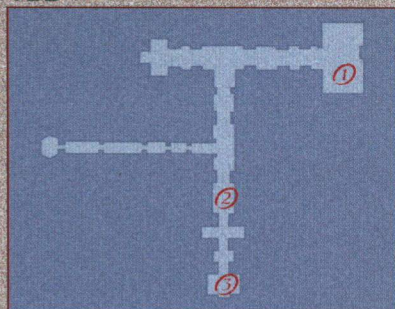


繁華街 (裏)

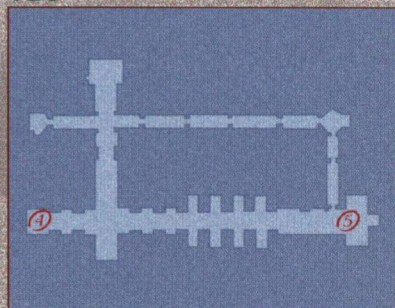


下水道①

●B2



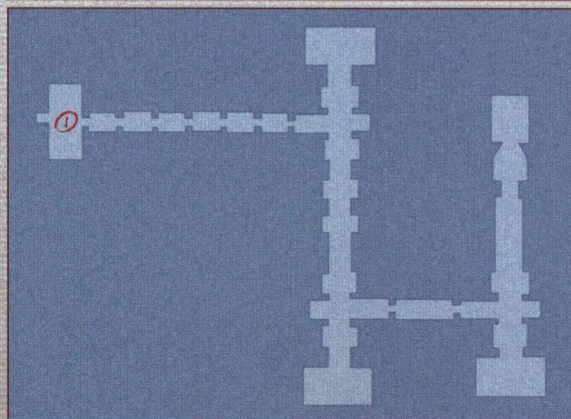
●B1



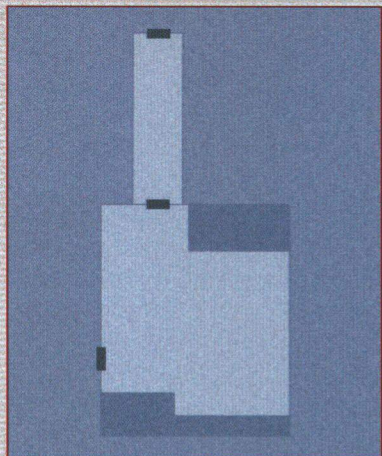
リゾート街



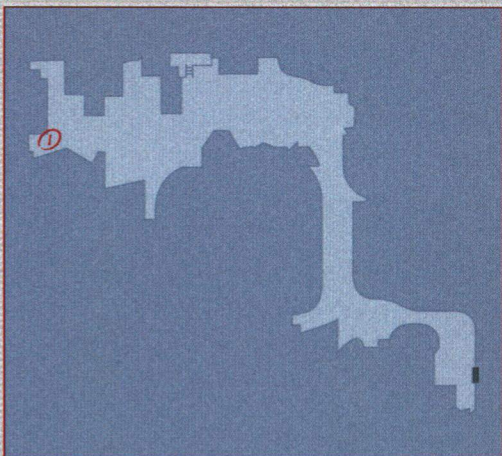
下水道②



船

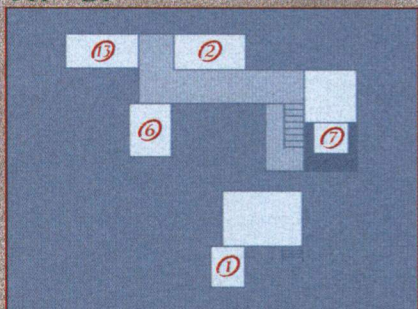


遊園地

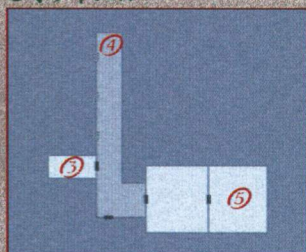


不明

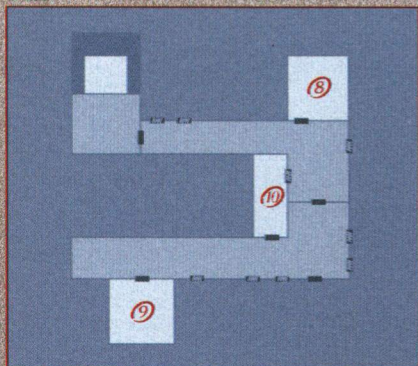
●1F~B1



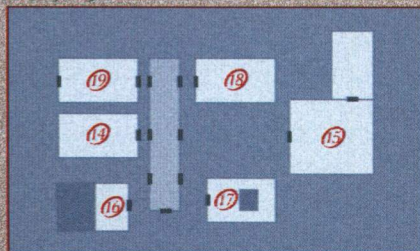
●オフィエル



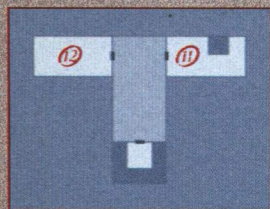
●2F



●ファレグ



●3F



サイレントヒル2の世界

探索中に発見できる、メモや何気ない言葉を繋ぎあわせていくと、謎にだった部分の真実が浮かび上がってくる。ここでは、そんな「サイレントヒル2」の世界の事象を検証していく。

【サイレントヒルに埋もれた真実を探す前に】

今、目に見えるものは現実なのか、非現実なのか。「医者の手記」に述べられているように、その境は曖昧であり、どちらという明確な解答はない。また逆に、サイレントヒルでの事件がジェームスの想像上の出来事であっても、それを偽りと言い切ることもできない。しかし、ここでジェームスが目にした光景が現実なのか、非現実なのか、そこに隠された謎は何かを、改めて追求してみよう。

この病の要因は全ての人の中に存在し得るものであり、そして何らかのきっかけがあれば、例えば彼のように向こう側へ行ってしまうことも容易にありえる。

“向こう側”という言い方は正しくないかもしれない。

その間に壁はない。ちょうど現実と非現実の境目が曖昧であるように。近くかもしれない。遠くかもしれない場所だ。

これは病気ではないという人も。それを私は肯定することはない。

私は医者であって、哲学者ではない。そして心理学者でもないのだから。

しかし、私は時には疑問を抱かざるにはられない。

確かに彼の想像は、我々にとっては虚構である。だが、彼にとってはそれが現実には他ならない。そして彼はそこで幸せなのだ。

それなのに、我々是我々の現実、彼にとっては苦痛でしかないこの世界に、引き戻すための治療をしなくては行けないのだろうか？

【医者の手記（抜粋）】

【マリアと三角頭はジェームスの精神の象徴】

ジェームスを襲う三角頭、ジェームスと共にサイレントヒルを巡るマリア。両者はジェームスが苦悩の末に生みだした、ジェームスの内面の象徴である。それは、マリアがメアリーに酷似しているだけでなく、迷宮通廊の牢獄部屋での会話に、ホテルでメアリーを撮ったビデオテープの存在を、マリアが知っていたことから伺える。そしてジェームスは、くり返す悪夢のように何度もマリア（＝メアリー）が三角頭に殺される場面に遭遇している。ここから、三角頭自身は、過去にメアリーを殺害し、深く悔いているジェームスの心の象徴が産みだした存在であることが推察できる。



◀ ジェームスは、マリアとメアリーを何度も間違える。

本当に倒れているんだ
頭も声も……

▶ 言葉の裏に、マリア＝メアリーの意味が含まれる。

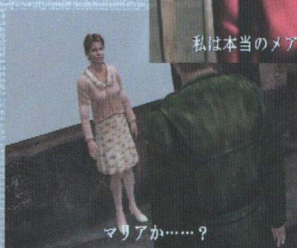


私は本当のメアリーじゃないわ



何度も私を
苦しめないでくれ！

◀ 最後の最後まで、三角頭はマリア惨殺をジェームスに見せつける。

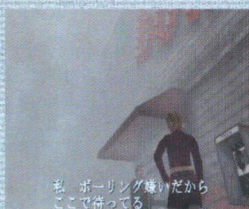


マリアか……？

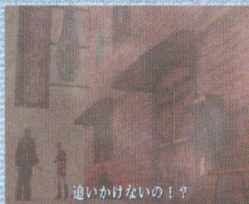
◀ 屋上姿を見せるマリアは、既にメアリーのようだ。

【ボウリング場を出るローラをマリアが止められなかった理由】

ボウリング場の入口でのシーンに象徴されるように、マリアとローラは同じ場所に存在しない。一見偶然のようだが、これはある意味必然である。なぜなら、ローラはマリアを見ることも、その言葉を聞くこともできないからだ。そして、マリアはそのことを知っているために、ローラやエディーと出会うボウリング場に入らなかったのだ。これらの理由は、先にも述べたように、マリアとはジェームスがメアリーに対して抱く贖罪の念が生んだ人物であり、ジェームスの思考の中でのみ生きる存在だからだ。同様にサイレントヒルに出現するモンスターもジェームスの世界でのみ存在するため、マリアはモンスターに襲われるが、ローラにとってはモンスターそのものが存在せず、襲われることがないのだ。病院内でローラを心配するジェームスに対し、「ケガなんてするわけない」というニュアンスの発言をするのは、このためである。



▶マリアは同時にメアリーでもあるため、友達であるローラを放っておくことができない。



◀ローラやエディーとの遭遇を避けるため、マリアは入口で、ジェームスに嘘をついた。

◀「あたりまえじゃない」。ローラの発した言葉には、隠された意味のようなものを感じる。

【手紙からわかるメアリーとローラの関係性】

3年前に死んだはずのメアリーと、数月前に会っているというローラの言葉。これは事実であった。

孤児であるローラは、メアリーを母のように慕い、またメアリーは、ローラを娘のように思っていた。メアリーとローラは病院で知りあい、ローラはメアリーからジェームスの話も聞いている。先に退院したローラは、病院に何度も来てはメアリーに会っていた。

以上の内容の一部は「ローラへの手紙」から確認できる。ジェームスが一番、というメアリーになかなか会いに来ないジェームスに対し、恨みを持つほど、ローラはメアリーのことを慕っていたのだ。



◀ローラのジェームスに対する意地悪な態度も、恨みが原因である。

参考資料「ローラへの手紙」

レイチェルに託したこの手紙を
あなたが手にする時には
私はもうこの病院にはいない
とても速く 静かな場所に
行ってしまったから
別れも言わずいなくなってしまって
ごめんなさい
私はもう帰ってこれないけれど
ローラ 元気でいて
あまりモンスターを困らせないように
それとあなたはジェームスを
嫌っていて会おうとしなかったけど
ぶっさばうで あまり突かない
ちょっと短気な人だけど
本当はとても優しいから
何かあったらジェームスを頼りなさい
ローラ 娘のように愛していた
もし 病気が治るものならば
本当の娘にしたいと思っていた
ローラの8歳の誕生日に

メアリー

【“拘束”されたモンスターが出る理由とは何か】

「サイレントヒル2」に登場するモンスターは、どこことなく“拘束”されているイメージが強い。これは、贖罪と悔恨の念に“拘束”されたジェイムスの思考から生まれたために、どこか“不自由な”姿となって出現しているのだ。モンスターといえども、ジェイムスの心を反映しているわけだ。またそれぞれに姿や拘束された形が異なるのは、モンスターそれぞれがなんらかの“不自由”を個別に抱えていることを表している。



ただ凶暴そう、強そうというありがちなイメージにとらわれない“個”を持ったモンスターたち。モンスターたちにとっても、敵はジェイムスだけではないようだ。

【Flesh Lipとボスマアリーの関係】

Flesh Lipとボスマアリーは、形状的に酷似している。これはFlesh Lipというモンスターが、ボスマアリーの前兆的存在であるからだ。そのため、両者に共通して“ベッドを連想させる格子”がついているほか、「ジェイムスを罵る口」が下方にある、病からくる酷い肌荒れ、といった共通項を持っている。またFlesh Lipとの対戦場所が病院であるのは、そこはマアリーが通院した所であり、ジェイムスの脳裏に焼き付いていることが起因している。



格子にはさまり、逆さ吊りになっている様子は、ホテルのロビーで三角頭に処刑されるマリアをイメージさせる。

「サイレントヒル」と病院

前作と、今作に共通して登場した舞台は病院のみ。同一の病院ではないが、病院は病が治る場所でありながら、「死」を連想させる場所。また、直接死体や血痕などを見なくても、「死」という人間の原始的な恐怖を感じさせられる場所なのだ。「サイレントヒル」という世界を語るうえで、欠かすことのできない舞台、それが病院だ。

【先達からのメッセージ】

ゲームのクリアには直接関係しない数々のメモ群。これらは一体何のためにあるのか？ 実は、一見意味のなさそうなこれらのメモ群は、「サイレントヒル」という世界を味わうためのスパイスだったのだ。

恐怖を煽るために、探索へのアドバイスに、役割の異なるさまざまなメッセージ。是非すべてに目を通し、ジェイムスに対する、そしてプレイヤー 諸君に対する、その意味を考えてみてほしい。

●死体の傍らにあったメモ

死体の傍らにあったメモは、ゲームプレイのヒントである。「落ちて着いて戦う」「止めはさず」「ライトを消して隠れる」そして、「逃げる」。参考にしてもらえれば幸いです。

●観光案内パンフレット

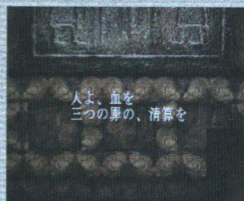
観光案内パンフレットは、リゾートタウンであるサイレントヒルがどういう町かがわかるように書き置いたメモ。ゲーム中のサイレントヒルと、昔のサイレントヒルとのギャップを感じさせられる。

●湖の伝承

「湖に消えた客船」、「湖から伸びる手」……湖の伝承は、次に出てくる湖という舞台の恐怖感・不安感を煽る。これは1872年に起きたマアリー・レスト号事件、及び、日本の船幽霊がベースになっている。

【3つの銘板が象徴するものは誰か】

ジェイムス、エディー、アンジェラの3人は犯罪者である。刑務所で手に入れる銘板は、それぞれが3人を象徴している。「虐げる者」とはジェイムスを、「飽食豚」はエディーを、「誘惑する女」はアンジェラを意味している。そしてこの銘板をはめるのは処刑台。つまり罪を償うことを課せられた3人を表しているのだ。またこの3人の共通点は、地下墓地にも見られる。3人の墓碑が並ぶ地下墓地には、殺人の罪で逮捕されたウォルター・サリバンの墓碑もある。そのほかにもジェイムス、エディー、アンジェラに、殺人の罪があることが明らかになる場面が多々存在している。



◀処刑台には、罪人には制裁を、という内容のメッセージが。

▶穴は開いたまま。死刑囚に用意された墓碑なのだろうか？



ジェイムス・サンダーランド

ジェイムスは、過去にメアリーを殺害している。しかし、罪の重さ以上にジェイムスにのしかかるのは、自らの犯した罪に対する後悔の念だろう。



◀ホテルで、ローラに対して衝撃の告白をする。私が殺したんだ

エディー・ドンブラウスキー

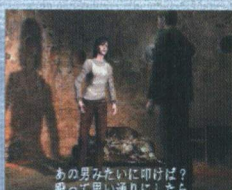
エディーは自分をばかにした人物に発砲した。さらにはうろさい犬を殺した。エディーに初めて会った部屋にアメフトのポスターが貼られていたが……。



◀エディーは迷宮通廊冷凍庫で自らの罪を告白する。あの脚で、お海盤のフットボールの試合はどうだったのかな？

アンジェラ・オラスコ

アンジェラの父親、トーマス・オラスコの殺人事件の新聞と、アンジェラの持つ包丁に残された血痕から判断して、父親を殺害したのは明らかだ。



◀彼女の父親がどんな人物だったかが伝わる。あの男みたくに叩けば？ 寝って思い通りにしたら

【サイレントヒルは古き神々の眠る神聖な場所】

ホテルで見るビデオの中でメアリーが“神聖な場所”というのは、サイレントヒル全体を表している。これは、Rebirthエンディングに必要となるアイテム、「書『失われた記憶』」の中にも書かれている。Rebirthエンディングでジェイムスが向かう小島。ここには神を祭る神殿があり、場所に関しては「書『失われた記憶』」に書かれていた。

前作でタリアが復活させようとした神と同じく、古き神々の一柱が眠っているのだ。



◀「書『赤の祭祀』」では、神のことを“真紅のもの”と言い伝えている。

書『失われた記憶』

その名前は、この土地を奪われ、そして追われた彼らの伝承に由来する。
 『静かなる精霊眠る場所』、ここでいう精霊とは自然世界における構成要素であり、同時に死者であり、崇めるべき存在だという。そしてこの伝承は、そう呼ばれるこの土地が、神聖な祭祀のための場であったと語る。
 しかし最初に彼らからこの土地を奪い、移住したのは、今この町に住んでいる人々の祖先ではない。
 それより前にも、移住者たちはいた。その時は、この町は列の名前であった。だが、それが何という名前なのかは、記録はなく、知る者もない。
 わかっているのは、その名前があったということ。そしてこの町が何らかの原因により、一度は放棄されたということだけである。

開発スタッフ インタビュー

『サイレントヒル2』を産み出したスタッフが語る、世界の
真実と魅力。所々に点在していた前作とのつながりが、より
具体的な線となって見えてくるはずだ。

Q:01

『サイレントヒル2』を企画・制作するに至った経緯について
お聞かせください。

前作が終わったのは、ちょうどPS2の詳細が明らかになってきた時期で、その映像
のクオリティの高さには目を見張るものがありました。PS2の表現力があれば、サイ
レントヒルの世界観をもっと深く掘り下げて表現できる、ぜひそれに挑戦してみたい、
という想いがきっかけで2の開発がスタートしました。

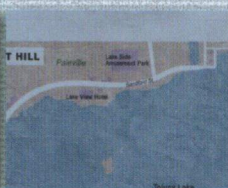
Q:02

今回の舞台となる町は、前作の舞台と湖を挟んで南側になるの
でしょうか。また、大枠での町のイメージ設定もお聞かせください。

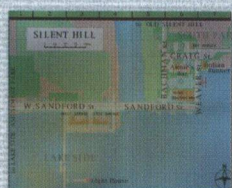
今作の舞台になるサイレントヒルのサウスヴェイル (SouthVale) 地区は、前作の舞
台の湖を挟んだ南側になります。こちらはリゾート地区である北側とは違い、より寂
れた住宅地として作られました。



3番 レイクサイド・
アミューズメントパーク



▲湖畔にある遊園地の名前が、どちらも「レイクサイド・ア
ミューズメントパーク」であることがわかる。



▲ホテルの前を通る道路名や、
地形もほぼ一致。

Q:03

制作において影響を受けた作品があれば教えていただけますか。

シナリオについては、映画ではジャン・ジャック・ベネックスの『ベティ・ブルー』、
小説では柳田国男の『遠野物語』に特に強い影響を受けていると思います。世界観や
映像表現については、エイドリアン・ラインの『ジェイコブス・ラダー』、デビッド・
リンチの『ロストハイウェイ』等に影響を受けています。

Q:04

セーブポイントの赤い物体は、何かを象徴しているのでしょうか。また最後のセーブポイントでは、物体が9枚になっていることには、特別な意味がありますか？

記録ではなく記憶。経験したことを覚えておく、のちに過去の経験として再生する働きを促す物体です。物体に記憶されるのではなく、物体がきっかけとなり人の心に訴えかけ→記録→保持→再生をさせています。演出的には現代美術やインスタレーションと言ったアプローチで、空間的な異様さを追求しています。何故赤で何故四角かは不明です。

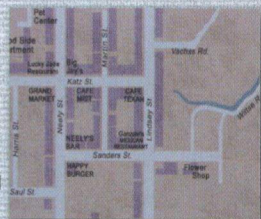


最後のセーブポイントについては、ジェイムスの封印していた記憶が解かれたことが起因してですが、なぜ9枚なのかはこれも不明です。ジェイムスの真実や現実と向き合う姿勢があの物体を造り出したのかも知れません。

Q:05

『サイレントヒル2』の地名にまつわる由来があれば教えてください。

主な舞台となる住宅街・サウスヴェイル地区は、そのまま山間の町で湖の南側だから「南の谷」と名づけました。これは作中世界での由来も同じです。通りの名前は前作を踏襲し、ホラー小説家等から拝借させていただきました。



▶自ら作家名や作品名を調べてみるのも良いだろう。

Q:06

モンスター作成にあたり、名前の由来やモデルのイメージは何でしょうか。

リングフィギュア

倒れた後、這って移動することから来ています。またフィギュアとは、上半身を「これ」というイメージに限定したくなかったからです。



アナキキン

その名の通り、モデル人形に見た目が似ている事からきています。



バブルヘッドナース

頭部が原因不明の現象により膨れているためです。



クリーパー

這うもの、昆虫といった意味合いです。



マンダリン

その色からくるイメージが強いです。また、中国の民芸品の人形という意味合いが多少あります。



レッドピラミッドシグ

ジェイムスが「赤い三角頭」と呼ぶように、その外見からくる印象そのままの意味合いです。



フレッシュリッパ

直訳すると「肉塊の唇」といったニュアンスですが、ジェイムスを罵る病床にあるメアリーの象徴です。多少スレがありますが……。



アブストラクトダディー

アンジェラがサイレントヒルを訪れる事になった、根本の原因が関係しています。



Q:07

モンスター作成にあたり、参考や影響されたものは何でしょうか。

今回、ストーリー上の設定が前作とは異なるので、当然、モンスターのデザインコンセプトも変えています。前回では、アレッサの記憶にある事象や生き物等が発展した形をしていましたが、今回は特にそのようなものはないので、これといって参考にしたものはありません。ただ、個人的に「フランシス・ベーコン」というイギリスの画家の作品をよく見ていました。文字で説明するのは、なかなか困難な作品ばかりなので、興味のある方は、大きめの書店の美術コーナー等を探して頂ければ、目にする事ができると思っています。モンスターの中でも初期にデザインした「ライング・フィギュア」は、結構影響されているかもしれません。他のモンスターに関しては、外見的な共通点はあまり無いと思いますが……。結果的には、前回より、個人的な嗜好やプライベートで描いている作品の影響がかなり強く出てしまったのが反省点ではあります。

Q:08

キャラクターの雰囲気や表情作りで、もっともこだわった部分や苦労された部分についてお聞かせください。

人間の感情や個性というのは、発する『言葉』（ゲームで言えばテキスト）からだけでなく、動きや言葉と言葉のあいだの間（ま）に現われるものだと思います。なので、その雰囲気を大切に作りました。また、動きと音声になるべくリンクするように、モーションキャプチャーのアクターと声優は同一人物にしています。



▲便器からメモを取るジェイムスの嫌そうな雰囲気が出ている。



▲「私がいたから開いたのよ」得意気になっていることがわかる。



▲穴に飛び降りる前。一瞬ためらう姿が伺える。

Q:09

ホテルでのオルゴールの謎解きは、グリム童話からの引用となっていますが、ここで暗示しているものは何でしょうか。

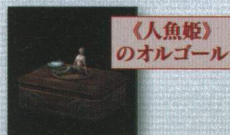
クラシカルあるいはアナクロな、サイレントヒルという舞台やオルゴールというアイテムに合うモチーフとして、王子を殺さぬために自殺した人魚姫や母親に殺されかけた白雪姫のような、穏やかに懐かしいのにどこか残酷で哀しいグリム童話という素材を選んでいます。このため、これがシナリオの中で、何かを暗示しているということはありません。ただ、ハードモードの時に出る『それでも不幸ではなかったと信じた』という言葉は、人魚姫だけではなく、プレイヤーから見たジェイムスやメアリーの境遇をも意味しているといえるかもしれません。



《灰被り姫》
のオルゴール



《白雪姫》
のオルゴール



《人魚姫》
のオルゴール

Q:10

Rebirthエンディングを迎える必須アイテム4つについて、隠れた設定やモチーフとなったものがあれば教えてください。

「白の香油」と「黒曜石の酒杯」は、とある宗教の儀式に使われる道具を、「書：『赤の祭祀』」は同じく、とある宗教の聖典をモチーフとしています。「赤の祭祀」に記された神の言葉はマヤ・アステカ系の伝承を参考の上で制作したものです。この三つは復活の儀式に必要な道具です。「書：『失われた記憶』」はそのまま、サイレントヒルの裏の歴史や古き神々について書かれたものにした関係上、これのモチーフはありません。



白の香油



黒曜石の酒杯



書：『赤の祭祀』



書：『失われた記憶』

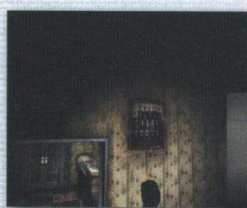
Q:11

サイレントヒルのどこかに、開発スタッフからのメッセージなどが隠されているようであればお教え願えませんでしょうか。

1. パッケージをよく調べてみてください。サイレントヒルらしい仕掛けがあります。
2. 歴史資料館に開発メンバーの……。サーチビュー+首振り+探してみてください。
3. ホテルでジョニーに会ってやってください。

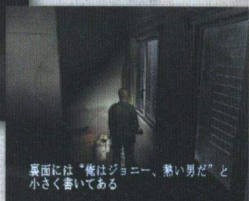


▲リバーシブルのため、裏面も楽しめる。



▶ライトを持ってストーブを調べると、ジョニーとわかる。

◀資料館にある集合写真は、制作スタッフがモデルか？



裏面には“俺はジョニー、悪い男だ”と小さく書いてある

Q:12

『サイレントヒル2』の制作を終えての感想をお聞かせください。

正直、肩の荷が降りたという感じです。完成するまでにはいろいろと苦労もありましたから。でも、同時に一つのことをやり遂げたという達成感も大きいです。パッケージが店頭に並んでいるのを見ると嬉しいですね。

Q:13

プレイヤーへのメッセージをお願いします。

みなさんの期待を裏切らないような作品に仕上がっていると思います。このサイレントヒルという世界にとっぷりと浸ってください。

INDEX

アイテム、キャラクター、地名などを全てまとめて50音順に並べたインデックス。知りたい情報がどのページに載っているのかを見失ったときは、ここを参照してほしい。

名称	ジャンル	ページ
ACTION LEVEL	システム	6
Adjust volume	システム	7
アパート202号室の鍵	鍵	16,99
アパート階段の鍵	鍵	16,106
アパートの地図	地図	42
アパートの門の鍵	鍵	16,98
Abstract Daddy	モンスター	31,125
アンジェラ・オラスコ	キャラクター	105
アンジェラの包丁	キーアイテム	13,105,139
アンブル	アイテム	12
(???)	隠しアイテム	40
In water	システム	138
Wood Side Apartment	建物	42,98
茶糞ドリンク	アイテム	12
EXTRA OPTIONS	システム	6,32
Equip/Unequip	システム	7
Equipment	システム	7
Examine	システム	7
SE Volume	システム	6
エディ・ドンブラウスキー	キャラクター	102,127
エレベーターの鍵	鍵	17,113
冤罪者の鍵	鍵	17,125
オイルライター	キーアイテム	14,121
Auto Load	システム	6
大銃	武器	24,123
屋上の鍵	鍵	16,112
OPTION/OPTIONS	システム	6,7
髪の毛	キーアイテム	13,113
缶切り	キーアイテム	15,130
缶ジュース	キーアイテム	13,101
乾電池	キーアイテム	13,115
Creepier	モンスター	29
携帯用救急キット	アイテム	12
刑務所	建物	68,120
刑務所の地図	地図	69
GAME RESULT	システム	141
劇場 (ハヴンスナイト)	建物	53,108
コイン《囚人》	キーアイテム	13,105
コイン《蛇》	キーアイテム	13,102
コイン《老人》	キーアイテム	13,101
公園	建物	50,108,117
黒曜石の酒杯	隠しアイテム	15,118
Command	システム	7
CONTINUE	システム	6
Control Type	システム	6
Combine	システム	7
Silent Hill Historical Society	建物	66,118
サイレントヒルの地図	地図	11,96
Sound	システム	6
《魚》の鍵	鍵	17,128

名称	ジャンル	ページ
緑色の卵	キーアイテム	15,136
Subtitles	システム	6
三角頭	モンスター	107,124,135
《虐げる者》の路板	キーアイテム	14,121
ジェイムス・サンダーランド	キャラクター	3
従業員用エレベーターの鍵	鍵	17,129
狩猟用ライフル	武器	24,122
書「赤の祭祀」	隠しアイテム	15,133
書「失われた記憶」	隠しアイテム	15,109
ショットガン	武器	23,111
《白雪姫》のオルゴール	キーアイテム	15,130
資料館	建物	66,118
白の香油	隠しアイテム	15,104
診察室の鍵	鍵	16,111
シンナー	キーアイテム	14,129
Screen Position	システム	6
Status	システム	7
スパナ	キーアイテム	14,117
青銅製の古い鍵	鍵	17,117
チェーンソー	武器	25,97
地下倉庫の鍵	鍵	17,115
藤鉄	キーアイテム	14,121
鉄パイプ	武器	23,109
電球	キーアイテム	15,131
銅の指輪	キーアイテム	14,115
時計の鍵	鍵	16,100
Toluca Prison	建物	68,120
中庭の鍵	鍵	16,100
鉛の指輪	キーアイテム	14,116
西アパート	建物	48,103
西側アパートの地図	地図	49
ニッパー	キーアイテム	14,124
NEW GAME	システム	6
《人魚姫》のオルゴール	キーアイテム	15,128
Noise Effect	システム	62
バーの鍵	鍵	17,131
《灰被り姫》のオルゴール	キーアイテム	15,129
Vibration	システム	6
ハイバースプレー	武器	25,97
Bubble Head Nurse	モンスター	28
Bullet Adjust	システム	32
Power swich	システム	7
ハンドガン	武器	22,99
BGM Volume	システム	6
緋色の卵	キーアイテム	15,136
東アパート	建物	42,98
非常階段の鍵	鍵	16,101
ビデオテープ	キーアイテム	15,130
病院 (裏)	建物	60,115
病院 (表)	建物	54,110

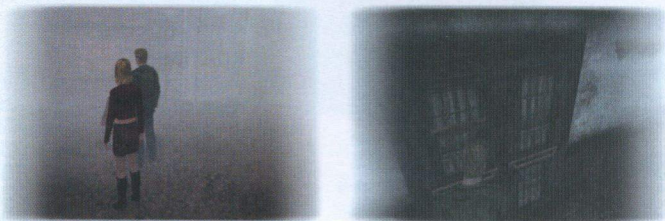
名 称	ジャンル	ページ
病院玄関の鍵	鍵	17,117
病院の地図	地図	54
船着場	建物	73
Brightness Level	システム	6
Blue Creek Apartment	建物	48,103
Brookhaven Hospital (裏)	建物	60,115
Brookhaven Hospital (表)	建物	54,110
Flesh Lip	モンスター	114
Heaven's Night	建物	53,108
Pete's Bowl-O-Rama	建物	52,108
《飽食豚》の路板	キーアイテム	14,120
Boat launch	建物	73
ボウリング場	建物	52,108
Button Config	システム	6
ホテル (後)	建物	81,133
ホテル (前)	建物	74,128
ホテル204号室の鍵	鍵	17,129
ホテル312号室の鍵	鍵	17,129
ホテル階段の鍵	鍵	17,132
ホテルの地図 (各用)	地図	74
ホテルの地図 (従業員用)	地図	74
曲がった針	キーアイテム	13,111
Map	システム	7
Mannequin	モンスター	27
マリア	キャラクター	109
Maria	システム	138
Mandarin	モンスター	30
《業牡牛》の鍵	鍵	16,111
マアリー	キャラクター	3,137
マアリーの写真	キーアイテム	10
マアリーの手紙	キーアイテム	10
迷宮通廊	地図	70
迷宮通廊	建物	70,123
迷宮通廊～冷凍庫～	建物	72,123
Memo	システム	7
木村	武器	22
Use	システム	7
《誘惑する女》の路板	キーアイテム	14,121
ライト	キーアイテム	11,98
Lying Figure	モンスター	26
ライン家の鍵	鍵	16,106
ラジオ	キーアイテム	10,97
螺旋文字の鍵	鍵	17,119
《ラピスの眼》の鍵	鍵	16,111
Labyrinth hallway	建物	70,123
Labyrinth hallway～冷凍庫～	建物	72,123
Language	システム	6
Leave	システム	138
RIDDLE LEVEL	システム	6
Rebirth	システム	138
Reload	システム	7
Lakeview Hotel (後)	建物	81,133
Lakeview Hotel (前)	建物	74,128
Red Pyramid Thing	モンスター	107,124,135
ろう人形	キーアイテム	14,120
Rosewater Park	建物	50,108,117
LOAD	システム	6
ローラ	キャラクター	110
ローラへの手紙	キーアイテム	14,128

MEMO INDEX

E …謎解きモードEASYの時に出現
N …謎解きモードNORMALの時に出現
H …謎解きモードHARDの時に出現
EX …謎解きモードEXTRAの時に出現

名 称	ページ
「明日への道」	- 44
「あの人は天し」	- 64
医者の手記	- 54
「五つの穴に三枚の貨幣」	N 48
「いんちようせせい」	- 64
受付のメモ	- 75
屋上に落ちていた日記	- 58
カーボン紙のタイプ跡	- 57
観光案内パンフレット	- 43
患者の記録	- 54
「くるくるのばんごう」	- 59
刑務所員の日記	- 68
殺人事件の記事	- 43
三角頭の絵	- 66
「三人の背丈は」	N/H/EX 45
「幸福な二人になるために」	- 44
死刑囚のメモ	H 70
死体の傍らにあったメモ1	- 38
死体の傍らにあったメモ2	- 38
死体の傍らにあったメモ3	- 38
死体の傍らにあったメモ4	- 38
死体の傍らにあったメモ5	- 38
死体の傍らにあったメモ6	- 38
「死という結論」	- 44
「しばらくび、しばらくび」	N 70
処刑台に書かれた文字	- 69
“資料館の鍵は公園だ”	- 39
“地下の地下に”	- 62
血塗れた新聞	- 70
「ティムへ」	- 49
“手紙とスバナがある”	- 61
独房に置いてあった絵,1	- 68
独房に置いてあった絵,2	- 68
独房に置いてあった絵,3	- 68
トランクの写真	- 76
「汝の手の中に握られた貨幣」	EX 48
沼地跡碑文	- 38
バーに置いてあった地図	- 38
橋のそばで拾った地図	- 40
「はじまりの一つは彼のものの」	H 48
柱の傷跡	- 45
「人の持つ罪に人の受ける罰」	EX 70
便器の中の財布	- 49
ホワイトボードに書かれた番号	E/N 54
ホワイトボードの落書き	H/EX 54
「みきは いちばん おねえさん」	E 48
湖の伝承	- 68
「水辺の風景」	- 66
店の壁に書かれた文字	- 39
店の窓に貼られた新聞	- 38
「三つの背比べ、かちかち時間」	E 45
「るーいせ」	- 58
「私を救って欲しい」	E 70

サイレントヒル2 公式完全攻略&ワールドガイド



Staff

Planning & Editing

コナミ株式会社 CP事業部
NTT出版株式会社 佐藤匡以
有限会社エスティフ
株式会社ウォーターマーク

Design & Layout


株式会社エストール


Cover Design

株式会社エストール

「サイレントヒル2」は株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京が
独自に開発したオリジナル商品であり、本商品に関する著作権、
その他の知的財産権は弊社が保有しており、
コナミ株式会社は独占販売権を所有しております。

©1999 2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO.

「」, "KONAMI" はコナミ株式会社の登録商標です。

「」および「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

初版発行 ●2001年10月26日

発行 ●コナミ株式会社
発売 ●NTT出版株式会社
東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
TEL 03-5434-1010
URL <http://www.nttpub.co.jp>
印刷 ●岩岡印刷工業株式会社
DTP製版 ●株式会社エストール
ISBN4-7571-8107-8 C0076

定価はカバーに表示してあります。

乱丁・落丁本はお取り替えいたしません。

ゲーム内容に関するご質問にはいっさいお答えできません。

本書の一部または全部を無断で複製複製(コピー)することは、
法律で認められた場合を除き、著作権者および
出版社の権利侵害となります。
あらかじめ小社あて許諾を求めてください。



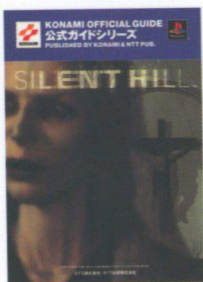
“☒”, “KONAMI”はコナミ株式会社の登録商標です。

「サイレントヒル」は株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京の登録商標です。

“♫”および“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

NTT出版

好評発売中



プレイステーション
サイレントヒル
公式ガイド

定価(本体1,000円+税)

コナミ公式ガイドシリーズ

プレイステーション2

- 実況パワフルプロ野球8 公式ガイド
.....1,400円
シャドウ オブ メモリーズ 公式ガイド
.....1,150円
Z.O.E公式ガイド
.....1,100円

プレイステーション

- ときめきメモリアル2 Substories
～Memories Ringing On～ 公式ガイド
.....1,200円
悪魔城年代記 悪魔城ドラキュラ 公式ガイド
.....1,100円
実況パワフルプロ野球2001 公式ガイド
.....1,200円
K-1ワールドグランプリ2001開幕版
byXING 公式ガイド
.....1,300円

ゲームボーイ アドバンス

- ジュラシック・パークⅢ
恐竜にあいにいこう！ 公式ガイド
.....950円
幻想水滸伝カードストーリーズ 公式ガイド
.....1,200円
モバイルプロ野球 監督の采配 公式ガイド
.....1,000円
パワプロクンポケット3 公式ガイド
.....1,100円
悪魔城ドラキュラ
～サークル オブ ザ ムーン～ 公式ガイド
.....1,100円
モンスターガーディアンズ 公式ガイド
.....1,100円
耽美夢想マイネリーベ 公式ガイド
.....950円

(表示価格は税別)

[NTT出版 Book Gallery]
インターネットで最新情報をキャッチしよう!
URL <http://www.nttpub.co.jp>



<http://www.konami.co.jp>

ISBN4-7571-8107-8

C0076 ¥1300E



9784757181076




1920076013003



“”, “KONAMI”はコナミ株式会社の登録商標です。

「サイレントヒル」は株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京の登録商標です。

“”および“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

NTT出版 定価(本体1,300円+税)

ISBN4-7571-8107-8

C0076 ¥1300E



9784757181076




1920076013003




- ◆ マップで攻略するか、チャートで攻略するか。
プレイスタイルにあわせて選べる攻略ページ。
- ◆ チャートをフォローした解説ページで探索も徹底サポート。
- ◆ リドル攻略は、“EXTRA”モードまで徹底解説。
- ◆ 巻末に前作『サイレントヒル』ダイジェスト&開発スタッフインタビュー掲載。

より**ディープ**に楽しむ**最強**サバイバルガイドブック

“”, “KONAMI”はコナミ株式会社の登録商標です。

「サイレントヒル」は株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京の登録商標です。

“”および“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

NTT出版 定価(本体1,300円+税)