

KONAMI

KONAMI OFFICIAL BOOKS

KONAMI

サイレントヒル4ザルーム 公式ガイドファーストエディション

SILENT HILL 4 THE ROOM™

OFFICIAL GUIDE FIRST EDITION

It was two years ago that Henry Townshend moved into Room 302 of South Ashfield Heights, an apartment building in the medium-sized city of Ashfield. Henry was happy and enjoying his new life. But five days ago, something strange happened. He began to have a recurring dream each night. One other thing...

サイレントヒル4 ザ ルーム 公式ガイド ファーストエディション

呪縛の鎖を解き放て!

コナミメディアエンタテインメント発!
サイレントヒル4 ザ ルーム 公式攻略本

KONAMI MEDIA
ENTERTAINMENT

KONAMI

KONAMI OFFICIAL BOOKS

KONAMI

サイレントヒル4ザルーム 公式ガイドファーストエディション

SILENT HILL 4 THE ROOM™

OFFICIAL GUIDE FIRST EDITION

It was two years ago that Henry Townshend moved into Room 302 of South Ashfield Heights, an apartment building in the medium-sized city of Ashfield. Henry was happy and enjoying his new life. But five days ago, something strange happened. He began to have a recurring dream each night. One other thing...

サイレントヒル4 ザ ルーム 公式ガイド ファーストエディション

KONAMI MEDIA
ENTERTAINMENT



SILENT HILL 4 THE ROOM™

OFFICIAL GUIDE FIRST EDITION

It was two years ago that Henry Townshend moved into Room 302 of South Ashfield Heights, an apartment building in the medium-sized city of Ashfield. Henry was happy and enjoying his new life. But five days ago, something strange happened. He began to have a recurring dream each night. One other thing...

サイレントヒル4 ザ ルーム 公式ガイド ファーストエディション



SILENT HILL 4 THE ROOM™

公式ガイド ファーストエディション

SILENT HILL 4 THE ROOM Index

Prologue	004	プロローグ
Characters	006	キャラクター紹介
Chapter 1	009	基本システム解説
Chapter 2	019	アイテム・クリーチャー解説

Chapter 3 045 ストーリー攻略

- 046 ページの見かた
- 048 302号室
- 052 地下鉄の世界
- 058 森の世界
- 064 水牢の世界
- 070 建物乱立の世界
- 078 アパートの世界
- 084 302号室の変化
- 086 病院の世界
- 092 2度目の地下鉄の世界
- 098 2度目の森の世界
- 104 2度目の水牢の世界
- 110 2度目の建物乱立の世界
- 118 過去の302号室
- 120 302号室外の世界
- 124 悪夢の果てにあるもの
- 126 サイレントヒルの謎

主人公ヘンリー・タウンゼントは、地方中規模都市アッシュフィールドの南方にあるアパート、「サウスアッシュフィールドハイツ」の302号室に2年前から住み始めた。特に不自由な事も無く、ヘンリー自身この302号室での生活は気に入っていた。

しかし、5日前から異変が起きた。毎晩ヘンリーは同じ夢を見るようになり、そして――

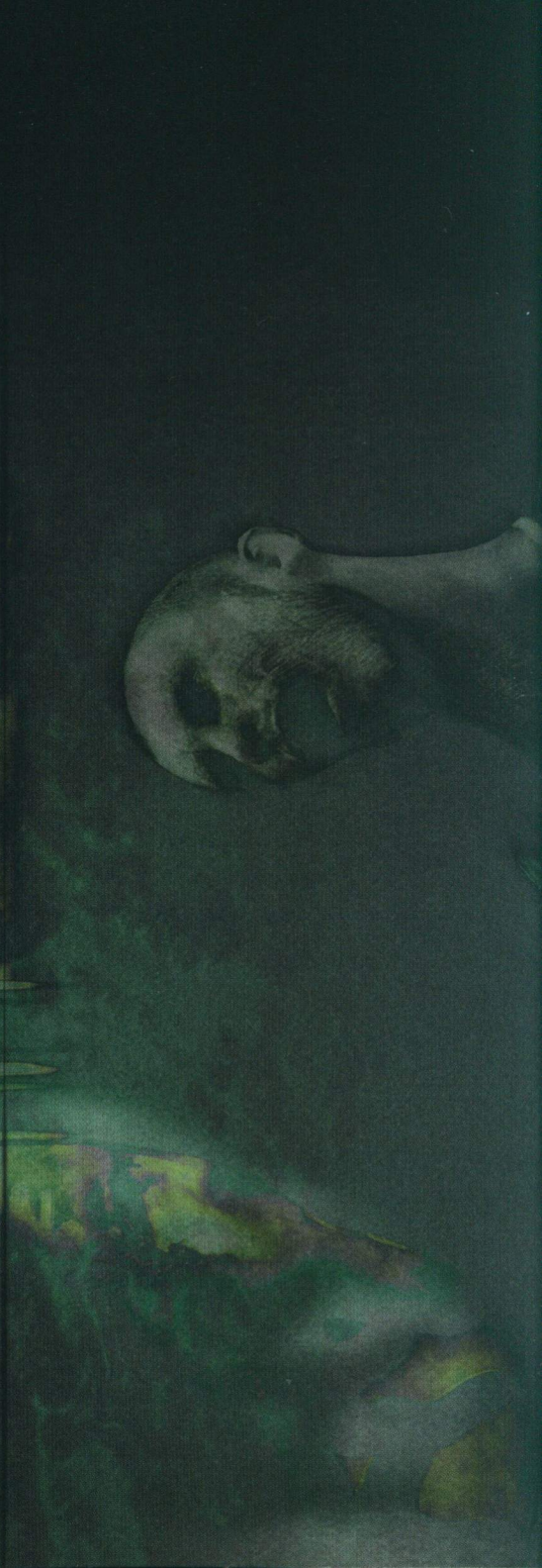
302号室から一切出られなくなった――

テレビも、電話も、大声で叫んでも外には通じない。外れない玄関の鎖、割れない窓、この302号室だけ日常から完全に隔離されたのだ。

そんな中、ヘンリーに少しの希望の光がさした。バスルームから大きな物が壊れるような音がしたので、ヘンリーはバスルームを調べに行ってみると、壁に大きな穴が開いていたのだ。

5日間302号室に閉じ込められていたヘンリーは、その穴に入る事はためらいもなかった。外に出られるのではないか、という希望を抱いて。

これから、表現しきれないほどの地獄が待っている事も知らずに――





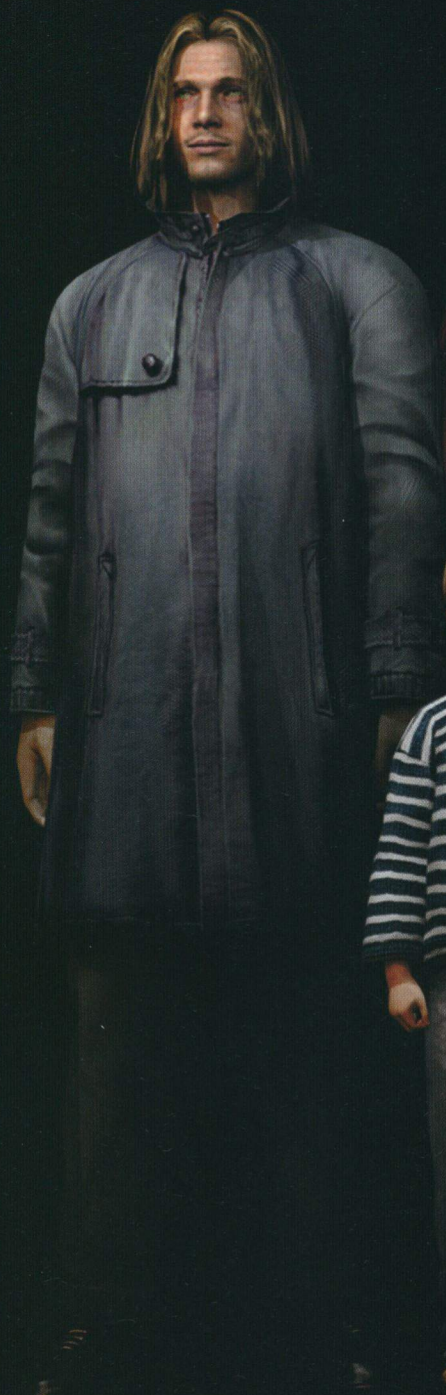
Henry Townshend
ヘンリー・タウンゼント

この物語の主人公。20代後半の、ごく普通の青年。サウスアッシュフィールドハイツの302号室に、何となく引き寄せられるように2年前から住み始めた。感情はあまり表に出さないほうなので、ややおとなしめに見られる性格。



Eileen Galvin
アイリーン・ガルビン

この物語のヒロイン。20代前半の、ごく普通の女性。ヘンリーの隣の303号室の住人。ヘンリーがサウスアッシュフィールドハイツに来る以前から住んでいる。ヘンリーとは、お互い顔と名前を知っている程度の関係。性格は穏やかなほうだが、その分色々な事を人に頼りがちな、か弱い部分を持っている。



Walter Sullivan
ウォルター・サリバン (左)

アパートを模した異世界で登場する。物腰が柔らかい、ロングヘアーでロングコートをまとった男性。何かさまざまなものを背負い込んでいそうな、不思議なオーラを放っている。

A Little Boy
謎の少年 (右)

異世界のあらゆるところに登場する。どこか悲壮感が漂っている少年。サイレントヒルの教団と関係があるようなのだが…。

The background of the page is a dark, moody image. It features a grid of light, possibly from a window or a screen, which is reflected on a surface of water in the foreground. The overall color palette is dominated by dark blues, greys, and blacks, with some lighter, hazy areas that suggest light filtering through. The text is centered horizontally and vertically in the upper half of the image.

Chapter 1: 基本システム解説

◎基本システム

主人公、ヘンリーを襲う悪夢。それを打ち払うためには、ゲームの基本となるシステムをしっかりと把握しておくことが大切だ。

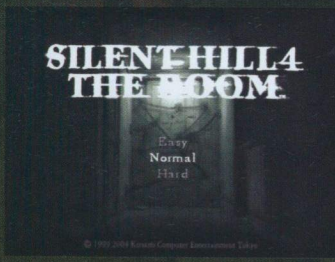
サイレントヒルの世界へようこそ……

錆びと血、そして闇と霧が支配する異世界。迷い込んだ人間を襲う異形のモノたち。ステージを独立させ、シリーズの雰囲気や継承しつつも、新たな作品に仕上がった『サイレントヒル4 ザ ルーム』。前作までのファンは新たに変わった一人称視点と迫り来るゴーストたちに注目。徐々に侵されていく現実を堪能してほしい。また、シリーズ初プレイとなるプレイヤーは異世界での恐怖をじっくり味わえることうけあいだ。



ゲーム スタート

ゲームを起動するとタイトル画面が表示される。ここで「New Game」を選択するとゲームスタート。まず最初に、難易度選択をすることになるが、ここでは各難度の違いを詳しく解説する。自分に合った難易度を選ぶのがポイントだ。



選べる難易度はこの3種類。具体的にどのような変化があるかは各難易度の解説を読んでほしい。Easyから順にクリアしていくのも面白いだろう。

3種の難易度の違い

モードはEasyからHardの順番で難しくなっている。詳しくは右の解説のとおり。基本的には敵キャラクターの強さなどが異なるだけで、エンディング条件には影響しない。



異世界でクリーチャーやゴーストに襲われないならEasyかNormalモードがスタートするほうがいいだろう。

New Game

Easy

クリーチャーやゴーストなどの敵キャラクターが弱めに設定されている。またピストルの装弾数は多めで12発。主にアクションの苦手な人向け。

Normal

クリーチャーやゴーストなどの敵キャラクターの強さが標準に設定されている。ピストルの装弾数は10発。アクションが苦手でないならこれを選ぼう。

Hard

クリーチャーやゴーストなどの敵キャラクターは強めに設定されている。ピストルの装弾数は少なめで8発。アクションが得意なプレイヤー向け。

Hardモードの謎解きには

Hardモードでは一部の謎解きが難しくなっている。謎の答えはすべての難易度で共通なので、最初から歯ごたえのあるプレイを望むならHardモードから挑戦してみるのもいいだろう。

操作方法

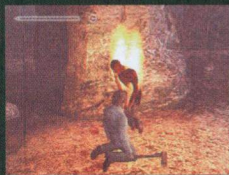
プレイヤーはヘンリーとなり、悪夢の世界を進んでいく。自分の分身となる彼を意のままに操るためにも操作方法を頭に叩き込んでおこう。

- L2 ボタン**
後方視点に切り替え
- L1 ボタン**
構え時 左平行移動
- 方向キー**
アイテムカーソルの移動
- 左スティック**
移動
- SELECT ボタン**
アイテム説明
- START ボタン**
ポーズ、デモスキップ
- R2 ボタン**
体力の表示
武器を構える(異世界のみ)
- R1 ボタン**
構え時 右平行移動
- △ ボタン**
スクラップブックを見る
地図を見る(異世界のみ)
- ボタン**
決定、調べる
構え時 攻撃(異世界のみ)
- × ボタン**
キャンセル
走る
構え時 ステップ(異世界のみ)
- 右スティック**
視点変更
- ANALOGモードスイッチ**
LED表示
- ボタン**
アイテムの装備や使用

- ゲームを起動すると自動的にアナログモード(LED表示：赤色)になる。
- ボタンの割り当ては「オプション」のButton Configで変更可能。
- 振動機能のON/OFFは「オプション」のVibrationで変更可能。

Game Over

ゲーム中でヘンリーの体力がなくなり死亡した場合、そこでGame Overとなる。タイトル画面に戻されるがContinueすることも可能。



左下の体力ゲージがなくなると死亡してしまふ。

Continue

ゲーム中でヘンリーの体力がなくなり死亡した場合、その前にくぐった異世界への穴の前から始まる。また、わずかながら難易度も低くなるようになっている。



下がる難易度はほんの少し。モードは変わらない。

Reset

R1・R2・L1・L2・SELECT・STARTの6つのボタンを同時に押し、プレイ内容をリセットしてタイトル画面に戻る。



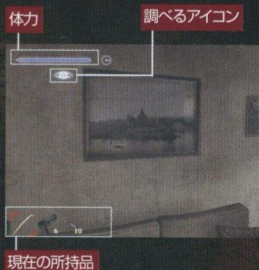
セーブせずにリセットするとContinue可能。

画面解説

画面の情報を読み取ることは生きのびるのための必須事項といえるだろう。ここではさまざまな画面の見かたを紹介していこう。

302号室の画面

部屋の様子が確認できる。残りの体力と所持品が表示される。しばらくすると非表示になる。また何か調べられるものがあると目のアイコンが表示される。



異世界の画面

異世界では体力とアイテムに加えてパワーゲージが表示される。溜め攻撃が可能な武器を装備して△ボタンを押し、満タンになると溜め攻撃ができる。



スクラップブック画面

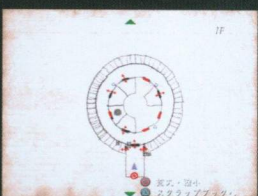
△ボタンを押すとスクラップブックを見ることができる。ゲーム中で確認したメモやメッセージが一覧で表示される。302号室でも異世界でも確認可能だ。



読み逃してしまったメモなどはこの画面で再度確認しておこう。

地図画面 (異世界のみ)

異世界にいる際に△ボタンを押すと地図画面を見ることができる。すでに通った通路が自動的に書き込まれていく。また開かない扉などは赤で表示される。



開かない扉や現実世界への穴なども表示。自分の向いている方向もわかる。

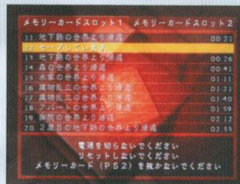
column

ヘンリーの日記でセーブ

セーブを行う場合は必ず自室に戻る必要がある。自室のリビングの端に置いてある日記に向かって(目のアイコンが表示された状態)○ボタンを押せばセーブ画面に切り替わる。ゲーム中ではこの場所以外にセーブポイントはないので注意しよう。また、ゲームをプレイ中に別のセーブデータをロードすることはできない。別のデータで遊びたい場合には、いったんソフトリセットして、タイトル画面に戻ってから再度ロードするようにしよう。

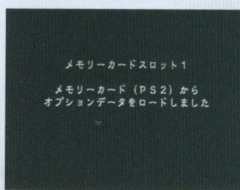
セーブ

PlayStation2専用メモリーカード1つ(要781KB)につき30ヶ所。メモリーカードスロットはLRボタンで切り替えが可能。



ロード

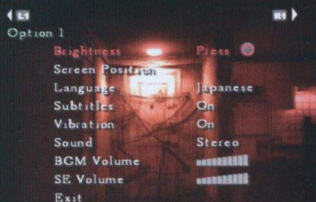
ロードはタイトル画面から行う。また、ゲーム起動時にメモリーカードを挿しているとオプション情報を自動的にロードする。



オプション

プレイ環境に合わせてさまざまなオプションが用意されている。画面効果の有無なども選べるので、自分なりにカスタマイズして遊ぼう。

OPTION 1



画面の明るさを調整します

↑ R1 か L1 で
OPTION 2へ



ボタンが割当てを変更します

•Brightness 明るさ

ゲーム画面の明るさを調整する。

•Screen Position 画面位置

画面の表示位置を調整する。

•Language 言語

日本語・英語のどちらかを選択。デフォルトは日本語。

•Subtitles 字幕

字幕の有無を設定する。デフォルトは字幕あり。

•Vibration 振動

振動機能の有無を設定する。デフォルトは振動あり。

•Sound 音声

ステレオとモノラルを選択。デフォルトはステレオ。

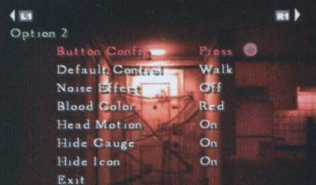
•BGM Volume 背景音ボリューム

BGMの音量を調整する。

•SE Volume 効果音ボリューム

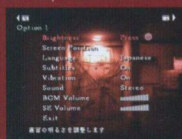
効果音の音量を調整する。

OPTION 2



ボタンの割当てを変更します

↑ R1 か L1 で
OPTION 1へ



ボタンが割当てを変更します

•Button Config ボタン設定

ボタンの割り当てや操作方法をカスタマイズする。

•Default Control 移動操作

左スティックによる移動操作を選択する。

•Noise Effect ノイズ効果

画面のノイズ処理を選択。デフォルトはノイズあり。

•Blood Color 血の色

戦闘シーンの血の色を設定。デフォルトは赤。

•Head Motion 視点上下

自己視点時に歩行した際、視点を上下させるかを設定。

•Hide Gauge ゲージ表示

体力ゲージを常に表示するかどうかを設定。

•Hide Icon アイコン表示

アイテムアイコンを常に表示するかどうかを設定。

◎基本アクション

302号室と異世界ではそれぞれの操作方法が異なる。ここではその違いと具体的な操作方法を紹介していこう。

302号室と異世界のアクションの違い

ゲームは302号室（自室）からスタートする。自室内ではシリーズ初となる自己視点モードでの操作になっている。前作までをプレイしてきた人は戸惑うかもしれない。また、異世界へ行くと背後視点の（前作までを踏襲した）アクションパートになるので、初めてプレイする際は注意しよう。



→異世界ではヘンリーから少し離れた視点位置となる。

←自室内では主人公・ヘンリーの視点でプレイすることになる。

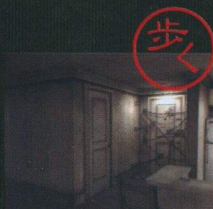


302号室のアクション

自室内の自己視点モードではヘンリーの目線に合わせてさまざまな探索を行う。ゲーム前半では302号室で体力を回復することもできる。

自室の探索

自室内は左スティックの上下で前後移動、右スティックの上下で視点の移動が行える。左右はどちらのスティックで操作してもその場で回転、R1・L1ボタンで平行移動が可能だ。



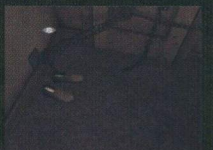
左スティックで歩く。⊗ボタンを押しているときやや速く歩ける。



目のアイコンが表示された場所は⊙ボタンを押すと調べられる。

視点移動と平行移動を使う

自室内での主要な行動は、目のアイコンが出る場所を調べていくこと。アイコンの表示される場所に合わせるには微妙な位置調整が必要となる。視点の上下や平行移動を活用しよう。



上下を見まわすことも必要だ。



R1・L1ボタンで真横に抜ける。

アイテムBOXの使用

アイテムBOX画面で、アイテムにカーソルを合わせて⊙ボタンを押すと、アイテムを移動させることができる。方向キーの上でBOX内のアイテム種類の切り替え、下でカーソルを所持アイテム欄へ移動。



アイテムBOX内では武器は別扱、武器とそれ以外のアイテムは方向キーの上下キーで切り替え。

穴に入る

バスルームに開いた穴に入るには⊙ボタンを押す。初回のみ、左スティックを上にして自力で前方に進んでいく。以後はデモで自動的に移動する。自室と異世界とを何度か行き来することになるが、基本的には同じ要領で異世界へと行ける。



最初はまだすぐだが、次第に複雑に曲がりくねっていく穴。先に見える光をめざして進もう。

スクラップブックを見る

●ボタンを押すとスクラップブック画面が表示される。今までに読んだことのあるメモやメッセージ（室内・異世界間わず）がリストアップされているので方向キーで選択して●ボタンで内容を表示させよう。



赤の日記などは、ある程度まともになったら読み返してみよう。

電話をする

ベッドルームに置いてある電話に向かって●ボタンを押すと、電話をかけることができる。カーソルを移動させ、●ボタンで番号をプッシュしてみよう。ほとんどの番号はつながらないのだが、一部の番号は……。



閉じ込められてから電話もつながらなくなってしまった…。

覗く

ゲームを進めると見つける覗き穴。ここからは隣室に住むアイリーンの様子をうかがうことができる。ほかにも、入り口の扉から廊下を見ることも可能だ。自室に戻ってきたら、たまにチェックしてみよう。



さまざまな行動を取るアイリーン。背徳感を味わいつつ観察を。

外を見る

リビングとベッドルームにある窓に合わせて●ボタンを押すと外を眺めることができる。その際、右スティックで視点を移動させることも可能だ。ときには重要なヒントに関わるできごとに遭遇することもある。



窓枠ではなく、しっかりと窓にカーソルを合わせて●を押す。

除霊をする

ゲーム後半では、安全だった自室内にも異変が起こり始める。侵蝕された場所には怪奇現象が発生し、近くに寄るだけでダメージを受けてしまう。侵蝕を防ぐにはホーリーキャンドルを使って怪奇現象を鎮めるか、セントメダリオンで怪奇現象が放つダメージを跳ね返すしかない。



一部の怪奇現象以外は、鎮めてしまえば再発しない。

近づくとダメージを受けてしまう。移動の際には注意を。



除霊アイテム

ホーリーキャンドル



聖なる波動で怪奇現象を鎮めるアイテム。怪奇現象の近くの床やテーブルに向けた状態でアイテム欄のカーソルを合わせ、●ボタン。

セントメダリオン



装備していると怪奇現象のダメージを跳ね返すが、使っているうちに壊れる。ホーリーキャンドルを使うまでの間、装備しておきたい。

異世界でのアクション

クリーチャーやゴーストが襲い来る異世界。そこでの操作ミスは命取りとなる。そのときになって慌てないように操作方法を確認しておこう。

歩く

左スティックを倒すと、ヘンリーを動かすことができる。倒す角度が少なければゆっくりと歩く。カメラの切り替え時などには多少操作方向に補正が働くので注意しよう。



画面内のヘンリーは左スティックを倒した方向に向かって歩いていく。向いている方向とは関係なく、画面に対応した方向なので注意。

走る

移動する際に \otimes ボタンを押しているとヘンリーが走り出す。走り出すまでにはほんの少し予備動作が必要になる。また、障害物に当たった場合、よろめくことがある（ダメージは受けない）。



素早く移動したい場合は便利だが、立ち止まったりぶつかったりすると隙ができることもある。敵のいるエリアでは特に気をつけよう。

調べる

目の前に調べる対象がある場合、 \odot ボタンを押すとメッセージが出る。自室のように目のアイコンが表示されませんが、調べられるもののそばに行くとヘンリーがその方向に顔を向ける。



ヘンリーの顔を向いている方向に注目しよう。ただし敵のいる場所では敵のほうも向くようになっている。見極めをしっかりと行うようにしよう。

アイテムの使用

アイテム欄が表示された状態で \odot ボタンを押すと、カーソルの合っているアイテムを使用できる。アイテム欄が表示されていない場合は方向キーが \odot ボタンを押すと表示される。装備していない武器にカーソルを合わせるとその武器を装備する。



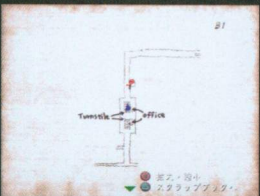
\odot ボタンを使用する。



\rightarrow 武器を持ち替える。

地図を見る

\triangle ボタンを押すと地図を見る（再度 \triangle ボタンを押すとスクラップブック画面になる）。 \odot ボタンを押すと自分がある地点を拡大できる。マップが複数ある場合、方向キーの上下で切り替えが可能だ。



地図は踏破した地点までしか書き込まれない。扉の開閉の可否も赤で記入されるが、表示されるのは開くかどうか確かめたもののみだ。

スクラップブックを見る

\triangle ボタンを押すと、自室内と同様にスクラップブックを見られる（再度 \triangle ボタンを押すと地図画面になる）。キーアイテムの使用方法など確認したいときに見るようにしよう。



読んだメッセージはすぐに読み返すことが可能。自室の場合と同様、確認したいメモやメッセージにカーソルを合わせて \odot ボタンを押せばいい。

戦闘の基本

異世界では避けて通れない戦闘。戦いのプロではないヘンリーだが、操作次第ではクリーチャーたちを倒していくことも可能だ。

戦闘の基本動作を知る

戦闘を行うには、武器を装備している状態でR2ボタンを押し、構えを取ることが必要だ。これでターゲットが固定されるので、狙う敵を切り変える場合、構え直す必要がある。



構え

R2ボタンを押すと近くにいる敵にターゲットを固定して構えることができる。移動するものもその敵を中心としたものになるので注意しよう。

各種移動

バック



武器を構えた状態で○ボタンを押すと、素早くバックステップして相手と距離を置くことができる。

左右



バックステップする際に左スティックを左右どちらかに倒していると、倒した方向へサイドステップする。

攻撃する

殴る



構えた状態で○ボタンを短く押すと攻撃を行う。

留め



パワーゲージがいっぱいになるまで○ボタンを押す。

追打

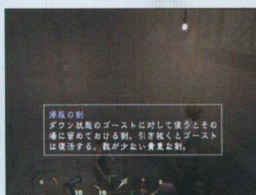


ダウンした敵の近くで○ボタンを押すとトメを刺せる。

column

ゴーストを行動不能にする唯一の方法

ゴーストは完全にダウンさせても倒すことができない。行動を封じるにはゲーム中で手に入る「帰服の剣」というアイテムを使う必要がある。追打ちできる状態までダウンさせて「帰服の剣」を使用すれば、その場に留めておくことが可能だ。



数本しか入手できない「帰服の剣」。



ゴーストを完全にダウンさせてから使う。

◎ゲームの流れ

ひと通りの操作方法を理解したところで、ストーリーの進め方を説明しよう。すべての行き来は穴を通じて行われるのだ。

302号室

ゲームを始めると、ヘンリーは302号室にいる。目のアイコンが出るいろいろな場所を調べていくと異世界への穴が。

バスルームに突然穴が…!?



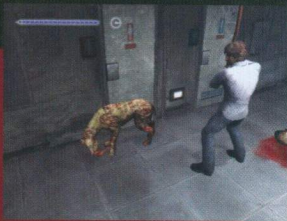
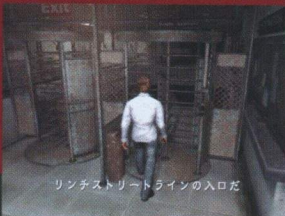
扉の開閉や穴に入るのも◎ボタン。

CHECK: 異世界で紋様のある穴に入ると自室へと戻って来られる。再度バスルームの穴に入ると、異世界のその場所に戻る。

異世界

最初に向かう世界は「地下鉄の世界」。異世界では体力が回復しないので、危なくなったら穴から自室へと戻ったほうがいだろう。

謎を解きながら先へ進んでいく。



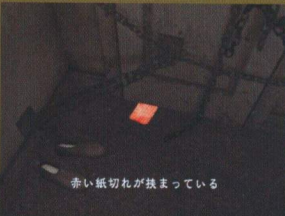
異世界では敵との戦闘も発生する。

CHECK: 異世界で定められたイベントをクリアすると、自動的に自室へと戻される。自室では新たな展開が待っているはずだ。

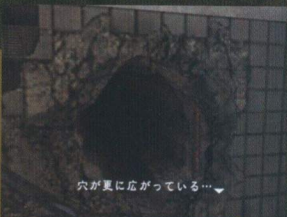
302号室

異世界でイベントをクリアして戻ってくると、自室に微妙な変化が起きている。それを調べてから穴に入ると新たな異世界へ行ける。

小さな変化を見逃さないように。

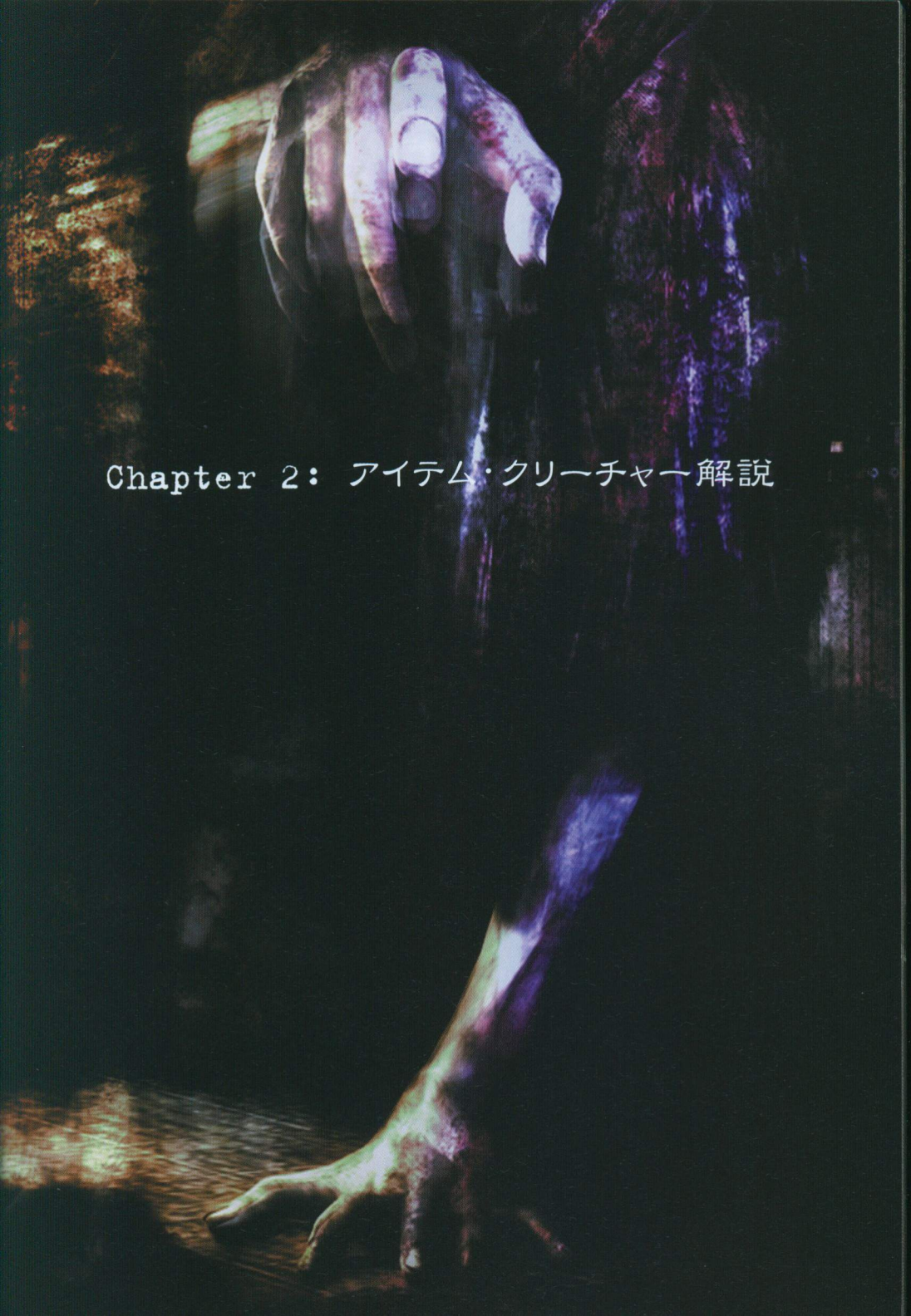


赤い紙切れが挟まっている



穴が裏に繋がっている…

新たなる異世界へ



Chapter 2: アイテム・クリーチャー解説

Event Item List

ゲームを進めていくうえで最も重要なイベントアイテム。
どれも悪夢の世界からの脱出に欠かせないものばかりだ。

リンチストリートラインのコイン

地下鉄リンチストリートラインの改札を通過するためのもので、何度でも使うことができる。2回使う機会があるので覚えておこう。どちらも地下鉄の改札に入れて使う。



入手場所 地下鉄：B1の女子トイレ

使用場所 地下鉄：リンチストリートラインの改札

誘惑の銘板

地下鉄の世界で手に入れる銘板。「誘惑」という文字と女性が描かれている。後半、自室が変化したあとに使用するため、しばらくはアイテムBOXに入れておこう。

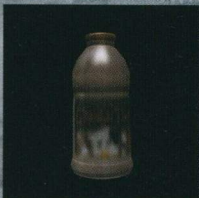


入手場所 地下鉄：B1のキングストリートライン駅員室の扉

使用場所 自室：物置部屋

チョコレートミルク

チョコレート味のするミルクで、かなり甘い。自分では飲むことはできない。この飲み物を飲みたがっている人物に渡すと良いことが起こるかも。



入手場所 自室：冷蔵庫

使用場所 森：希望の家前

血文字の小さなスコップ

「みすうみと おうちをむすんだ はんたいにおててが じめんに でっぼって おててがもってる つちのなか」と血で書いてある小さなスコップ。ジャスパーからもらう。



入手場所 森：希望の家前のジャスパー

使用場所 森：南東の木の根

錆びと血の鍵

錆びと血のついた鍵。「この鍵持つ者永久にさまよい続けよ」と刻まれている。森の世界にある手の形をした木の根付近で、血文字の小さなスコップを使うと入手できる。



入手場所 森：南東の木の根

使用場所 森：希望の家の入り口

起源の銘板

森の世界で手に入れる銘板。「起源」という文字と赤子が描かれている。後半、自室が変化したあとにほかの銘板と一緒に使用するため、常時持ち歩く必要はない。



入手場所 森：希望の家の室内

使用場所 自室：物置部屋

水牢外への鍵

水牢の世界の地下2階、水車部屋で入手する。機械横の立て札近くにある。円筒形の水牢の外のフロアに出るための鍵。鍵には「上」という文字が刻まれている。



入手場所 水牢：B2の水車部屋

使用場所 水牢：1Fの踊り場の扉

監視の銘板

水牢の世界で手に入る銘板。「監視」という文字と目が描かれている。ほかの銘板同様後半、自室が変化したあとに使用する。必要な時までアイテムBOXにしまっておこう。



入手場所 水牢：B1の処刑室の扉

使用場所 自室：物置部屋

ゴーストが握っていた鍵

建物乱立の世界のゴーストがその拳に握っていた鍵。帰服の剣で封じられたそのゴーストのすぐ目の前にある扉を開けるための鍵。入手したらすぐに使ってしまう。



入手場所 建物乱立：B3のケーキのある部屋

使用場所 建物乱立：B3のケーキのある部屋

アルバートスポーツの鍵

建物乱立の世界にあるスポーツ用品店の鍵。同じく建物乱立の世界のベットショップの棚においてある。アルバートスポーツから先に進むための扉で使用する。



入手場所 建物乱立：B7のベットショップ

使用場所 建物乱立：B5のスポーツショップ

混沌の銘板

建物乱立の世界で入手する銘板。207号室のドアから入手できる。「混沌」という文字と抽象的な模様がかかれている。後半、自室が変化したあとに使用する。



入手場所 建物乱立：207号室の扉

使用場所 自室：物置部屋

管理人室の鍵

サウスアッシュフィールドハイツの管理人室に入るための鍵。105号室を管理人室として使用しているため、「105」と書かれている。ストーリー上重要な部屋と言える。



入手場所 アパート：801号室

使用場所 アパート：管理人室の扉

Event Item List

ロッカー106の鍵

アパートの世界のロッカーの鍵。「106」と書いてある。1Fロビー階段下にあるロッカー（郵便受け）を開けるために必要。中にはマイクの手紙が入っている。



入手場所 アパート：301号室

使用場所 アパート：1Fロビー

古びた人形

古めかしい、女の子の人形。アパートの世界の3Fから2Fに降りる階段に座っている男からもらう。使用方法や使用目的は一切不明。見た目はかわいい人形なのだが…。



入手場所 アパート：3F階段

使用場所 ???

アパート各部屋の鍵

303号室以外のアパートの各部屋の鍵がすべてそろっている鍵束。303号室以外の全室の扉に対応しており、これさえあればアパート内をくまなく検索することができる。



入手場所 アパート：管理人室

使用場所 アパート：各部屋の扉

赤い紙

なにも書かれていない赤い紙。全部で2枚存在する。アパートの世界の302号室の扉に挟むことで302号室（自室）自室の扉に赤の日記が挟み込まれるようになる。

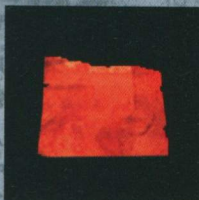


入手場所 アパート：管理人室・301号室

使用場所 アパート：302号室の扉

破れた赤い紙

なにも書かれていない破れた赤い紙。全部で3枚存在する。アパートの世界の302号室の扉に挟みこむことで、自室の扉に赤の日記の切れ端が挟み込まれるようになる。



入手場所 アパート：102号室・管理人室・203号室

使用場所 アパート：302号室の扉

「ひん剥かれるマイク」のカセット

ラベルに「ひん剥かれるマイク」と書かれた音楽用カセットテープ。アパートの世界の205号室にある。自室のリビングにあるコンポにこのカセットを入れると内容が聴ける。



入手場所 アパート：205号室

使用場所 自室：リビング

人形がついた鍵

女の子の人形のキーホルダーがついていて、「303」と刻まれている。アイリーンの部屋（303号室）の鍵。赤の日記の続きを入手後、自室のベッドルームに落ちている。



入手場所 自室：ベッドルーム

使用場所 アパート：303号室の扉

サキュバスの護符

不気味な邪神のようなものが描かれている札。自室の物置部屋の奥の壁に施された封印を解くためのもの。アパートの世界から帰還したあとに自室の玄関に挟まっている。



入手場所 自室：玄関

使用場所 自室：物置部屋

病室の鍵

病院の世界でアイリーンが閉じ込められている病室の扉を開くための鍵。ほかの病室で入手することができる。なお、入手時に閉じ込められる檻の鍵を開けることもできる。



入手場所 病院：2F

使用場所 病院：2Fアイリーンの病室の扉

小さな鍵

なんの変哲もない小さな鍵。病院の世界の1F、エレベーターの奥にある扉を開けることができる。病院の世界でアイリーンと合流したあとに自室の玄関に落ちている。



入手場所 自室：玄関

使用場所 病院：1Fエレベーターの奥

おもちゃの鍵

おもちゃ箱を開けるための鍵。おもちゃ箱は2度目の地下鉄の世界のリンチストリートライン車両内部にある。何両もある車両の中からおもちゃ箱を探しだそう。



入手場所 自室：玄関

使用場所 2度目の地下鉄：B3の車両内部

column

使わないアイテムはアイテムBOXに

イベントアイテムの一部は、入手してから使うまでに間があくこともある。すぐに使わないものはアイテムBOXに入れておくようにしましょう。



◀アイテムは捨てられないので、不要なイベントアイテムを持ち歩いてると、新たなアイテムを入手できなくなってしまいます。

Event Item List

汚いコイン

泥やほこりが全体にへばりついているコイン。2度目の地下鉄の世界のリンチストリートラインの車両内部にあるおもちゃ箱から入手することができる。自室のキッチンで洗う。



入手場所 2度目の地下鉄：B3の車両内部

使用場所 自室：キッチン

1&コイン

油性ペンで「1&」と書かれたおもちゃのコイン。汚いコインを自室のキッチンで洗うと、このアイテムになる。リンチストリートラインのホームにある自動販売機で使える。



入手場所 自室：キッチン

使用場所 2度目の地下鉄：B3の自動販売機

殺害現場の鍵

タグに「殺害現場」と書いてある鍵。2度目の地下鉄の世界の、駅員室の扉を開ける。リンチストリートラインのホームの自動販売機から入手することができる。



入手場所 2度目の地下鉄：B3の自動販売機

使用場所 2度目の地下鉄：B1 駅員室の扉

シンシアの定期

2度目の地下鉄の世界、駅員室の前に落ちているシンシアの遺留品のうちのひとつ。キングストリートラインとリンチストリートライン両方の改札で使うことができる。



入手場所 2度目の地下鉄：B1の駅員室前

使用場所 2度目の地下鉄：改札口

電車のハンドル

キングストリートラインの車両のハンドルの鍵のようなもの。2度目の地下鉄の世界のキングストリートラインの駅員室の内部に落ちている。



入手場所 2度目の地下鉄：B1の駅員室

使用場所 2度目の地下鉄：B4の先頭車両

人形の頭

2度目の森の世界、希望の家の地下への穴を塞いでいる、車椅子に乗った人形のパーツ。木製の人形の頭で、焼け焦げている。2度目の森の世界の井戸の中に落ちている。



入手場所 2度目の森：南西の井戸1

使用場所 2度目の森：希望の家

人形の右脚

焼けこげた人形の右脚。2度目の森の世界、北西の井戸の中で発見できる。希望の家が燃えた空き地にある車椅子の人形に取り付けることで、何かが起きるようだ。



入手場所 2度目の森：北西の井戸2

使用場所 2度目の森：希望の家

人形の左脚

ほかの人形の部位同様焼けこげてしまい真っ黒になってしまった人形の左脚。車椅子の人形に取り付ける。森の東側の井戸の中に落ちていた。



入手場所 2度目の森：南東の井戸3

使用場所 2度目の森：希望の家

人形の右腕

森にある希望の家が燃えてなくなった跡地に残された、車椅子に座った人形の右腕部分。希望の家が燃えた際にこの人形も燃えてしまい、右腕部分も真っ黒になっている。



入手場所 2度目の森：北東端の井戸5

使用場所 2度目の森：希望の家

人形の左脚

人形の頭、右腕、左脚、右脚と同様、火災で燃えてしまった人形の部位の一つ。木製であるが、すべては燃え尽きず黒ずみのようになっている。



入手場所 2度目の森：北東の井戸4

使用場所 2度目の森：希望の家

紋章のメダル

不気味な紋章が刻まれている直径25センチメートルくらいのメダル。2度目の森の世界の地下祭壇内の扉を開けるためのもの。2度目の森の世界の湖に面した展望台にある。



入手場所 2度目の森：北西端マップ

使用場所 2度目の森：希望の家の地下祭壇

囚人のシャツ

水牢の世界に監禁されていた人間のシャツ。口ウでなにか書かれており、色のついた液体に浸すことで文字が浮かびあがる。処刑室の中に落ちている。



入手場所 2度目の水牢：B1処刑室

使用場所 自室：バスルーム

Event Item List

水牢発電室の鍵

2度目の水牢の世界のB2（水車部屋）の奥の扉を開けるための鍵。アンドリューゴースト（1FからB2に続く地下螺旋階段とB2に出現する）に婦服の剣を刺すと入手できる。



入手場所 2度目の水牢：アンドリューゴースト

使用場所 2度目の水牢：B2の扉

ビリヤードの手玉

ナンバーが描かれていない白い玉。ビリヤードで自分が打つための手玉。2度目の建物乱立の世界のエレベーター下にあるシャワー室の北東付近で拾うことができる。

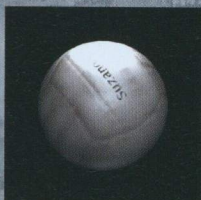


入手場所 2度目の建物乱立：B12（シャワー室）

使用場所 2度目の建物乱立：B15のバー

バレーボール

なんの変哲もないバレーボール。2度目の建物乱立の世界の路地のごみ捨て場で拾う。アルバートスポーツにあるバレーボールのかごに入れることができる。



入手場所 2度目の建物乱立：B12のゴミ溜め

使用場所 2度目の建物乱立：B5のスポーツショップ

ケーキのロウソク

ケーキに立てるためのカラフルなロウソク。2度目の建物乱立の世界のアルバートスポーツのカウンターに置いてある。誕生日パーティーのケーキに刺すことができる。

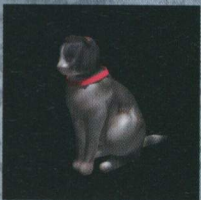


入手場所 2度目の建物乱立：B5のスポーツショップ

使用場所 2度目の建物乱立：B3のケーキのある部屋

猫のぬいぐるみ

耳がたれた猫のぬいぐるみ。2度目の建物乱立の世界のケーキがある部屋に置いてある。ペットショップのレジ付近に置かれた空のケージの中に入れることができる。



入手場所 2度目の建物乱立：B3のケーキのある部屋

使用場所 2度目の建物乱立：B7のペットショップ

希望のツルハシ

柄の部分に「希望」と書かれているツルハシ。武器として装備することはできない。ある壁を壊すために使う。ジョセフのイベント後に過去の302号室で入手できる。



入手場所 過去の302号室

使用場所 自室：隠し部屋の壁

解放の鍵

不気味さのただよう鍵。302号室（自室）の玄関から外へ出るために使用する。自室の隠し部屋にある死体のコートのポケットを調べると入手することができる。



入手場所 自室・隠し部屋内部

使用場所 自室・玄関

へその緒

管理人が捨てられずにとっておいた、ウォルター・サリバンのへその緒。2度目のアパートの管理人室の棚に置いてある。使用場所のヒントは赤の書に書かれている。



入手場所 2度目のアパート：105号室

使用場所 ???

Anti Spirit Items

除霊アイテムリスト

ゴーストや自室の怪奇現象に対抗する手段として以下のアイテムを紹介する。これらは複数入手できるとはいえ、数が少なく貴重なのでよく考えて使用しよう。

帰眠の剣

世界に数本しかないと言われている、ゴーストを封印する剣。ゴーストが完全にダウンした状態で使用すると、そのゴーストをその場に縫い留めることができる。引き抜けば再使用可能。だが、ゴーストも復活する。



ホーリーキャンドル

床や机の上などの平らな場所で使用できる。自室の怪奇現象を阻むことができ、異世界で使用するとゴーストにダメージを与えられる。



セントメダリオン

怪奇現象とゴーストが出す邪悪な波動を跳ね返すことのできる聖なるメダル。武器とは別に装備できる。限界を越えるとメダルが割れ、その効果は失われる。



Weapon List

武器は攻撃力の低い順に並べてある。ただしゴルフクラブのみ最後にまとめて紹介してある。

殺虫スプレー



• DATA

基本攻撃力：★

溜め攻撃力：—

殺虫剤を噴射するスプレー。攻撃ボタンを押すと一定時間、前方に向けて殺虫剤を噴射し続ける。溜め攻撃はないが、特定の敵を一撃でダウン状態にすることができる。

入手場所

アパートの世界

スタンガン



• DATA

基本攻撃力：★

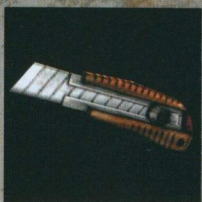
溜め攻撃力：—

攻撃モーションは突き。溜め攻撃はないが、特定の敵を一撃で気絶状態にすることができる。敵に与えるダメージ自体は少ないため使いどころを考えないと危険かもしれない。

入手場所

水牢の世界

カッターナイフ



• DATA

基本攻撃力：★

溜め攻撃力：★

本来紙を切るためのナイフ。溜め攻撃は突き。全武器中で最も攻撃スピードが速く、ゲージを溜める時間も短い。通常攻撃のリーチが短いとダメージが低い点が短所。

入手場所

病院の世界

白ワインの瓶



• DATA

基本攻撃力：★

溜め攻撃力：—

自室の冷蔵庫にあった白ワイン。溜め攻撃はなく、敵に与えるダメージも低い。攻撃スピードはそこそこ速いが、リーチは短い。使うなら早く割ってしまったほうがいいだろう。

入手場所

自室

たいまつ



• DATA

基本攻撃力：★★

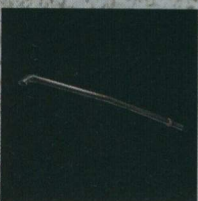
溜め攻撃力：—

イベントアイテムだが武器としても装備可能。攻撃力も攻撃スピードもたいしたことはないが、火をつけているときは、特定の敵に対してのみ、与えるダメージがアップする。

入手場所

2度目の森の世界

鉄パイプ



• DATA

基本攻撃力：★★

溜め攻撃力：★★★

シリーズ伝統の武器。3発目は叩きつけ攻撃、溜め攻撃は横方向にフルスイングする。リーチ、攻撃力ともにそこそこなので中盤までの主要武器として使っていける。

入手場所

自室

割れた白ワインの瓶



白ワインの瓶で何度が攻撃していると、瓶が割れて攻撃力が高くなる。攻撃モーションも突きになるため、割れる前よりも使いやすい。ただし、相変わらず溜め攻撃はなし。

• DATA

基本攻撃力：★★

溜め攻撃力：—

入手場所

—

ピストル



比較的序盤から使用可能な使いやすい飛び道具。溜め攻撃はなし。弾数が0になった際、弾を持っている場合のみ1発ぶん発射の時間を使って自動的にリロードする。

• DATA

基本攻撃力：★★

溜め攻撃力：—

入手場所

自室

スコップ



工事現場などで使うスコップ。通常時は振りかぶり攻撃で、溜め攻撃時は突きのモーションになる。攻撃スピードがやや遅いのがネックだが、ピストルよりも攻撃力が高い。

• DATA

基本攻撃力：★★

溜め攻撃力：★★★

入手場所

建物乱立の世界

錆びた斧



片持ち用の斧。リーチは短い攻撃スピードが早く、敵に与えるダメージもスコップと同程度という優秀な武器。溜め攻撃時は振りかぶり攻撃だが大きく前進するので注意。

• DATA

基本攻撃力：★★

溜め攻撃力：★★★★

入手場所

建物乱立の世界

金属バット



金属製のバット。モーションは鉄パイプと同様で3発目は叩きつける。やや攻撃スピードが遅く、溜め時間も長めだが、溜め攻撃時の攻撃力はゴルフクラブをも凌ぐ威力を誇る。

• DATA

基本攻撃力：★★

溜め攻撃力：★★★★

入手場所

建物乱立の世界

リチャードのリボルバー



装弾数最大6発の拳銃。ピストル同様に使いやすい、さらに威力もある飛び道具だが、使用する弾は別。装弾数も少ないのでここぞという場面のために溜めたい。

• DATA

基本攻撃力：★★★★

溜め攻撃力：—

入手場所

アパートの世界

Weapon List

絶望のツルハシ



• DATA

基本攻撃力：★★★★

溜め攻撃力：★★★★★

工事現場などで使うツルハシ。絶大な威力を誇る武器で、特に溜め攻撃時は回転しながらの攻撃になるため有効範囲も広い。だが、攻撃速度が絶望的に遅く、使いにくい。

入手場所

2度目の森の世界

パター



• DATA

基本攻撃力：★★

溜め攻撃力：★★★

数あるゴルフクラブセットの中で、一番攻撃力が低い武器。実際ゴルフで使用する場合でも、玉を転がすためだけだからと思われる。使いすぎると折れてしまうので注意したい。

入手場所

アパートの世界

サンドウェッジ



• DATA

基本攻撃力：★★

溜め攻撃力：★★★★

パターの次に攻撃力が低いゴルフクラブ。使い心地はパターとあまり変わらない。このクラブはクリーチャーが武器として装備しており、倒すことで入手できる。

入手場所

2度目の建物乱立

ピッチングウェッジ



• DATA

基本攻撃力：★★

溜め攻撃力：★★★★

パター、サンドウェッジと並んで、攻撃力が低い部類に入るクラブ。建物乱立の世界では2本ゴルフクラブを入手できるため無視しても構わない。

入手場所

建物乱立の世界

9番アイアン



• DATA

基本攻撃力：★★

溜め攻撃力：★★★★

一番最初に拾うことができるゴルフクラブ。パターやサンドウェッジに比べると攻撃力がわずかだが高い。鉄パイプと併用して使いわけるといいだろう。

入手場所

地下鉄の世界

8番アイアン



• DATA

基本攻撃力：★★

溜め攻撃力：★★★★

最初はクリーチャーが武器として装備している。このクラブを使った敵の攻撃を受けるとダメージが大きいので注意したい。クリーチャーを倒すと入手可能。

入手場所

2度目の建物乱立の世界

7番アイアン



• DATA

基本攻撃力：★★

溜め攻撃力：★★★★

8番アイアンと同じく、敵クリーチャーが、最初から装備している。必ず入手しなければならないわけではなく、クリーチャーごと無視してしまっても構わない。

入手場所

2度目の建物乱立の世界

6番アイアン



• DATA

基本攻撃力：★★

溜め攻撃力：★★★★

森の世界で入手できる。鉄パイプに比べ若干攻撃力が高い。HPの高いクリーチャーを攻撃するときに役に立つ。ほかのクラブ同様、使いすぎると折れてしまう。

入手場所

森の世界

5番アイアン



• DATA

基本攻撃力：★★

溜め攻撃力：★★★★

武器自体が軽いせいか扱いやすく、使用頻度の高い鉄パイプよりも攻撃力が高い武器。入手できる建物乱立の世界では対ゴースト用の武器として使うのもいいだろう。

入手場所

建物乱立の世界

4番アイアン



• DATA

基本攻撃力：★★★

溜め攻撃力：★★★★

ゴルフクラブセットの中でもかなりの攻撃力を持ったクラブ。基本攻撃力はほかのクラブとさほど変わらないが、溜め攻撃力の高さは金属バットにも匹敵するほど。

入手場所

病院の世界

3番アイアン



• DATA

基本攻撃力：★★★

溜め攻撃力：★★★★

4番アイアンと同程度の扱い易さと攻撃力を持つクラブ。クリーチャーを倒すことで入手できる。高い攻撃力が魅力的だが、使いすぎると折れて役に立たなくなってしまう。

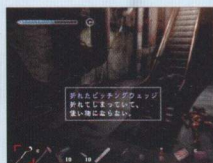
入手場所

2度目の建物乱立の世界

column

ゴルフクラブが折れると……

ゴルフクラブは何度か使うと折れ曲がってしまい、以後、武器としては装備できなくなる。



←折れたクラブは装備することも捨てることもできない。単なる荷物になってしまうので注意しよう。

スプーン



• DATA

基本攻撃力：★★★

溜め攻撃力：★★★★

攻撃力はゴルフクラブセットの中でも1、2を争うほど高い。基本攻撃力は鉄パイプの2倍、溜め攻撃力は金属バットにも匹敵するほどだ。

入手場所

2度目の建物乱立の世界

ドライバー



• DATA

基本攻撃力：★★★★

溜め攻撃力：★★★★

数あるゴルフクラブセットの中で一番攻撃力が高いクラブ。基本攻撃力の高さが抜群で、その威力は鉄パイプの倍もある。ここ一番という場面に備えて温存しておく。

入手場所

2度目の建物乱立の世界

Weapon List- Eileen

アイリーン専用武器

専用武器を装備させることでアイリーンも攻撃に参加できるようになる。ただしその場合アイテム欄を1つ占有してしまう。

アイリーンのバッグ



入手場所

病院の世界

アイリーンが持っていたハンドバッグ。これで殴られたら少し痛そう。とりあえずという感じの武器だが、ないよりはまし。病院の世界1Fの廊下で落ちている。

乗馬用のムチ



入手場所

2度目の地下鉄の世界

軽くて、力がなくても扱いやすい。リーチもあり、女の子向き。2度目の地下鉄の世界のB2で入手できるが、脇道に入らねばならないので、場所的には見逃しやすい。

チェーン



入手場所

2度目の森の世界

しなりを効かせればかなりのダメージを敵に与えることができる。2度目の森の世界の希望の家の敷地内、囲いの近くの遊び道具にかけてあるため見つけやすい。

ナイトスティック



入手場所

2度目の水牢の世界

鉛入りの皮製警棒で、力がない女性でもダメージを与えることができる。元は看守が使っていたものかもしれない。アイリーンの打撃武器としては最も強い装備品となる。

Recovery & Bullet Item List

ここで紹介するのは限りのある消費アイテム。特に回復アイテムは 回復/銃弾アイテムリスト
ゲーム後半で重要になってくるため使うタイミングを考えたい。

Recovery

回復アイテム

栄養ドリンク



回復量：○○

栄養を補給し、体力を少し回復させる。前半はあまり入手できないものの、ゲーム中で最も多く入手できる回復アイテム。念のために常時1個程度は持ち歩いていたところだ。

携帯用救急キット



回復量：○○○

傷を癒し、体力をある程度回復させる。ゲーム全般を通してみてもそれほど多く入手できるわけではないため、ボスとの戦いなどの緊急時や体力が大きく減少したときのみ使用したい。

アンブル



回復量：○○○○○

体力を結構回復させる。さらに一定時間、体力を少しずつ回復させ続ける。ゲーム中でもごくわずかな数しか入手できない貴重な回復アイテム。少なくとも1本は残しておこう。

Bullet

銃弾

ピストルの弾



口径が小さめのピストル用の弾。1個につき装弾数ぶん（モードによって変化する）の弾丸を入手できる。持ち歩く場合は装弾数ぶんアイテム欄を1つ占有する。

リボルバーの弾



口径が大きめのリチャードのリボルバー用の弾。ピストルと同様、装弾数ぶん（6発）を入手し、持ち歩くときも6発でアイテム欄を1つ占有する。威力は悪くない。

銀の銃弾

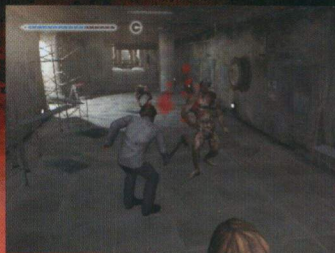


ゴーストに対して絶大な威力を誇る特殊なピストル用の弾。通常のゴーストならば1発で完全にダウンさせることができる。ゲーム中で2発しか入手できない貴重な弾。

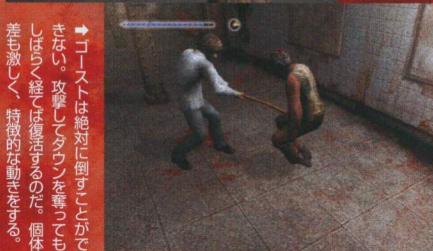
Creatures & Ghosts List

クリーチャーとゴーストの違い

異世界を進むヘンリーの行く手を阻む存在。その存在は大きくふたつに分類される。すなわち「クリーチャー」と「ゴースト」だ。クリーチャーは異世界に住む生き物であり、さまざまな種族が存在する。いずれも基本的には物理的な攻撃をしてくる。なのでヘンリーも物理的な攻撃手段を用いれば倒すことができる。一方ゴーストは、幽霊というその名のとおり死者だ。浮遊したり壁を抜けたり、さらに特徴的な（そして奇怪な）行動をとるゴーストも多い。クリーチャーとの最大の相違点は、ゴーストはどんなことをしても倒すことができないこと。強力な物理的手段でもダウンさせるのが精一杯なのだ。また、ゴーストは負のエネルギーを放っており、近づいただけでダメージを受けてしまう。こういった点から見ても、かなり危険な存在といえるだろう。



←個体や種族ごとの強弱こそあるものの、クリーチャーは武器で殴ったり、銃で撃つたりしては倒すことは必ず倒せるものだ。



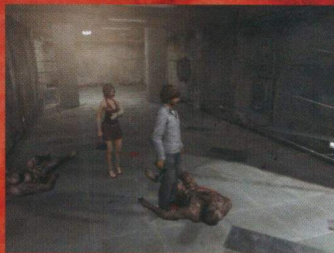
→ゴーストは絶対に倒すことができない。攻撃してダウンを奪ってもしばらく経てば復活するのだ。個体差も激しく、特徴的な動きをする。

Creature—クリーチャー



異世界に住みつく異形のもの

ヘンリーが迷い込む異世界には、現実世界では見たこともないような生物が棲みついている。それがクリーチャーだ。血と肉を求めてヘンリーに襲いかかってきて、複数体・複数種族で多数登場することも多い。



クリーチャーを倒すか無視するかは自らの判断にゆだねられる。時には逃げることも大切な。

Ghost—ゴースト



救いを求めて徘徊する死者

ゴーストはウォルターに殺された者のなれの果てだ。儀式によって命を奪われており、その苦しみから助けを求めて襲いかかってくる。もともと死んでいるので倒すことはできず、完全に倒したとしても一定時間で復活する。



踏みつけ攻撃で完全に倒したとしても、徐々にその力を取り戻し、再び起き上がってくる。

SNIFFER DOG (male) クリーチャー



闇に生息したことで視覚を失ったものの、それと引き換えに嗅覚が異常に発達。糞分である血を求めさまよい、かなりの距離からでもその臭いを嗅ぎ当てて寄ってくる。また聴覚も優れているらしく、プレイヤーが走る音に敏感に反応し襲いかかってくる。あごも発達しており、容易に肉を食いちぎる。獲物を仕留めると、長いストロー状の吸収管を硬直させて突き刺し、いやな音をたてて血を吸る。

DATA: SNIFFER DOG (male)	
HP	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
攻撃力	体当たり ■■■■■■

SNIFFER DOG (female) クリーチャー

基本的にはオスと変わらず、特性も同じ。視覚を失った代わりに得た嗅覚と聴覚を武器に、プレイヤーに襲いかかってくる。オスと子ども、口内から伸びる吸収管（おそらく舌が変化したものでしょう）をだらりと垂らし、血を求めて徘徊している。唯一異なる点は、オス以上にあごが発達しているということ。そのおかげで、噛みつかれるだけでなく、獲物に食いついて離さないこともある。



DATA: SNIFFER DOG (female)	
HP	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
攻撃力	体当たり ■■■■■■
	噛みつき ■■■■■■

Creatures & Ghosts List



RED TREMER クリーチャー

天井や壁、床など、いたるところに点在している、ヒルのような生物。その身体はほとんどが液体で構成されており、踏みつけたりすれば簡単に潰すことができる。倒すと体液を飛び散らせながら四散する。たま

に尻尾(?)を立てせ、振るわせるが、なにをしているのかは不明。

DATA: RED TREMER / BLUE TREMER	
HP	■■■■■■■■■■
攻撃力 踏んだ	■■■■■■■■■■
当たった	■■■■■■■■■■



GREEDY WORM クリーチャー

異世界に点在し、壁や天井などを食い荒らしている巨大ミミズ。触れたり攻撃しても一切反撃してこないため、気味が悪いという以外はヘンリーにとって害はない。なぜ各地を食い荒らしているのかは不明。

DATA: GREEDY WORM	
HP	—
攻撃力	—

BLUE TREMER クリーチャー



レッドトリマーの亜種と思われる生物。基本的に色が違うだけで変化はない。単体で出現することはあまりなく、何体が固まって出現する。天井から落ちて来たりするため、壁などにいたら頭上にも注意したい。レッドトリマーともども、完全に潰したつもりでもほかのエリアから戻ると復活している場合があるので注意。

WALL MAN クリーチャー

普段は壁と同化しており、まったく見分けがつかない。ヘンリーが近くに寄ると突如出現し、長い腕で襲いかかってくる。ウォールマンニュータイプとは同じカテゴリーに属する。移動してこないため、攻撃範囲から離れれば無害。

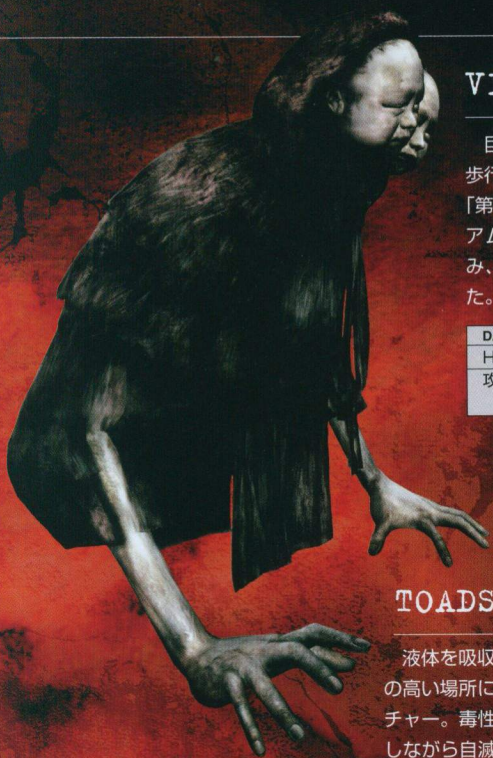
DATA: WALL MAN	
HP	■■■■■■■■■■
攻撃力 殴り	■■■■■■■■■■
頭突き	■■■■■■■■■■

WALL MAN new type クリーチャー

ウォールマンと似ているが、こちらのほうが強力。普段は天井付近に潜んでおり、ヘンリーが近づくと、枠ごと真下に降下してくる。長い腕で襲いかかってくるのはウォールマンと同様。

DATA: WALL MAN new type	
HP	■■■■■■■■■■
攻撃力 殴り	■■■■■■■■■■
頭突き	■■■■■■■■■■





VICTIM 07+08 特殊クリーチャー

巨大な身体を持つ特殊クリーチャー。長く巨大な腕で歩行・走行し、攻撃をしてくる。このまがましい敵は、「第一の啓示」により心臓をえぐり取られたビリー／ミリアム・ロケイン（第7と第8の被害者）の苦しみと憎しみ、そして殺人鬼の罪悪感に似た感情により産み出された。しかし殺人鬼は自らのその感情を自覚していない。

DATA: VICTIM 07+08	
HP	■■■■■■■■■■
攻撃力	■■■■■■■■■■
引っこ抜き	■■■■■■■■■■
体当たり	■■■■■■■■■■

羽を高速で動かし、まるでハチドリのように飛ぶ。液体を吸うのに便利な細長いくちばしを持っており、生きる者の血液を吸る。普段はまるでコウモリのように壁に張りついてじっと息をひそめ、獲物が近づくと集団で襲いかかってくる。

TOADSTOOL クリーチャー

液体を吸収して成長するため、主に湿度の高い場所に自生する植物のようなクリーチャー。毒性があり、触れると毒液を噴射しながら自滅する。ほかのクリーチャーの死骸を放置すると、その血液からこのクリーチャーが生えることもあるという。



DATA: TOADSTOOL / WHITESTOOL	
HP	■■■■■■■■■■
攻撃力	■■■■■■■■■■

DATA: HUMMER	
HP	■■■■■■■■■■
攻撃力	■■■■■■■■■■
体当たり	■■■■■■■■■■
つつき	■■■■■■■■■■
吸い付き攻撃	■■■■■■■■■■



WHITESTOOL クリーチャー

基本的にはトードストूलと同様の植物型クリーチャー。特性も同じで、動かす、攻撃もしてこない。倒しても時間が経てば再び生え始めることがあり、通路などに生えている場合は特に注意しておきたい。



HUMMER クリーチャー

Creatures & Ghosts List



GUM HEAD -old type クリーチャー

一見、人間や猿のように見えるが、実は人間の皮を被っているおぞましい生物。その本体はあごの下からせり出したこぶでしか確認できない。筋肉が発達しており、高いところから突然降下してくることもある。

DATA: GUM HEAD -old type	
HP	■■■■■■■■■■
攻撃力 殴り	■■■■■■■■■■
武器攻撃	■■■■■■■■■■

GUM HEAD -new type

クリーチャー

ガムヘッドの知能が発達し、武器を使いこなすようになった亜種。凶暴で、ヘンリーが持っている武器を奪うこともある。ときに集団で襲いかかってくることもあり、囲まれると命の保証はない。

DATA: GUM HEAD -new type	
HP	■■■■■■■■■■
攻撃力 殴り	■■■■■■■■■■
武器攻撃	■■■■■■■■■■



WHEEL CHAIR クリーチャー

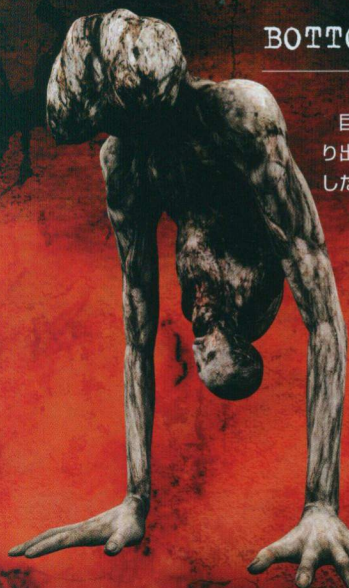


悪意が宿った車椅子。ゴーストと同様、邪悪な力を放っており、近づいただけでもダメージを受ける。人の影を落としている特殊な（そしてより強力な）ものも存在する。急に反転して戻ってくるといったトリッキーな動きもあなどれない。

DATA: WHEEL CHAIR #1	
HP	■■■■■■■■■■
攻撃力 体当たり	■■■■■■■■■■

DATA: WHEEL CHAIR #2	
HP	■■■■■■■■■■
攻撃力 体当たり	■■■■■■■■■■

BOTTOMS クリーチャー



巨大な2本の腕を持つ特殊クリーチャー。身体も大きく、そこから繰り出される攻撃は脅威である。殺人鬼の中にある“家族”への漠然とした想いや、殺人に対する罪悪感が深層心理の中で具現化されたもの。

DATA: VICTIM	
HP	██████████
攻撃力	引っ掻き ██████████
	体当たり ██████████

PATIENT クリーチャー



交通事故で病院に運ばれたが息を引き取り、その後、殺人鬼のいたずらにより異世界に取り込まれた。啓示に基づく殺人の被害者ではない。点滴のスタンドを振り回し、生者を襲う。動きも機敏でかなり手強い。

DATA: PATIENT	
HP	██████████
攻撃力	武器攻撃 ██████████

DUMMY クリーチャー



深層部に通じる螺旋階段への扉を守る番人。多くの分身を操り、自らもその中に混じって侵入者を排除する。実像に打撃を与えると分身も一緒に苦しみ、それが真像を見極める唯一の方法である。実像を倒せば分身は無力化する。

DATA: DUMMY	
HP	██████████
攻撃力	殴り ██████████
	頭突き ██████████

Creatures & Ghosts List

VICTIM -old type ゴースト



異世界をさまようゴースト。「第一の啓示」に基づく被害者だが、いつ殺されたのかは不明。すでに衣服と肉体は同化し、顔も原型すら留めていない。「解放の儀式」に使うため心臓を抜き取られており、永遠の苦しみの中で生きた人間の心臓を求め続けている。その苦しみは負の力となって生きた人間の生命力すら奪う。浮遊して移動し、壁なども通り抜けて襲いかかってくる。

DATA: VICTIM -old type	
HP	■■■■■■■■■■
攻撃力	つかみ ■■■■■■■■■■
	噛みつき ■■■■■■■■■■

VICTIM 04 ゴースト

異世界をさまよう中年のゴースト。「第一の啓示」により心臓を抜き取られた第4番目の被害者。心臓は「解放の儀式」に使用され、すでになく、その苦しみから生者の心臓を求めている。想像を絶する苦しみ波の波動は負の力となり、近くにいる生きた人間の生命を脅かす。ほかのゴーストと同様に浮遊して移動し、壁なども通り抜けて襲いかかってくる。



DATA: VICTIM 4	
HP	■■■■■■■■■■
攻撃力	武器攻撃 ■■■■■■■■■■
	噛みつき ■■■■■■■■■■

VICTIM 10 ゴースト

異世界をさまようゴースト。「第一の啓示」に基づいて殺され、心臓を抜き取られた第10番目の被害者。「解放の儀式」に使われた心臓は永遠に失われ、やはり生者のそれを求めて苦しみ続けている。生者はそばに寄っただけで負の力の影響により生命力を奪われる。ほかのゴーストと同様、浮遊して移動し、壁なども通り抜けて襲いかかってくる。



DATA: VICTIM 10	
HP	■■■■■■■■■■
攻撃力	つかみ ■■■■■■■■■■
	噛みつき ■■■■■■■■■■

異世界をさまよう若者のゴースト。「第二の啓示」により殺害された第12番目の被害者。心臓こそ抜き取られてはいないが、その身体はやはり苦痛に支配されており、常に人間の生き血を求めている。死者の苦しみの波動は、やはり負の力と化して放たれ、生きている者の命を奪い取っていく。ほかのゴーストと同様、浮遊して移動し、壁などを通り抜けて襲いかかってくる。

VICTIM 12 ゴースト



DATA: VICTIM 12	
HP	■■■■■■■■■■
攻撃力	つかみ ■■■■■■■■■■
	噛みつき ■■■■■■■■■■

VICTIM 13 ゴースト

異世界をさまよう老婆のゴースト。「第二の啓示」により殺害された第13番目の被害者。啓示に基づき殺された者の宿命により、異世界の中で苦しみ続けている。生者が近くになると、その生き血を啜るために近づいてくる。やはり負の力により、人間の生命力を奪う波動を放っている。ほかのゴーストと同様、浮遊して移動し、壁などを通り抜けて襲いかかってくる。



DATA: VICTIM 13	
HP	■■■■■■■■■■
攻撃力	つかみ ■■■■■■■■■■
	噛みつき ■■■■■■■■■■

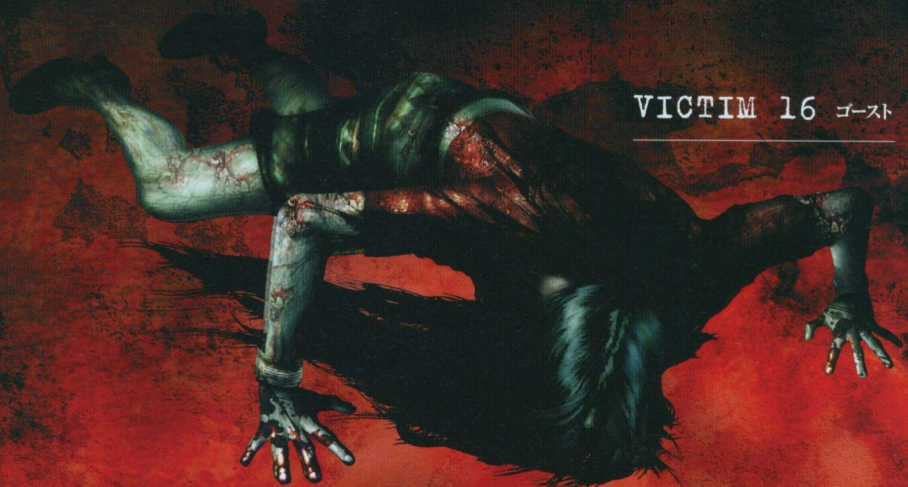
VICTIM 14 ゴースト

異世界をさまよう中年のゴースト。「第二の啓示」により殺害された第14番目の被害者。身体を支配する苦しみを軽減するためか、生きている者の生き血を求め続けている。その苦しみが産み出した負の力は、近づいた生者の生命力を奪い去っていく。ほかのゴーストと同様、浮遊して移動し、壁などを通り抜けて襲いかかってくる。



DATA: VICTIM 14	
HP	■■■■■■■■■■
攻撃力	つかみ ■■■■■■■■■■
	噛みつき ■■■■■■■■■■

VICTIM 16 ゴースト



「第三の啓示」により殺害された16番目の被害者・シンシアのゴースト。長い髪をだらりとたらしながら、すぐるように片手を上げ、ヘンリーに近づいてくる。だが、近づくと、まるでそれで生命力を吸い取るかのように髪の毛を巻きつけてくる。浮遊して移動し、壁をも通り抜けて襲い来る。ダウンさせると床を這いつくばりながら不気味に移動することもある。負の波動を放つのはほかのゴーストと同様。

DATA: VICTIM 16	
HP	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
攻撃力	つかみ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
	噛みつき ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

VICTIM 18 ゴースト

「第三の啓示」により殺害された第18番目の被害者・アンドリューのゴースト。まるで異世界を楽しむかのように能天気な浮遊し、楽しそうに歌を歌って攻撃する。宙に浮いて移動するが、ときおり身体を丸めて体当たり攻撃をしてくる。こう見えても負の力は放っており、近づきだけで生命力を奪い取られる。楽しそうな姿は苦しみか狂気を産み出しただけなのかもしれない……。

DATA: VICTIM 18	
HP	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
攻撃力	転がり攻撃 ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
	体当たり ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
	歌攻撃 ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■



VICTIM 19 ゴースト

「第三の啓示」により殺害された第19番目の被害者・リチャードのゴースト。時間の概念を失い、巻き戻しや再生を繰り返す壊れたビデオのような動きをする。その行動はまさに予測不可能。壁抜けも浮遊もせず、移動は基本的に歩行になるが、時間を超越しているためか瞬間移動すら行う。なお、負の波動を放つのはほかのゴーストと同様。

DATA: VICTIM 19	
HP	■■■■■■■■■■■
攻撃力	■■■■■■■■■■■
武器攻撃	■■■■■■■■■■■
つかみ	■■■■■■■■■■■



VICTIM 17 ゴースト

「第三の啓示」により殺害された第17番目の被害者・ジャスパーのゴースト。常に炎をまとい、その苦しみから人間の生き血を求めてさまよっている。攻撃時にはその炎はいつそう燃え上がり、ターゲットとなった生者をも焼き尽くす。浮遊して移動し、壁を通り抜けて襲いかかってくる。ほかのゴーストと同様、負の波動により近づいた生者の生命力を奪う。

DATA: VICTIM 17	
HP	■■■■■■■■■■■
攻撃力	■■■■■■■■■■■
武器攻撃	■■■■■■■■■■■
噛みつき	■■■■■■■■■■■





WALTER

「第二の啓示」の最初、「解放の儀式」により第11番目に殺されたはずの被害者、ウォルター・サリバン。異世界にいるクリーチャーやゴーストとは違い、明確な意思を持って行動している。ときにヘンリーの前に現れて、穏やかな口調で話し始めることも……。果たして彼は生者なのか死者なのか？

DATA: WALTER	
HP	████████████████████
攻撃力	
銃攻撃	██████□□□□□□
鉄パイプ攻撃	████████□□□□
チェーンソー突き攻撃 (×打撃回数)	██████□□□□□□
チェーンソー振り回し (×打撃回数)	██████□□□□□□

The background of the page is a dark, moody photograph. It features a large, glowing red and orange light source, possibly a fire or a large flower, which is reflected in a body of water in the foreground. The water's surface is dark, with the light creating a shimmering, rippling effect. The overall tone is mysterious and dramatic.

Chapter 3: ストーリー攻略

POINT OF ENTRY 攻略ページの見かた

マップ攻略ページ

出現クリーチャーやゴーストと入手アイテム
そのエリア内に出現するクリーチャーとゴーストや、落ちているアイテムの一覧。ただしグリーディワームは攻撃しないので配置していない。

簡易フローチャート
ストーリーを追いながら、効率よくクリアするための攻略フローチャート。場所と簡単な内容が書かれている。

Subway

人気のない地下鉄から悪夢は始まる

不要品が落ちて回り回った先は、静まり返った地下鉄の駅だった。これは悪夢のスタート。そう思いながら歩いていると、駅構内を歩くヘンリー。途中でシンシアと名乗る女性と出会う。共に探索することになるが、そこにこの世のものとは思えない異形の生物が現れる。

地下鉄の世界

フローチャート 地下鉄

B1-B1女子トイレ
シンシアと出会った後女子トイレに行く。シンシアが離脱する

B1女子トイレ
7Fに入る

自室
リビングの家具を動かす。アイリーンの部屋を覗く。個室でシンシアからの電話をとる

B1女子トイレ
マネキンを買った後、「リンチストリートラインのコイン」を入手できる

B3車庫 - B3リンチストリートラインホーム
B3リンチストリートラインホーム車庫裏に入り、スイッチを押す。シンシアと合流

B3小部屋
B3リンチストリートラインホーム西側にある小部屋に入ると、シンシアの離脱

B4キングストリートラインホーム
ホームを少し進むと、シンシアから連絡が入る

B4エスカレーター - B1キングストリートライン改札
エスカレーターを降り、キングストリートライン改札のドアを開けると「異形の鉄板」を入手

B1キングストリートライン改札
改札内に入る

自室に戻る

Creepers & Ghosts

- Wraith Skyles
- Wailman
- Shrieker Dog

Items

- リンチストリートラインコイン
- マネキン
- 異形の鉄板
- 手榴弾
- 手榴弾リンク
- 手榴弾アン

異世界のマップを表示

各エリアの全体マップ。クリーチャーやアイテムなどの配置や、扉や階段などの通行の可否が載っている。アイコンの意味は右の通り。

マップアイコン一覧

	…穴		…開くために何かが必要な扉
	…紋章の扉		…閉まっており絶対に開かない扉
	…スタート地点		…自由に行き来できる扉
	…階段		…はしご
			…行き止まり

攻略ページは、マップ攻略とストーリー解説の2つに分けられている。マップ攻略ページでは、その世界のマップとフローチャートが掲載され、ストーリー解説ページでは、ゲームを進める上で注意すべきポイントを詳しく紹介している。なお攻略はゲームモード「Normal」を基準としている。

ストーリー解説ページ

異世界の謎を解説

イベントや謎の解説など、攻略のポイントに掲載。数字に沿って読み進めて行けば、その時するべき行動がわかるようになっている。

Subway

5 シンシア救出

Plot: キングストリートライオンホーム

シンシアはシンシアライオンホームの地下鉄駅に閉じこめられており、彼女を救出するために、プレイヤーはシンシアライオンホームの地下鉄駅に侵入し、シンシアを救出する。その後、シンシアはシンシアライオンホームの地下鉄駅に閉じこめられており、彼女を救出するために、プレイヤーはシンシアライオンホームの地下鉄駅に侵入し、シンシアを救出する。




※シンシアはシンシアライオンホームの地下鉄駅に閉じこめられており、彼女を救出するために、プレイヤーはシンシアライオンホームの地下鉄駅に侵入し、シンシアを救出する。

6 再会と別離

Plot: キングストリートライオンホーム

シンシアと再会し、彼女を救出するために、プレイヤーはシンシアライオンホームの地下鉄駅に侵入し、シンシアを救出する。その後、シンシアはシンシアライオンホームの地下鉄駅に閉じこめられており、彼女を救出するために、プレイヤーはシンシアライオンホームの地下鉄駅に侵入し、シンシアを救出する。




※シンシアはシンシアライオンホームの地下鉄駅に閉じこめられており、彼女を救出するために、プレイヤーはシンシアライオンホームの地下鉄駅に侵入し、シンシアを救出する。

ウォールマン対処法

エスカレーターに出発するウォールマンは、ムリヤリ通り抜けようとしますが、こちらから攻撃すれば一掃できるので、その間に逃げよう。また、壁に金網がかかっているところからは出現しないので安心だ。



7 助けを呼ぶ声

Plot: キングストリートライオンホーム

シンシアはシンシアライオンホームの地下鉄駅に閉じこめられており、彼女を救出するために、プレイヤーはシンシアライオンホームの地下鉄駅に侵入し、シンシアを救出する。その後、シンシアはシンシアライオンホームの地下鉄駅に閉じこめられており、彼女を救出するために、プレイヤーはシンシアライオンホームの地下鉄駅に侵入し、シンシアを救出する。



※シンシアはシンシアライオンホームの地下鉄駅に閉じこめられており、彼女を救出するために、プレイヤーはシンシアライオンホームの地下鉄駅に侵入し、シンシアを救出する。

8 エスカレーターの先で……

Plot: キングストリートライオンホーム

シンシアの救助した声に導かれ、プレイヤーはエスカレーターに乗る。エスカレーターに乗ると、シンシアはシンシアライオンホームの地下鉄駅に閉じこめられており、彼女を救出するために、プレイヤーはシンシアライオンホームの地下鉄駅に侵入し、シンシアを救出する。



※シンシアはシンシアライオンホームの地下鉄駅に閉じこめられており、彼女を救出するために、プレイヤーはシンシアライオンホームの地下鉄駅に侵入し、シンシアを救出する。

9 最初の惨劇

Plot: キングストリートライオンホーム

シンシアはシンシアライオンホームの地下鉄駅に閉じこめられており、彼女を救出するために、プレイヤーはシンシアライオンホームの地下鉄駅に侵入し、シンシアを救出する。その後、シンシアはシンシアライオンホームの地下鉄駅に閉じこめられており、彼女を救出するために、プレイヤーはシンシアライオンホームの地下鉄駅に侵入し、シンシアを救出する。



※シンシアはシンシアライオンホームの地下鉄駅に閉じこめられており、彼女を救出するために、プレイヤーはシンシアライオンホームの地下鉄駅に侵入し、シンシアを救出する。

Return to my Room - さながら悪夢への導き

プレイヤーはシンシアライオンホームの地下鉄駅に侵入し、シンシアを救出する。その後、シンシアはシンシアライオンホームの地下鉄駅に閉じこめられており、彼女を救出するために、プレイヤーはシンシアライオンホームの地下鉄駅に侵入し、シンシアを救出する。




※シンシアはシンシアライオンホームの地下鉄駅に閉じこめられており、彼女を救出するために、プレイヤーはシンシアライオンホームの地下鉄駅に侵入し、シンシアを救出する。

行動のヒントを解説

そのエリアで特に注意すべき戦闘場所の攻略方法や、特殊な使い方をするアイテムの解説を詳しく説明している。

次なる異世界への誘い

そのエリアをクリアした後、次のエリアに進むまでの手順。また、そのときに起こるイベントなどを解説する。

Room 302

すべての起点となる場所

ヘンリーが住む、地方都市アッシュフィールドに建つアパートの一室。何の変哲もない部屋なのだが、ドアには外れない鎖や通じない電話など、外界から完全に隔離された状態になっている。しかしそれらは、これから始まる悪夢の単なる序章にすぎない…。

ベッドルーム

作業机があるところから、書斎兼寝室といった部屋。ベッドの横に電話が、机の上にはスクラップブックが置いてある。電話線が切られているようで、電話をかけても反応はない。また、壁にはヘンリーが数年前に観光で訪れたサイレントヒルの風景写真が飾られている。



窓からはアパートの向かいの棟と、地下鉄の入り口が見えるだけだ。もちろん開けることはできない。

リビング

ソファやテレビ、アイテムBOXなどが置かれている。テレビは電源がまったく入らない状態になっている。また、棚にはミニコンボが置かれており、ラジオのニュースを聞くことができる。ベッドルームと同じく窓からは外の風景を見ることはできるが、開けることはできない。



ランプスタンドの前にある台の上には、赤い本が置かれている。これが、唯一のセーフポイントとなっている。



バスルーム

ごく普通のユニットバス。バス・トイレとも、水はまだ出るようだ。ここが異世界へと通じる重要な場所になるのだが……。



薄暗く気味の悪い場所だ。

物置部屋

工具や灯油、それに洗濯機や乾燥機が置かれている部屋。一見どこにでもあるような物置部屋だが、ここもバスルーム同様、異世界に通じる重要な場所となる。



灯油の入ったタンクや工具、これらを使って外に出ることはできないのだろうか？

玄関

玄関の扉は、いくつもの鎖で厳重に閉ざされている。さらに扉には、誰が書いたのか外に出るなという文字が。またドアスコープからは、廊下の様子を窺うことができる。



玄関の鎖は、中からくくり付けられている。一体いつの間にか誰がこんな仕掛けをしたのだろうか。

キッチン

キッチンにはミキサーなど、ある程度の調理道具がそろっている。食材はほとんど残っていないのか、冷蔵庫を開けてもワインボトルとチョコレートミルクしか入っていない。



見た目は、怪しいところのないごく普通のキッチン。バスルームと同じく、水もちゃんと出るようだ。食料は若干、蓄えがあったようである。

Room 302

悪夢の予兆

ヘンリーは同じ夢を毎晩見続けている。その夢とは、自分の部屋が血と錆だらけになっており、さらに自分自身がまったく別の人間になって部屋を探索しているというものだ。ひと通り部屋を見終えるとリビングの壁にある染みが生き物のように動きだし、壁からおぞましいゴーストが出現するとこゝろで目を覚ますのだ。



▶ヘンリーに向かって、何かを求めようように壁から現れるゴースト。

◀この悪夢は、一体何をヘンリーに伝えようとしているのだろうか。



目覚め、そして変わりゆく現実

またいつもの同じ悪夢を見てしまい、ヘンリーは陰鬱な気持ちで目が覚める。目覚めた場所は、悪夢の中とは違ういつもと変わらぬ自室のベッドルーム。そして、部屋から一歩も出られないことも変わっていない。試しに電話をかけてみるが、やはり今までと同じくどこにも通じない。「やはりためか…」、そう思って電話を切ったヘンリーだったが、その瞬間どこからか電話がかかってくる。その電話口からは、助けを求める声が聞こえてきたのだが……。



誰から電話がかかってきたというのだろう。

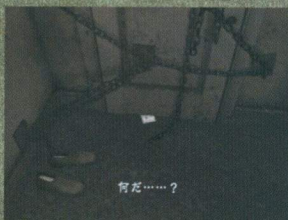
鳴らないはずの電話



使用不可能な電話。かけることもかかってくることもないはずなのに、突然電話が鳴り響く。まるで開幕のベルのように……。

閉ざされた扉

悪夢を見始めた5日前から、幾重にもくくりつけられた鎖で厳重に閉ざされている玄関の扉。しかも外側からならいざ知らず、扉の内側から閉ざされている。部屋の中にはヘンリー以外誰もいないはずなのに……。ヘンリーが奇妙に思ったそのとき、扉に赤い文字が浮かび上がってくる。それは「外へ出るな」という警告の文章と、「ウォルター」という人名らしきものだった。いったい誰が誰に向けたメッセージなのだろうか。



扉の下の隙間に、手紙が挟まっている。

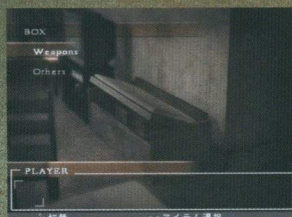
扉の向こうでは



ドアスコープから玄関前を覗いてみると、廊下の壁にいくつもの人の手形が浮き出ている。

頼りになるアイテムBOX

リビングには、テレビなどの家具と一緒に大きなアイテムBOXが置いてある。これは、不要なアイテムを保管することができるとても便利なものなのだ。ヘンリーは最大10個しかアイテムを持つことができないので、今現在必要がないと思われるものはできるだけ預けるようにしよう。そうすれば、アイテムの持ちすぎで重要アイテムを取れなくなることもないだろう。また、アイテムBOXは武器とアイテムを分けて保管することができる。



最初は何も入っていない。

窓から見える風景

どうやっても開けることも割ることもできない窓。そこから見える風景は、すぐ近くにありながらヘンリーの部屋とはまったく別世界のことのように思える。ふと、リビングの窓から外を見たヘンリーは、何気なく地下鉄の階段前にいる女性に目がとまる。その女性は誰かを待っているかのようなようだったが、しばらくすると地下鉄に降りていってしまった。それはどこにでもあるような、日常の風景。しかし、これが後に起こる惨劇への序章となるのである……。



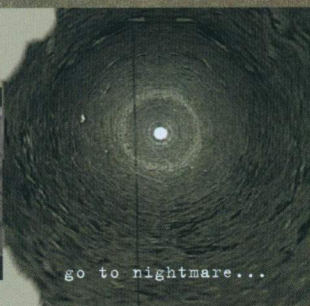
窓からは、同じアパートの各部屋も見える。

洗面所に不思議な穴が…

部屋の中を探索していると、突然奥の方から音が聞こえてくる。バスルームに行ってみると、壁にいつの間にか穴が。ここから外に出られるかもしれない。そう思い、穴に入ってみると……。



どこまでも続くこの穴の行き先は…!?



Subway

人気のない地下鉄から 悪夢は始まる




不思議な穴を通り行き着いた先は、静まり返った地下鉄の駅だった。これは夢なのか……。そう思いながらもあてもなく駅構内を歩くヘンリー。途中でシンシアと名乗る女性と共に行動することになるが、そこにこの世のものとは思えない異形の生物が現れる。








異から遠い出してくるコースト、何が求めているのか、執拗にヘンリーを追いやる。



Creatures & Ghosts

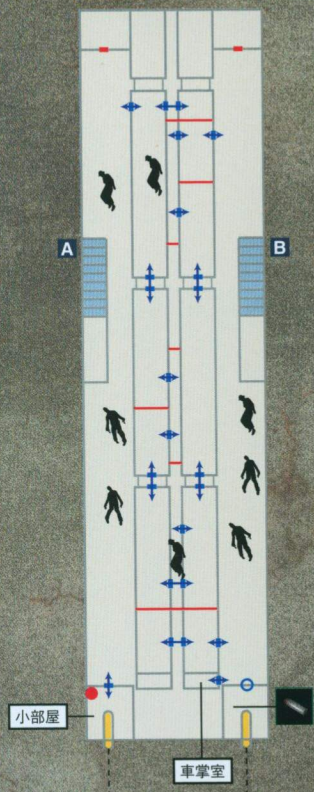
-  Victim 3types
-  Wallman
-  Sniffer Dog

Items

-  リンチストリートラインのコイン
-  ピストルの弾
-  栄養ドリンク
-  誘惑の銘板
-  9番アイアン

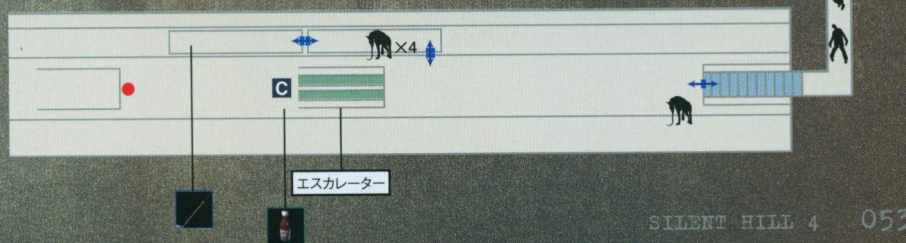
B3

リンチストリートラインホーム



B4

キングストリートラインホーム



フローチャート: 地下鉄

B1~B1女子トイレ

シンシアと出会った後女子トイレ前に行くと、シンシアが離脱する

B1女子トイレ

穴に入る

自室

リビングの家具を動かし、アイリーンの部屋を覗く。寝室でシンシアからの電話をとる

B1女子トイレ

マネキンを調べると、「リンチストリートラインのコイン」を入手できる

B3車掌室~B3リンチストリートラインホーム

B3リンチストリートラインホーム車掌室に入り、スイッチを押す。シンシアと合流

B3小部屋

B3リンチストリートラインホーム西側南にある小部屋に入ると、シンシアが離脱

B4キングストリートラインホーム

ホームを少し進むと、シンシアから連絡が入る

B4エスカレーター~B1キングストリートライン改札

エスカレーターを登り、キングストリートライン改札のドアを調べると「誘惑の銘板」を入手

B1キングストリートライン改札

改札内に入る

自室に戻る

Subway

悪夢の中での出会い

place: B1

自室のバスルームに出現した不気味な穴に入ってみると、ヘンリーはいつのまにか下りのエスカレーターに座りこんでいることに気がついた。ひと一人いない異様な雰囲気な警戒しながら通路を進んで行くと、自分のいる場所が普段見慣れた地下鉄の駅であるような気がしてきた。部屋から脱出できたことに、喜んだのもつかの間、通路の先でシンシアと名乗る女性が現れる。彼女も自分と同じくこの地下鉄の駅に迷い込んだようだ。なにはともあれ、協力して外に向かうことにしよう。



ここは… いったい……？

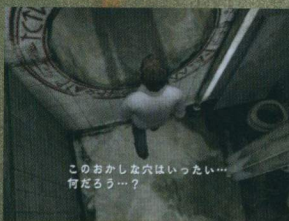
←気づくとエスカレーターに座りこんでいるヘンリー。穴を這いずっていたはずなのだが……？

⇒シンシアは悪夢だと信じきっている。だが、ヘンリーにはただの夢だとは思えない。無事に脱出できるのだろうか。



これが夢じゃなかったら
いったい何なの？

現実世界への穴



このおかしな穴はいったい……
何だろう……？

←まさか、シンシアはこの穴に入っていたのだろうか？ とりあえず穴の中に入ってみるしかないだろう。

place: B1女子トイレ

女子トイレ前で、突然シンシアが吐き気を訴える。そのままトイレに入ってしまうが、いつまで待っても出てくる気配がない。中を覗いてみるとシンシアは見あたらない。代わりに不気味な穴を発見する。

謎のクリーチャー



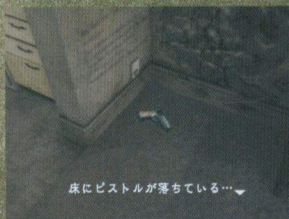
男子トイレから出てくるスニファードッグには吸血の特性がある。血の臭いに敏感だが、逆に視力は悪く、そっと通り抜ければ戦いを回避できる。なお、メスのスニファードッグの噛みつき攻撃に注意。

フィーチャー
Feature

3 ハンドガンと覗き穴

place: 自室

穴に入ると、なぜか自室のベッドで目が覚める。今の出来事は本当に夢だったのだろうか。開かない窓を確かめて、重い気持ちのままリビングに向かうと、写真立てのある棚を動かした形跡に気がつく。詳しく調べてみると、家具の後ろの壁が壊されていて、302号室が覗けるようになっていた。



床にピストルが落ちている…

→覗き穴を調べると、寝室にある電話が鳴る。なぜ彼女から電話か？ そもそも電話線は切れているのに……。

←棚を動かしてみると、ピストルが落ちていた。誰のものはわからないが、とりあえず拾っておけば、何かの役に立つだろう。



……どこ行ったの…？

4 地下鉄の奥へと進む鍵

place:

リンチストリートライン改札

シンシアからの電話を受けたあと、再びバスルームの穴に入ってみると、そこは女子トイレ。どうやら入ったところと同じ場所に出てきたようだ。個室内の不気味なマネキンから「リンチストリートラインのコイン」を入手し、改札口でコインを使えば、地下鉄のホームへと降りていくことができる。



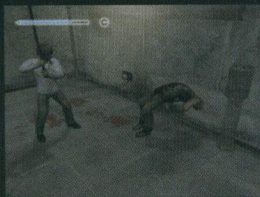
ここでは使えない

→改札を抜け、階段を下るとゴーストが出現する。近づくだけでダメージを受けるため、なるべく早く通り抜けよう。

←「リンチストリートラインのコイン」は、リンチストリートライン専用のもので、キングストリートラインに入ることはできない。



異世界の住人ゴースト



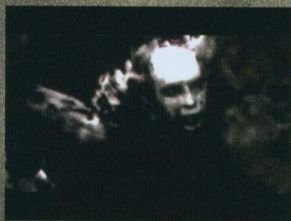
ゴーストには攻撃こそ通用するが、クリーチャーのように倒すことはできない。ダウンしてもそれは一時的な足止めでしかなく、必ず起きあがって追いかけてくる。彼らの出てこないエリアまで逃げるのが最善策だ。

Subway

5 シンシア救出

place: リンチストリートライン改札
~リンチストリートラインホーム

階段を下って行くと、突如壁からゴーストが出現する。彼らゴーストは倒せないため、別エリアに進むまで追われ続けることになる。なのでさらに階段を下ると、B3の列車内に閉じ込められたシンシアを発見できる。車輛の扉を開くには車掌室にある開閉ボタンを押すしかない。



→ゴーストをすり抜けて南端の車掌室へ。なお、車掌室内部にゴーストは出ない。エリアによって出現の有無が決まっているようだ。

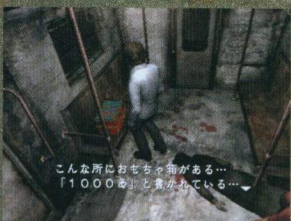
◀肉を裂くような怪音とともに壁からゴーストが現れる。彼らは倒せないので攻撃をかわしながら逃げるよりほかはない。



6 再会と別離

place:
リンチストリートラインホーム

シンシアと合流後、開きっぱなしの列車の扉から中に入ってみるとどうやら隣の列車へと移動できるようだ。執拗に追いかけてくるゴーストから逃れつつ、なんとか隣のホームに降り立つふたり。南端の小部屋へ逃げこむベンリーだが、ふと気づくとシンシアがいない。彼女は一体どこへ……?



→ゴーストの出ない南の小部屋へ入ると、さっきまでいたはずのシンシアの姿がなくなっている。どうしてしまったのだろう。

◀ホームや列車の中にはいづくか気になる場所があるが、とりあえず今は気にせず先に進んでしまっただけがマシ。



フィーチャー feature

ウォールマン対処法



エスカレーターに出現するウォールマンは、ムリヤリ通り抜けようとしてもダメ。こちらから攻撃すれば一瞬ひるむので、その隙にかけ抜けよう。また、壁に金網がかかっているところからは出現しないので安心だ。

7 助けを呼ぶ声



◀ホームには自室につながる穴もあるのでいったん帰るのもいいだろう。ただしスニファードッグも徘徊しているので注意。

place: キングストリートラインホーム

戻ってみても見当たらないシンシアを心配しつつも、とりあえずは先に進むしかない。はしごを経由すると、キングストリートラインのホームに出る。そこへ突然、助けを求める構内放送が響き渡る。

8 エスカレーターの先で……



◀異様に長く、どれだけの時間、乗っていてもいいの不安になる。金網のない場所からはウォールマンも襲ってくる。

place: キングストリートラインホーム
～エスカレーター

シンシアの切迫した声に導かれ、ヘンリーは昇りエスカレーターに飛び乗る。不思議なことにエスカレーターの行きつく先は見えない。しかも壁からは不気味なウォールマンたちが襲ってくるのだ。

9 最初の惨劇



◀いったい誰がこんなひどいことを。そしてシンシアの身体に刻まれた謎の数字は、なにを意味するのだろうか。

place: キングストリートライン改札口
～駅員室

エスカレーターでたどり着いた先はキングストリートラインの改札のようだ。駅員室の扉にはめこまれた「誘惑の銘板」を手に入れて室内に入ってみると、変わり果てたシンシアと対面することになる。

Return to my room - さらになる悪夢への導き

ヘンリーは自室のベッドで目を覚ます。シンシアの死は夢だったのか？ だが、窓からは救急車が見え、ラジオからはなぜか警察の無線が聞こえる。バスルームの穴も、さらに広がりを見せている。



地下鉄の入口周辺に、救急車とパトカー、警官がいる…



go to next nightmare...

Forest

木々の生い茂る 森の中で……

地下鉄の悪夢も覚めやらぬまま、洗面所の穴に再度入ってみるヘンリー。気がつくと、今度はうっそうと木々が生い茂る森のなかだった。しばらく歩いてみると、墓場らしき場所で幼い少年と出会う。悪夢であるはずのこの世界に、なぜこのような子供がいるのだろうか……。



少年は、何も言わずにいなくなってしまう。この世界に幽霊することを知っているのだろうか。

Creatures & Ghosts



Victim



Hummer



Sniffer Dog 2types

Items



血文字の小さな
スコップ



錆びと血の鍵



起源の銘板



ピストルの弾



栄養ドリンク



携帯用救急キット



6番アイアン

フローチャート: 森

自室

冷蔵庫から「チョコレートミルク」入手

自室

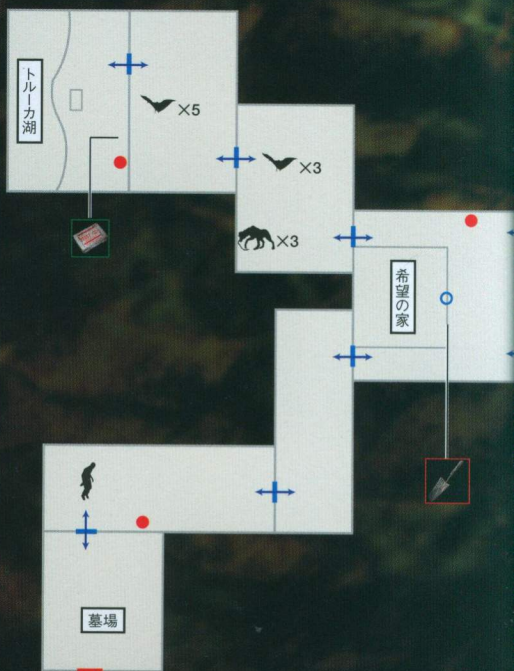
穴に入り森の世界へ

ジャスパーの車のあるエリア

車の中から、「ジャスパーのメモ」入手

墓場

墓場に行き、謎の少年とジャスパーに出会う



希望の家玄関前

希望の家玄関前にいるジャスパーに「チョコレートミルク」を渡し、「血文字の小さなスコップ」を受け取る

手の形をした木の根があるエリア

手の形をした木の根がある場所で「血文字の小さなスコップ」を使い「錆びと血の鍵」を入手

自室

すぐ隣のエリアにある穴から自室に戻り、「錆びと血の鍵」をアイテムボックスに入れる

希望の家エリア

希望の家エリアの穴から再び自室に戻り「錆びと血の鍵」をもってくる

希望の家内部

希望の家に入り、「経典の切れ端」を調べる

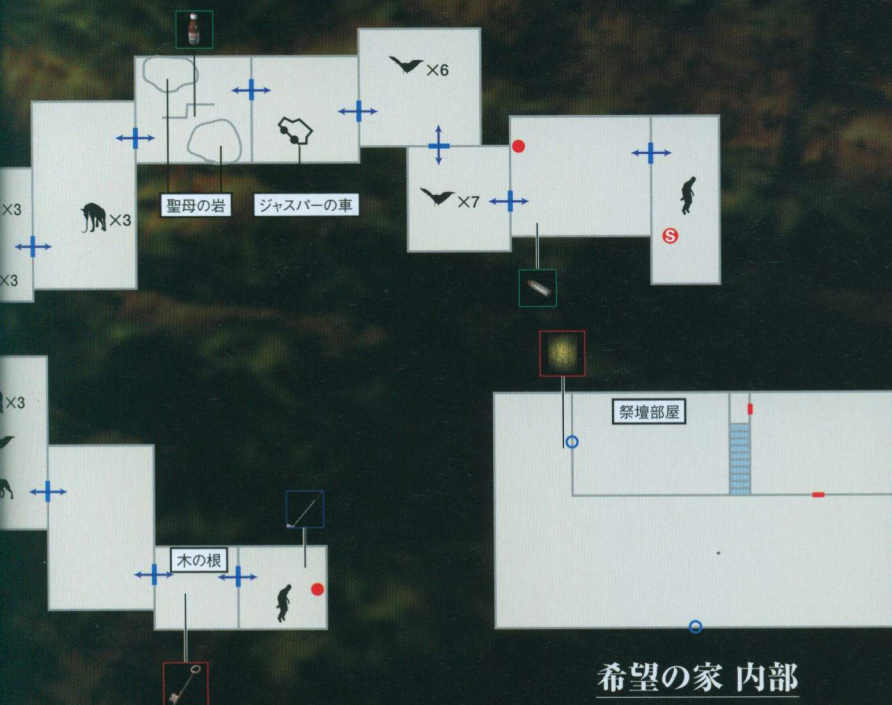
希望の家内部

希望の家1Fのドアにある「起源の銘板」を入手

希望の家内部

ドアの中に入る

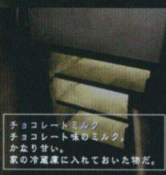
自室に戻る



希望の家 内部

Forest

冷蔵庫に残った最後の……



チョコレートミルク
チョコレート味のミルク
かなり甘い。
家の冷蔵庫に入れておいたのだ。

◀「白ワインの瓶」は武器扱いなので、この「チョコレートミルク」は唯一の飲食物。だが、ヘンリーは飲む気がなさそうだ。

place: 自室台所

閉じ込められてからも変わらず稼働し続ける冷蔵庫。その中には「チョコレートミルク」（と「白ワインの瓶」）が1本入っている。とりあえず入手してアイテムBOXに入れておこう。

湖のそばに広がる暗い森

place: 自室～ジャスパーの車

相変わらず自室からは出られない。だが、不思議なことにバスルームにある穴はさらなる広がりを見せているようだ。意を決して穴に入ってみると、次の瞬間、ヘンリーは夜の森に座りこんでいることに気づいた。いぶかしがりながらも歩いて行くと、1台の車が目に入る。車内には誰もいないようだが、残されていたメモを読むと、そこがサイレントヒル近郊の森の中だと判明する。いつのまに移動したのだろう。それともやはりここは地下鉄の世界と同様、悪夢の中だというのだろうか？



◀気づけば夜になっていた。そんなに時間が経ったとは思えないし、だいいち、アパートの近くに森などないはず。

▶奇妙な状態で放置されている自動車。中にはジャスパーという人物のメモが残されている。



エンジンがかかってもまだ…
運転席のドアを開いている…

フィーチャー
feature

ハンマーに油断は禁物



森の世界から新たに登場するハンマー。一撃で地面に落ちるが、きちんとトドメを刺さないと再び飛びあがり襲ってくる。1~2体ならともかく、数多く出てくることもあるので注意しよう。



謎多き少年

place: 墓場

地図で見ると南西に位置する崩れた墓所。そこでヘンリーはある少年と出会う。彼が何者なのかたずねようとするが、唐突に、聖母の岩の前で出会ったジャスパーが現れ、「第三の啓示」「恐ろしいことが始まる」などと叫び始める。それに驚いたのか、少年は逃げるように立ち去ってしまう。



→ヘンリーが出会った少年はなにをしていたのか。そしてジャスパーの言う啓示とはいったいなんなのだろう？

←墓場の前ではゴーストが出現する。地下鉄の世界と同様、彼らは倒せないで、十分な距離をとって次のエリアに逃げよう。



君… こんな所で寝してるんだ？



血文字が語る場所とは

place: 希望の家玄関前

気をとり直して希望の家まで戻ってくると、ジャスパーがいる。依然として希望の家の扉は開かないが、彼はある人物から「いいもの」をもらったという。喉が乾いたなどと言い出すジャスパーは、その「いいもの」と引き換えになにかが欲しいようだ。たしか自室の冷蔵庫に飲み物があったが……。



→「チョコレートミルク」を受けとって満足したジャスパーが放り投げたものは「血文字の小さなスコップ」。

←いつのまにやってきたのか、希望の家の扉の前にはジャスパーが立っている。さっそく話しかけてみよう。



血文字の小さなスコップがある

森の中の奇怪な文字



私には、読めない文字だ…

森を散策していると至る所に落書きらしき物が書かれているのがつく。しかしどうやってもヘンリーには読むことはできない。もしかしたら異世界からの脱出するヒントが隠されているのかもしれないが……。

Forest

5 希望へといざなう錆びと血

place: 南東

小さなスコップに書かれた血文字を頼りに南東へ向かうと、手の形をした木の根がある。その場所をスコップで掘り起こすと「錆びと血の鍵」が見つかる。だが、その鍵には不吉な言葉が刻まれている。鍵を持ったまま希望の家の方角に戻ろうとするとその言葉の意味がわかるだろう。



いや、よく見たら
手の形に似ている木の根だ

→鍵を入手したのはいいが、どうも同じ場所をループしてしまうようだ。スクラップブックの中のメモにヒントがあったはずだが……。

◀木の根がまるで手のように張り出している。ここがスコップで示された場所のようだ。さっそくスコップを使ってみると……。



6 輪廻からの脱出

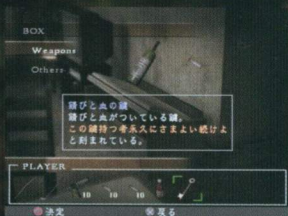
place: 自室～希望の家エリア

ループから抜け出すヒントはジャスパーのメモにある。木の根のエリアの東にある穴を通して自室に戻り、一度「錆びと血の鍵」をアイテムBOXに入れておく。するとなにげともなく希望の家まで戻ることができる。希望の家エリアの穴から再び自室行き、鍵を持って戻ってくればOKだ。



→メモにあったヒントのとおり、アイテムBOXを利用してループエリアを通り抜ければ希望の家の前まで戻ることができる。

◀木の根の場所で「錆びと血の鍵」を手に入れたら、希望の家方面には戻らずにそのまま東へと進もう。



フィーチャー
feature

ゴースト対処法



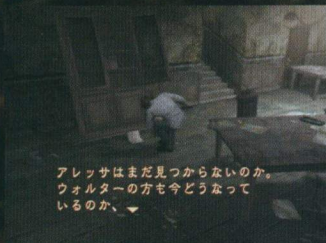
ゴルフクラブの6番アイアンがある→

南東にある自室への穴のエリアにはゴーストが出現する。急いで走り抜ければ壁からゴーストが出てくる前に穴までたどりつけるが、穴の近くに落ちているゴルフクラブも忘れずに入手しておきたい。

7 経典から垣間見る儀式と信仰

place: 希望の家内部

「錆びと血の鍵」を使うと、希望の家の室内に入れる。室内はかなり荒れ果てているものの、謎の走り書きや経典らしきものの一部を見つけることができる。それらを見ていくと、ジャスパーの言っていた怪しげな噂話も真実味を帯びてくるようだ。ふと経典から目を上げると、鍵がかかっていたはずの奥の部屋が騒がしい。そういえば、室内についてきていたジャスパーはどこへ行ってしまったのだろう。ドアにはめられた「起源の銘板」を入手してからその部屋に入ってみると……。



アレッサはまだ見つからないのか。ウォルターの方も今どうなっているのか、▼

◀ウォルター、アレッサといった人物の名前が記された走り書き。これはいったいなんのことだろう……？

▶ふと気づくとドアから煙のようなものが立ちのぼっている。奥からはうめき声らしきものも聞こえるが……。



8 炎に包まれる狂気

place: 希望の家・祭壇部屋

扉を開けると、そこにはまさに地獄絵図が広がっていた。生きたまま炎につつまれるジャスパー。もはやヘンリーにはどうしようもない。そして死にゆく彼の身体にもシンシアと同様に謎の数字が……。

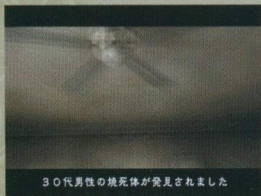


ついに 命尽た!

◀祭壇のある部屋でその身を炎に包まれるジャスパー。歓喜にも似たその叫びは、はたしてなにを意味するのだろうか。

Return to my room - さらに悪夢への導き

自室に戻ると、またも穴が広がっていた。ラジオではジャスパーらしき男の焼死体が発見されたというニュースも流れている。部屋の外では管理人が扉を開けようとするが、無駄に終わってしまう。



30代男性の焼死体が発見されました



go to next nightmare...

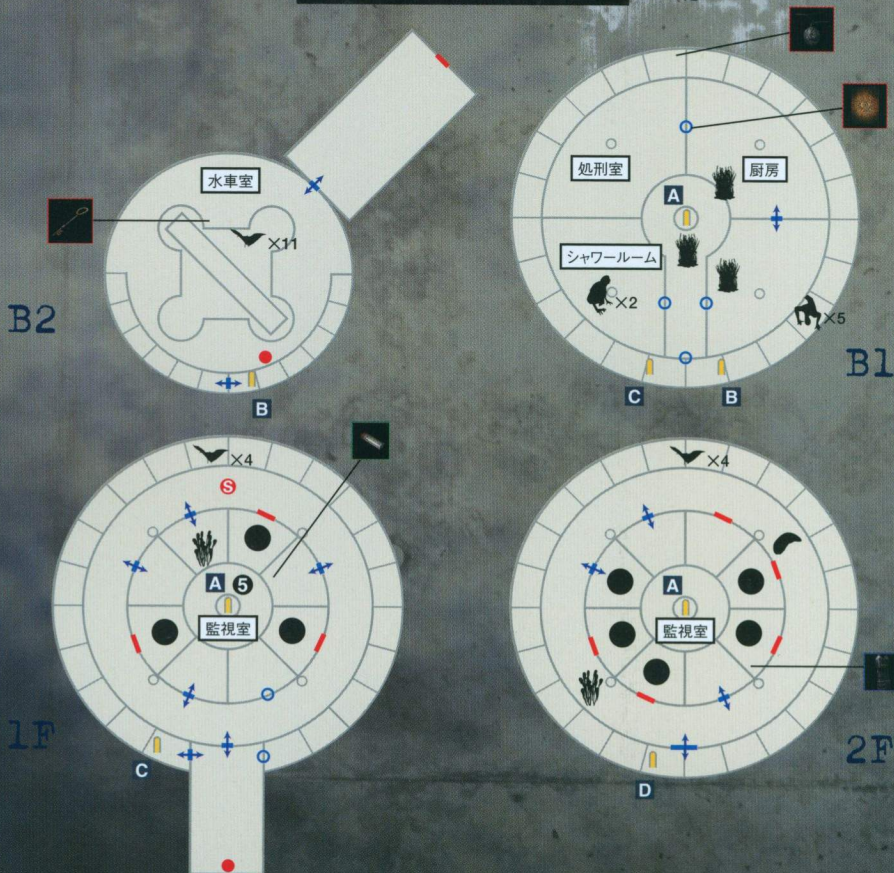
Water Prison

囚人の恐怖がこびりついた牢獄内 収監されていたのは……







どこからともなく子供の声がする穴の先は、冷たく薄汚れた牢獄だった。なぜ、こんな場所から子供の声か？ 疑問に思いながらも探索していると、この牢獄に収監されていた子供たちのメッセージが、いたるところに残されていた。



牢獄のメッセージを読むと、子供たちは常に監視されていたらしい。これが現実なら、まじく無夢だ。

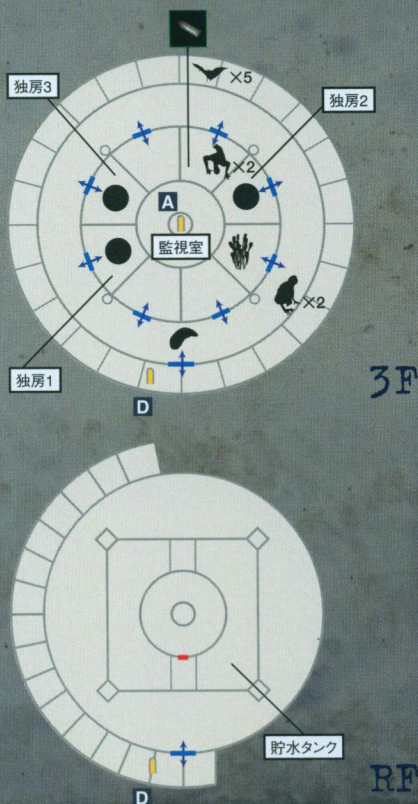


Creatures & Ghosts

- | | |
|--|--|
|  Victim07+08 |  Hummer |
|  Toadstool |  Red Tremer |
|  Wallman |  Whitestool |

Items

- | | |
|---|--|
|  水牢外への鍵 |  セントメダリオン |
|  監視の銘板 |  ピストルの弾 |
| |  スタンガン |



フローチャート: 水牢

自室

穴に入る

1F

1F通路で「探検のメモ」、1Fおどり場で「監視員の日記」を入手

B2

B2で「水牢外への鍵」と「水車室のプレート」の文章」を入手

屋上

屋上に行き、貯水タンクのハンドルを回す

3F独房1

3F独房1から、B1シャワールームまで飛び降りる

1F監視室

1F監視室で「1F監視室のメモ」入手

2F監視室

2F監視室でハンドルを左右どちらかに4回回す。「2F監視室のメモ」入手

3F監視室

3F監視室でハンドルを右に2回回す。「暗証番号のメモ」入手

3F

3F独房2の穴から、B1厨房まで飛び降りる

B1厨房

処刑室のドアを調べて「監視の銘板」を入手

B1厨房

パスワードを入力して処刑室に入る

自室に戻る

Water Prison

監視する者と監視される者

place: 自室～1F

ヘンリーはさらに広がった穴に入るが、次に気づいたときにはゆるくカーブする通路に倒れている。どうやらそこは円形に並んだ牢獄らしい。ひとり閉じ込められている男を見つけるが、助けたくても扉が開かない。彼はしきりに同じ言葉を繰り返す。「助けてくれ、ウォルターに殺される」と。



汚い文字が書かれている紙がある

→独房とは逆側の大きな扉をくぐると「監視員の日記」を発見できる。それには監視室へ行く方法が書かれているようだ。

←通路に落ちている「探検のメモ」。なにやら物騒なことが書いてあるが、本当なのだろうか。やはりここは異世界なのか？



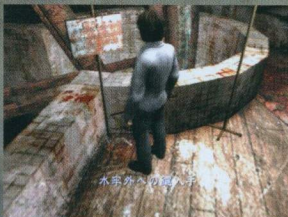
監視員の日記をスクラップブックに入れた



最深部の巨大な水車

place: B2

1Fからは上に行ける通路がない。とりあえず下に降りて行くと、巨大な水車のある地下室に出る。単に大きいというよりむしろ不気味ささえ感じられる水車。これはどうやら発電施設の一部らしい。その脇に注意書きと「水牢外への鍵」を見つけることができる。どうやらこれで先に進めそうだ。



水牢外への鍵

→水車部屋の奥にある不思議な巨大扉。開かないものは仕方ないが、いったいこれはなんなのだろうか……？

←水車のすぐ近くで「水牢外への鍵」を入手することができる。これで1Fにある鍵のなかった扉が開けられるはずだ。



大きすぎて開けられない

フィーチャー feature

はしごを使って敵を回避



はしごがある
降りますか？
はい いいえ

水牢の世界の各所にあるはしご。これを使えば途中にいるクリーチャーとの戦いをさけることができる。多少アイテムもあるが、実はあとでも入手することができるので、この時点ではしごを利用してこう。

3 屋上の巨大な貯水タンク



◀ハンドルを回すと勢いよく水が流れ出る。この水が水牢内のパイプを通って地下に流れ、あの巨大水車を回すのだろう。

place: 屋上

水車室で手に入れた「水牢外への鍵」を使うと、外へと出られる。が、周囲には霧がたちこめていて、ここがどこなのかすらわからない。まずは、発電施設を動かすために屋上で水門を開いてこよう。

4 死体処理穴へ……

place: 3F~
B1シャワールーム

3Fの独房1に入ると、室内の床には大穴が口をあけている。メモにあった死体処理用の穴だ。ここから飛び降りれば監視室へ行けるらしいのだが、さすがに躊躇してしまう。覚悟を決めて飛びこみ、2F、1Fの独房を経由すると地下のシャワールームに降りることができる。廊下側からは入れなかったフロアに入れるのだ。まずは内側から扉の鍵を開けておき、そのあと内部に歩を進めると、そこには監視室へ行くためのはしごを発見できる。これを登ればそこは監視室のはずだ。



◀次々に穴に飛びこむヘンリー。このまま永久に落ち続けて行くかのような、捕らえどころのない恐怖が襲う。

▶地下フロアの中央部から上へのびるはしご。これこそが監視室へ向かう唯一の道なのである。



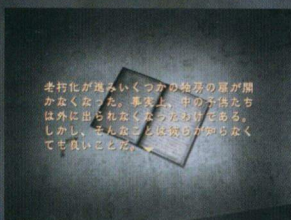
水牢のヴィクティム07+08



ヴィクティム07+08は2体以上いることが多い。できれば1体ずつ引きつけて戦いたいが、無理な場合はパワーゲージを溜めた攻撃などで2体同時にダメージを与えよう。のけぞりの間に次の攻撃の準備だ。

Water Prison

5 悪意に満ちた牢獄の実態



劣化が進みいくつかの独房の扉が開かなくなった。事實上、半分の独房は外に出られなくなっている。しかし、そんなことは監視員が知らなくてもいいのだ。

◀奇妙なまでに冷却につづられた監視員の報告書。いったいどんな理由があって、子供達を閉じ込めていたのだろう。

place: 1F監視室

周囲に並んだ窓から各独房内部を見ることができる監視室。監視員の机の上にはこの水牢の特殊な設備と、悪魔のような所業が記されている。そもそも、なぜこんなことをおこなっていたのだろうか。

6 回転する独房

place: 2F監視室~3F監視室

1F、2Fの監視員の報告書に書いてあったヒントを頼りに2Fと3Fのハンドルを回し、独房を回転させていく。どうやら1Fの血のついたベッドの部屋と同じ位置に2F、3Fの同様の部屋を合わせればいいらしい。小窓から見える独房と地図を交互に見比べてハンドルを回転させよう。また、3F監視室には地下の厨房の奥へと向かうための暗証番号が書かれた紙が貼ってある。その部屋はどうか“拷問部屋”と呼ばれているらしいのだが、本当に拷問をおこなっていたのだろうか……？



◀屋上にある水門のハンドルを回して、地下2階の水車の片側にだけ、水が流れている状態だと発電設備が稼働する。

◀ヘンリーが独房を回転させることで、アンドリューの閉じこめられていた独房の扉も開いた。



復活するトリーマー

フィーチャー
feature



壁や天井をほうトリーマーは、全滅されても扉をくぐると復活している場合がある。もともとの数より多くなることはないが、倒したからといって安心しないほうがいい。

7 奈落へとつながる死体処理穴



◀死体処理穴の位置が、まっすぐ縦に並んだ状態であれば、穴を通して地下まで明るく照らされる。

place: 3F

再び3Fに戻り、独房2へと入ると、血のついたベッドと死体処理穴がある。監視室で回転させたとおりだ。さきほどと同じよう死体処理穴に飛びこみ、今度は地下の厨房を目指すので降りていこう。

8 閉ざされた秘密の部屋へ



◀扉の暗唱番号は3F監視室の壁のメモにあったとおり。なお、3Fから光が届いていないと暗くて暗証番号を入力できない。

place: B1厨房

B1の厨房でヘンリーは、暗証番号でロックされた扉に「監視の銘板」を見つける。このプレートがあるということは……。しかもこの先は拷問部屋と呼ばれていた場所。いやな予感がするが、進むほかはない。

9 腐敗した水と漂う血臭



◀アンドリューの身体にもやはり数字が刻まれている。ヘンリーはそれを見ているうちに意識が遠のいていく。

place: B1処刑室

その部屋にはひどい臭いがたちこめている。壁には拷問道具がずらりと並び、足元にはよどんで濁った水も溜まっている。そしてその水に浮いていたのは、元監視員・アンドリューの無残な死体だ……。

Return to my room - さらなる悪夢への導き

目覚めると、いつのまにか夕方になっている。玄関の外では管理人やアイリーンがいぶかしんでいるが、やはりどうすることもできないようだ。ふとバスルームの異音に気づき、扉を開けると……。

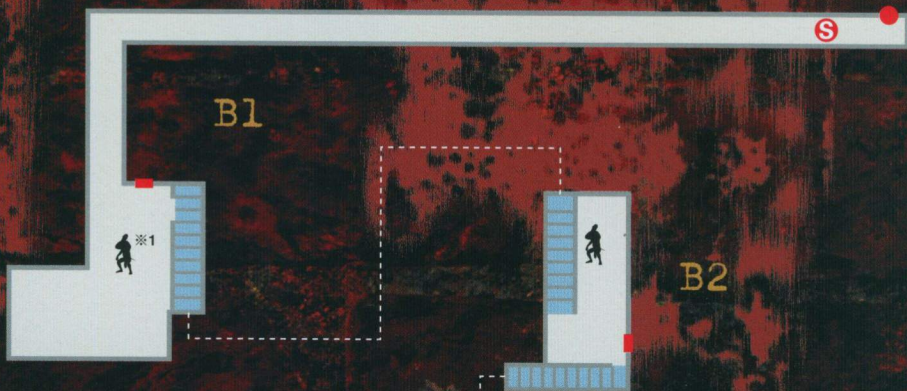


裏に穴が大きくなっている……▶



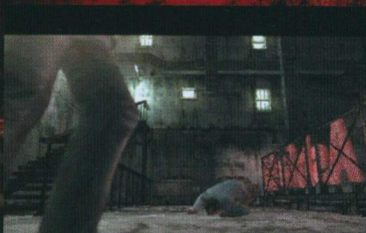
go to next nightmare...

Buildings



無秩序に並べられた建物の群れ

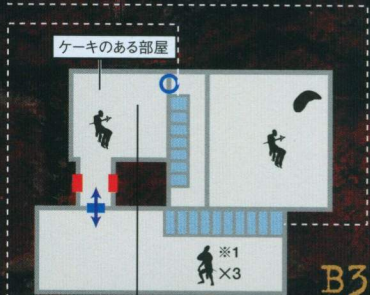
まるで成長しているかのような広がりを見せる穴。その穴が次にヘンリーを導いたのは、建物が乱雑に並べられただけの不思議な空間だった。歩き出そうとした矢先、同じアパートに住んでいるリチャードと出会う。どうやら彼もこの悪夢に囚われたようだ。



…いってえ〜… ちくしょう…

突然上から落下してくるリチャード。彼によると、サウスアッシュフィールドハイツ自体どこかおかしいらしい。

注1：リチャードと出会った後に出現する。



螺旋階段



建物乱立の世界

フローチャート: 建物乱立①

自室

穴に入る

B3ケーキのある部屋

B3ケーキのある部屋で、「ゴーストが握っていた鍵」と「帰服の剣」を入手

B7ペットショップ

B7ペットショップに行き、「アルバートスポーツの鍵」を入手

B5アルバートスポーツ

鍵がかかった扉を開け、B6を通過、B8のエレベーターに乗る


フローチャート建物乱立②へ



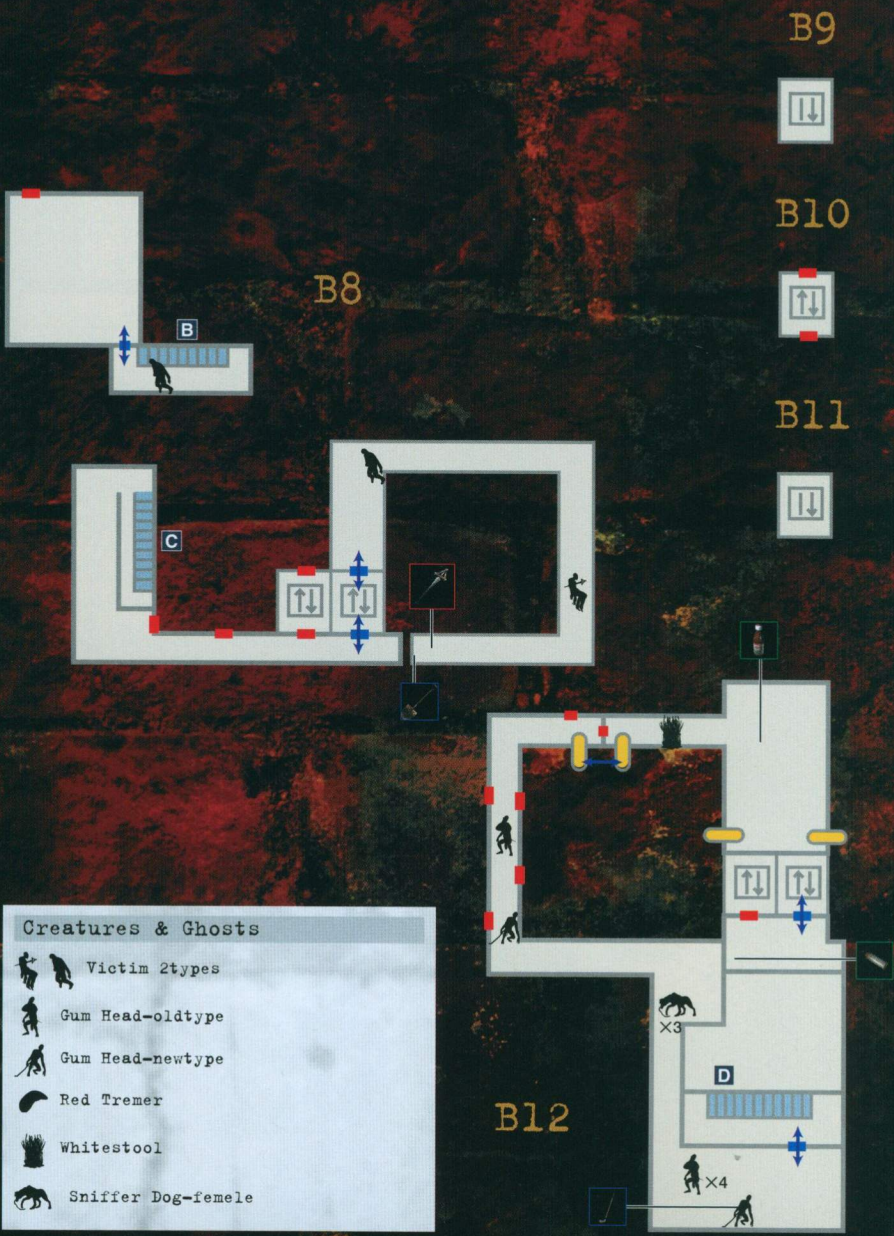
Creatures & Ghosts

-  Victim 2types
-  Gum Head-oldtype
-  Gum Head-newtype
-  Red Tremer
-  Hummer
-  Sniffer Dog 2types

Items

-  ゴーストが握っていた鍵
-  アルバートスポーツの鍵
-  混沌の銘板
-  帰服の剣
-  ピストルの弾
-  金属バット
-  5番アイアン

Buildings



B9



B10



B11



B12

Creatures & Ghosts

- Victim 2types
- Gum Head-oldtype
- Gum Head-newtype
- Red Tremer
- Whitestool
- Sniffer Dog-femele

建物乱立の世界

フローチャート: 建物乱立②

B8エレベーター

B12にエレベーターが到着したら、はしごを降りシャワールーム北東にあるはしごの先に進む

B15バー

B15バーに入り、「バーテンのメモ」を入手

自室

自室ベッドルームの窓から、バーの看板を確認する

B15バー

バーの扉に暗証番号を入れ、奥に進む

螺旋階段

螺旋階段を一番上まで登る

207号室前







B4 207号室のドアにある「混沌の銘板」を入手。207号室に入る

自室に戻る



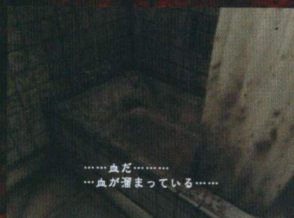
BARにあるパスワードを入れる扉の先は、螺旋階段になっている。ここを登りきったところに、207号室がある。

Items

- | | |
|--|---|
|  焔服の剣 |  ピッチングウェッジ |
|  ピストルの弾 |  スコップ |
|  栄養ドリンク |  錆びた斧 |

Buildings

1 自室に広がり始める異変



……血だ……
……血が溜まっている……

←バススタブに溜まったこの血はシャワーからあふれたのだろうか、それとも……。広がりつつある異変に背筋が寒くなる。

place: 自室

バスルームから聞こえるのはシャワー音。不審に思いつつ扉を開けたヘンリーを待っていたのはバススタブに溜まった血。そして穴からは騒がしい声も……。今度はどこにつながっているのだろう。

2 ゴーストを封じる剣

place: スタート地点～
B3ケーキのある部屋

B3の部屋に入るとうめき声が聞こえる。ゴーストを発見し身を固くするが、どうやらこのゴーストは腹に突き刺さった剣のおかげで身動きできない様子。しかも近くにいっても頭痛が起きない。この際にゴーストから「ゴーストが握っていた鍵」を奪えば、目の前にある扉の鍵を開けることができる。ゴーストをその場に封じ込めている「帰服の剣」を抜き取れば、ほかの場所やほかのゴーストの封印に使用することができるが、ここで封印されているゴーストは復活してしまうので注意が必要だ。



←「帰服の剣」が刺さってれば、ゴーストはその力を封じられてしまう。抜くと復活するようだ。

→抜きとっても何度でもゴーストを封じることができる便利な剣。世界に数本しかないらしい。

帰服の剣
ダウン状態のゴーストに対して使うとその場に留めておける。引き抜くとゴーストは復活する。数が少ない貴重なお宝。

「帰服の剣」の使いかた



「帰服の剣」はダウンしているゴーストにのみ使うことができる（すぐに起き上がる状態ではダメだ）。ゴーストの体力はすぐに回復するのでタイミングがシビアだが、どのゴーストにも使用できる。

フイーチャー
Feature

3 クリーチャーの単食う店



◀残された商品のかけに置かれている「アルバートスポーツの鍵」。スポーツショップに戻って扉を開けよう。

place: B7ペットショップ

クリーチャーが徘徊し、荒れ果てた様子のペットショップだが、キャットフードの棚に「アルバートスポーツの鍵」が置いてある。これでB5のスポーツショップにある。鍵のかかった扉を開けられるはずだ。

4 昇り降り、行きつ戻りつ……



◀クリーチャーは手強く、数も多い。体力が減って危険だと感じたら無理せず自室に戻って休憩をとるようにしよう。

place: B5アルバートスポーツ～エレベーター

自室への穴があるスポーツショップまで戻り、西側の鍵のかかった扉を開く。その先はまたも階段。永遠に続きそうな迷宮だが、終わりがあると信じて進む。それがさらなる悪夢を生むかもしれないとしても……。

5 リチャードと謎の少年



◀エレベーターを降りるとさらに下へ続くはしごがある。シャワー室にはホワイトストツールがいるので注意。

place: エレベーター

通路自体は行き止まりだが、2台あるうちの奥のエレベーターは動くようだ。中に入るとすぐに降下していく。途中、リチャードと謎の少年をもう1つのゲージに見かける。彼らはなぜまた現れたのだろうか…？

見逃しがちな「スコップ」と「帰服の剣」



エレベーターは降りたあとでも動かすことができる。上のボタンを押すと上昇するので、入ってきたほうとは反対の扉を進んでみよう。ゴーストの出現する通路の突き当たりに「スコップ」と「帰服の剣」がある。

Buildings

6 閉ざされた扉を開く数字とは

place: エレベーター
～B15バー

エレベーターからはしごを降りるとシャワールームに出る。シャワールームを北東に進むと上へ伸びるはしごがある。そこを昇るとまたもや路地裏に出る。多数のクリーチャーが徘徊する路地を道なりに進んでいくと、B15で一軒のバーにたどりつく。さらにその奥へ進む扉もあるのだが……。



→バーテンは暗証番号のことを心配しているらしい。通りの看板？ 確か自室から見た覚えが……。

←静寂だけが支配するバー。壁に蠢くレッドトリマーと自室への穴さえなければ異世界とは思えないのだが。

店長が、今日のナンバーはこの店の電話番号の下4ケタにしたかと言っていたが、屋上には子ガレキの電話番号が書かれた看板を掲げていたので、サウスアッシュフィールド通りからは電話番号自体はすぐ分かってしまう。大丈夫だろうか。

7 バーの奥から続くのは……

place: 自室～B15バー

バーの穴から一度自室に戻り、窓の外を確認してみる。もちろん左前方のビルにはバーの電話番号がでかでかと掲げられている。さっそくバーに戻って、扉のロック装置に下4ケタを入力してみよう。たちまちロックは解除され、扉が開くはずだ。バーテンの心配ももうなすけるというものだ。



→バーテンのメモにしたがって、看板に書かれていた電話番号の下4ケタを入力する。これでロックされた扉が開く。

←自室から窓の外を見て、右スティックを使って視線を左に動かしてみると……。そこにはバーの看板が見えるはずだ。



ガムヘッド対処法

フィーチャー
feature



群れて襲ってくるガムヘッドにはハンドガンやゴルフクラブで対処したい。特に、敵が固まっているところめがけて銃を撃つと、弾が貫通して複数にダメージを与えられるので積極的に狙っていこう。

8 ゴーストから逃れて上へ!

place: 螺旋階段

バーの扉をくぐると、そこは螺旋状に階段が続く部屋。下方向は崩れていて進めないが、上には進めそうだ。だが、あまり悠長に眺めている暇はない。壁から染み出すように現れたゴーストが、ヘンリーを狙って追いかけてくるからだ。浮遊するゴーストが相手では、全速力で上へ向かうしかない!



階段が崩れていて 通れそうもない……

→最初に封じられていたゴーストの「帰服の剣」を抜いてしまっている場合、そのゴーストも一緒に現れるので注意が必要だ。

◀下方向へ向かう階段は崩れて進めなくなっている。ゴーストも追ってくるのだし、ここは諦めて上に行くしかない。



9 たどりついたその場所は……

place: 207号室前~207号室内

階段を昇りきると、そこにはサウスアッシュフィールドハイツの扉がある。なぜこんな場所に? しかもその扉は207号室のもので、さらに「混沌の銘板」がはめられている。プレートを手入手して内部に進むと、そこには電気椅子に拘束されたリチャード、そしてあの少年の姿が……。



ドアにはプレートが はめ込んである。

→電気椅子に縛り付けられ、叫びながら絶命するリチャード。その額にはやはり謎の数字が刻まれている。11121の男とは……?

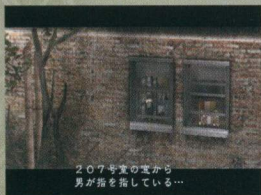
◀ゴーストから逃げながら階段を昇りきると、プレートのはめられた扉が待っている。これがあるということは……。



……11121の……男……

Return to my room - さらに悪夢への導き

ふと窓から外を見ると303号室を指差す男がいる。まさか次の“犠牲者”は……。そして室内の異変も加速していく。バスルームの穴には紋様があらわれ、シャワーに続き乾燥機からも血が飛び散る。

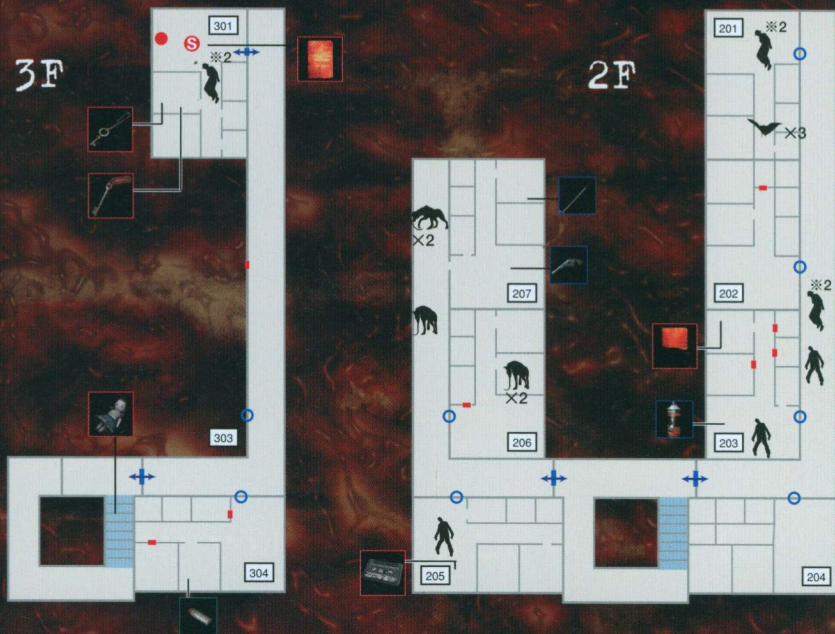


207号室の窓から男が指を指している……



go to next nightmare...

Apartment



フローチャート: アパート

自室

穴に入る

301号室

301号室寝室にある管理人の写真から「管理人室の鍵」と「マイクの日記」入手

管理人室

管理人室に入り、リビングで「アパート各部屋の鍵」と「破れた赤い紙」入手

202号室

202号室にある各住人の絵を調べる

205号室

205号室で「ひん剥かれたマイクのカセット」を入手し、302号室のドアに「破れた赤い紙」をはさむ

自室

自室リビングのコンポで「ひん剥かれるマイクのカセット」を聞く。玄関で「赤の日記の切れ端」入手

102号室

102号室の冷蔵庫から「破れた赤い紙」入手。302号室の扉にはさむ

自室

自室に戻り、玄関で「赤の日記の切れ端の続き」を入手した後、寝室で「人形がついた鍵」入手

303号室

303号室に入る

自室に戻る

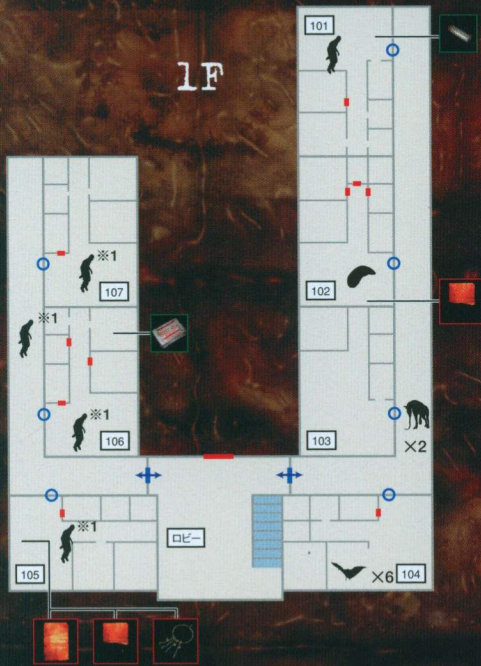
見慣れたはずのアパートが悪夢へと変貌する

さらに大きさを増すバスルームの穴。そのことに戸惑いつつも穴に入ったヘンリーは、たどり着いた場所が自分のアパートだと知り愕然とする。とにかく何らかの手がかりを見つけるため探索をするヘンリーだったが、そこに怪しげな雰囲気をもった男が現れる。



「303」

悪夢であるはずのこの世界で、アイリ
ーンの部屋をノックする男。いったい
何者なのだろうか……。



Creatures & Ghosts

- Victim 3types
- Sniffer Dog 2types
- Red Tremer
- Hummer

Items

- 管理人室の鍵
- ロッカー106の鍵
- 古びた人形
- アパート各部屋の鍵
- 赤い紙
- 破れた赤い紙
- ひん剥かれるマイクのカセット
- ピストルの弾
- 携帯用救急キット
- 殺虫スプレー
- リチャードのリボルバー
- バター

注1：1Fに出現するゴーストはすべて、106号室の電話を鳴らすと出現する。

注2：2F, 3Fに出現するヴィクティム13は、301号室にある管理人とナースの写真を見ると出現する。

Apartment

異世界のアパート

place: 自室~301号室

バスルームの穴に入ると、そこは今までいたアパート。だが、その様相はまったく別物のようだ。手近な301号室に入ると、マイクという人物の日記がある。以前302号室に住んでいたジャーナリストのことが書かれているようだ。寝室では管理人の写真の裏から「管理人室の鍵」が見つかる。



私が住んでいるアパートのようだが…

→若い管理人の写真の裏から「管理人室の鍵」が。とりあえず管理人室に行ってみよう。

←錆びと血にまみれたアパート。ここは本当にサウスアッシュフィールドハイツなのか？



管理人室の鍵入手

管理人室から各部屋へ

place: 105号室 (管理人室)

1Fに降り「管理人室の鍵」を使って中に入る。リビングには「破れた赤い紙」と「アパート各部屋の鍵」がある。鍵のかかった各部屋も、これで入れるようになるだろう。「破れた赤い紙」はこちらの世界の302号室の扉の下に挟んでおこう。自室に戻ったときになにか変化があるかもしれない。



アパートの鍵がある

→「破れた赤い紙」は302号室の扉の前で使う。なん枚もまとめて挟むことも可能だ。

←管理人室でアパート各部屋の鍵を入手しないとほかの部屋の扉は開けることができない。



破れた赤い紙をドアの隙間に挟んだ

謎の男と古びた人形

フイーチャー
feature



おまわり屋の姿

3Fから下へ向かう階段に座りこんでいる謎の男。彼は幼いアイリーンから人形をもらった話をしてくれる。そして「古びた人形」をヘンリーにしてくれるというのだが……。

3 住人の肖像

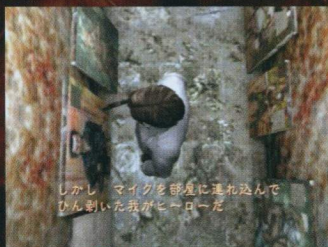
place: 202号室

202号室には何枚もの絵が放置されている。どうやらすべてこの202号室の住人が描いたものらしい。絵の脇にはメモがつけられていて、それらを読むことで各住人の特徴をつかむことができる。レイチェルに関する管理人の勘違いや、“ひん剥かれる”マイクがどういう人物なのか、また、建物乱立の世界で出会ったリチャードの性格など、さまざまな事実が浮かび上がってくる。



大人二人とたくさんの子供達が描かれている

◀部屋じゅうに立てかけられたキャンバスには、このアパートの住人が描かれている。



しかし、マイクを部屋に連れ込んでひん剥いた我がヒーローだ

➡マイクを部屋に連れ込んでひん剥いたのは207号室のリチャードだったと判明する。

4 過去を語るカセットテープ



カセットテープ

◀テーブルの上にはボツと残されたカセットテープ。いったいなにが録音されているのだろう。

place: 205号室

205号室のリビングのテーブルの上には「ひん剥かれるマイク」というラベルのついたカセットテープがある。202号室の絵のメモにあったとおりだ。一度自室に戻って聞いてみよう。

リチャードのリボルバー



リチャードが撃った銃だ...

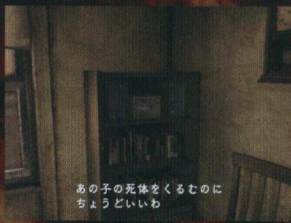
リチャードの住んでいた207号室には彼が持っていたリボルバーが置かれている。パターなどの打撃武器もあるので、立ち寄っておくとゲームを進めるのが有利になるはずだ。

Apartment

5 マイクの服はいずこへ？

place: 自室

自室に戻り、コンポで「ひん剥かれるマイク」のカセットを聞いてみると、中から争う声がよく聞いてみると、マイクの服を持っているのはどうやら女性らしい。また、異世界の302号室に「破れた赤い紙」を挟んでおけば、自室に「赤の日記の切れ端」が現れる。



◀服を持って行ったのは女性らしい。「あの子の死体をくるむ」とはどういうことだろうか？

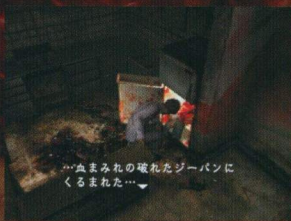


⇒テープの最後には、リチャードの「ガキ」という言葉も聞こえるが……。

6 血まみれのジーパンの中には……

place: 102号室

キッチンにある冷蔵庫からはなにやら異臭が漂っている。戸惑いながらも開けてみると、そこには血にまみれたジーパンに……猫の死体がくるまれている。気味が悪いがよく見てみるとそのポケットには「破れた赤い紙」が入っている。これも異世界の302号室の扉に挟んでおこう。



◀レッドトリーマーを倒して冷蔵庫を開けると、血まみれのジーパンが。マイクのものだろうか？



⇒「破れた赤い紙」を302号室の扉に挟む。これで途切れていた文章が判明するのだ。

鳴り響く電話



106号室にある、電話番号が書かれた紙。近くの電話からその番号にかけると、202号室の電話が鳴り始める。一見それだけに思えるが、この後ヴィクティム04が出現するのだ。

フィーチャー
feature

7 交錯する異世界と自室

place: 自室

302号室の扉に「破れた赤い紙」を挟んで戻ってみると、自室の玄関には「赤の日記の切れ端の続き」がある。内容は、302号室のベッドのあたりに鍵を落としたい。ヘンリーが自室のベッド周辺を調べると、さっきまではなかった「人形のついた鍵」を見つけることができる。

そうそう、あの日は頭痛が激しくなり、ベッドに倒れ込んでしまったのだ。私の罪は...
 --302号室の寝室のベッド付近を探せば落ちていたかもしれない。
 すっかり頭痛持ちになってしまった。以前はそんなことはなかったのだが、困ったものだ。▼

◀「赤の日記の切れ端の続き」には、アイリーンの部屋の鍵のありかが書かれていた。

→なぜ現在の自室にこれが落ちていたのだろうか。これも異変のひとつなのだろうか。



何が落ちている...▼

8 瀕死のアイリーン

place: 303号室

アパートの世界に戻り、「人形のついた鍵」を使って303号室に入ろうとすると、突如中から悲鳴が聞こえる。室中には、血にまみれ背中に数字を刻まれたアイリーンと、それを見下ろす謎の少年。まさか、少年は本当に殺人鬼なのか？ だがアイリーンは少年に「ありがとう」と言うのだった。



◀303号室に近づくと、悲鳴が上がる。もしやアイリーンが襲われたのだろうか……!?

→室内には倒れたアイリーン。ヘンリーはがっくりと膝をつき、そこで意識が途切れる。



Return to my room - さらになる悪夢への導き

気がつくつとすでに陽は沈み、夜の帳が降り始めている。そしてどこか部屋が息苦しいようにも感じられる。自室にもついに悪夢の兆候が現れ始めたのだ。詳しくは次のページで解説していこう。



行方...これは...?



go to next nightmare...

Appearing Nightmare

現実世界に忍び寄る悪夢

アイリーンを助けることができず、悲嘆にくれながら自室に戻ってきたヘンリー。外からは、アイリーンを病院に運ぶのだろうか、救急車の音が聞こえてくる。ふと周囲を見渡したヘンリーは、現実世界であるはずの自室から、なにか違和感を感じていた。何の変哲もない写真から受ける不気味な感じ。そしてリビングの壁に浮かび上がった不気味な染み。悪夢が現実近づいてきているような……。



窓の外は日が暮れて、部屋の中の様子も不気味さを増してくる。このまま悪夢に飲み込まれてしまうのだろうか……。

次々と起こる異変

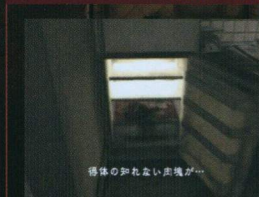
この後自室では、異世界からの侵食が進むにつれて次々と怪現象が起こっていく。

ベッドルーム



どこからかかかってくるのか、鳴り止まない電話。電話線は確かに切れているはずなのに……。また、壁に飾られた写真が別のものにも変わることもある。

玄関



動かした覚えはないのだが、いつの間にか移動している靴。すぐ近くのキッチンでも、冷蔵庫の中に肉塊があったりと、さまざまな異変が起こる。

リビング



リビングは、最も異変が起こる場所だ。ソファァーが血の皮になり、振り子時計の鐘の音が鳴り響き、壁には不気味に囁く人形の群れが出現する。

侵食を食い止めるには

自室で侵食された場所の近くにいると、ヘンリーはダメージを受けてしまう。そのため怪奇現象が起きたら、すぐに除霊することが大切だ。除霊に必要となるアイテムは、ホーリーキャンドルとセントメダリオンの2つ。ダメージを反射するだけのセントメダリオンは除霊効果が薄いので、ホーリーキャンドルを主に使うようにしよう。



セントメダリオンは、侵食場所に近づくとときに装備しておこう。



ダメージを受ける地点まで近づいたら、ホーリーキャンドルを置こう。

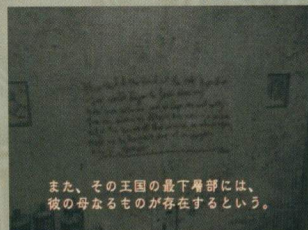
Go to the new Nightmare - 新たな異世界へ

アパートの世界から戻ってくると、バスルームの異様な穴が塞がっていた。ふと扉の下を見ると、いつものように赤い紙と一枚の護符らしき紙が挟まっている。その赤い紙によると、物置部屋の奥に何かを封印したということだ。早速自室の物置部屋に行ってみると、壁には護符の絵に似た邪神の形をした染みを発見。試しに手に入れたばかりの護符を使ってみると、今度は赤い文字と4つのくぼみが出現する。さらにくぼみのおり「誘惑」「起源」「監視」「混沌」の銘板をはめ込んでいくと…

玄関の下には、いつもの赤い紙と「サキュバスの護符」があった。次は何か起こるといっただろうか。



何かおかしな紙が挟まっている。



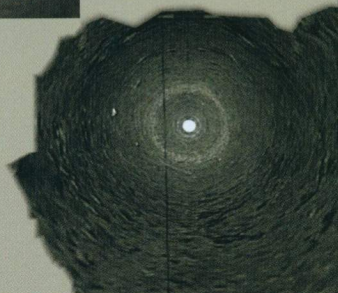
また、その王国の最下層部には、彼の母なるものが存在するという。

物置部屋で「サキュバスの護符」を使うと、中央に赤い文字が現れる。彼の宇宙とは？そして、母なるものとは一体何なのだろうか？



今度はどこへ通じてるんだ…？

銘板をそれぞれに対応するくぼみにはめ込むと、中央に再び穴が出現する。この穴の先にはまた異世界が広がっているのだろうか。



Hospital

異形の生物が徘徊する 病院内 アイリーンはどこに……

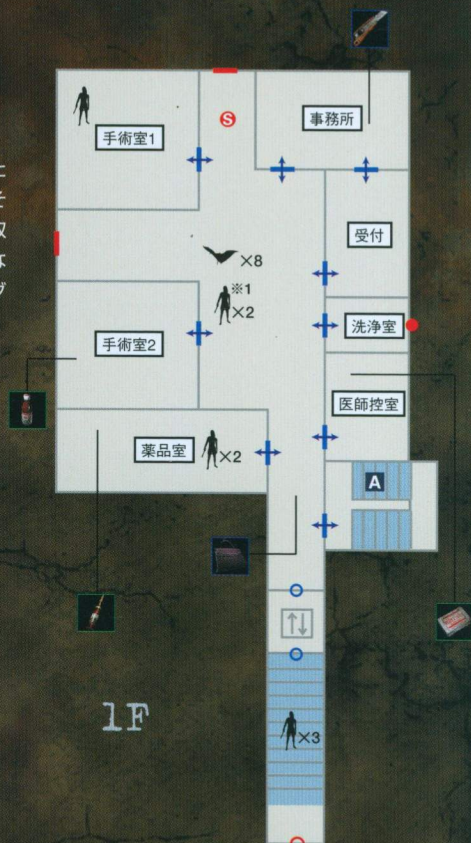
物置部屋の穴に入ったヘンリーは、たどり着いた病院らしき場所でいきなりコートの男に出会う。その迫力におされ、慌てて逃げ出すヘンリー。気を取り直して探索をしていると、人の気配がまったくない病院内で、なぜかアイリーンのものらしきバッグを発見する。



アイリーン… 生きているのか…？

病院内の電光板には、アイリーンのレントゲン写真らしきものが貼られている。彼女はここにいるのだろうか……。












- 注1：1F、2F通路に出現するベイシャントはアイリーン救出後に出現する
注2：2F通路のホイールチェアは、特定の部屋に入ると増加する（最大6体）



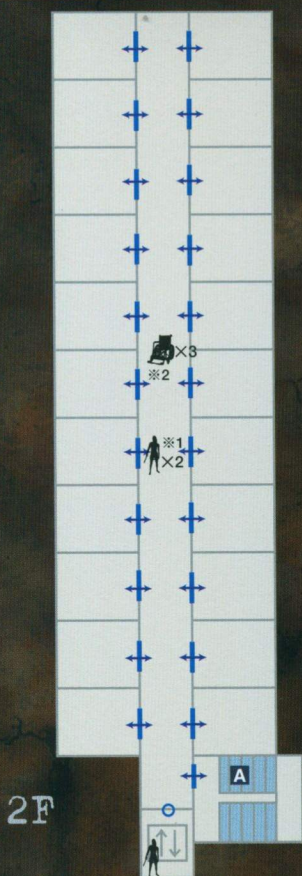
Creatures & Ghosts

-  Patient
-  Wheel Chair
-  Hummer
-  Toadstool

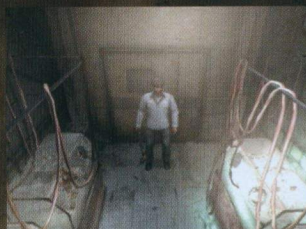
Items

- | | | |
|---|--|---|
|  病室の鍵 |  栄養ドリンク |  ピストルの弾 |
|  セントメダリオン |  携帯用救急キット |  カッターナイフ |
|  ホーリーキャンドル |  アンブル |  アイリーンのバッグ |
| |  リボルバーの弾 |  4番アイアン |

病院の世界



2F



◀2Fの病室は、プレイごとにランダムに配置が変わる。そのため、場所を特定できないのだ。



→病室内にはアイテムが数多く落ちているので、余裕があるなら全ての部屋を見てまわろう。



◀通路はホイールチェアがいくつも走り回っている。タイミングを見計らって、避けていこう。

フローチャート:

病院

自室

穴に入る

2F通路

エレベーターを2Fに呼ぶ

2F病室

2F病室で「病室の鍵」を入手

2F病室

アイリーンのいる病室に入る

1F洗浄室

洗浄室の穴で自室に戻る

自室

自室玄関で「小さな鍵」を入手し、病院の世界に戻る

1Fエレベーター

「小さな鍵」を使い、1Fエレベーターの奥に進む

病院の下の世界へ

Hospital

手術室にたたく謎の男

place: 自室～病院1F

自室の物置部屋にできた新たな穴に入るが、意識を取り戻すのは病院の床の上。どうやらそこは手術室のようだ。新たな異世界に來てしまったのだろうか。身体を起こすと、ロングコートの男の姿が目に入る。無言で迫ってくる男の迫力に負け、思わず逃げ出してしまうのだが……。



→血のついた身体でヘンリーの目の前に迫るロングコートの男。以前、アパートの世界で出会った男だが、その姿はどこか異様だ。

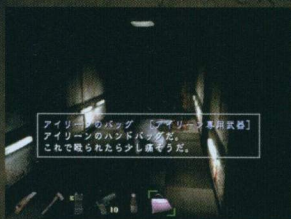
←ヘンリーが目覚めるのは今まで来たことのない世界。どうやら病院にいるようだ。そばにある手術台に人影が見える。



新たなアイテムの入手

place: 病院1F

病院の世界では今までとちょっと違ったアイテムを入手できる。それはアイリーン専用装備である「アイリーンのバッグ」だ。これを持つことでヘンリーのアイテム欄をひとつ埋めてしまうが、アイリーンがそばにいるときに使用すれば彼女が装備したことになり、共に戦ってくれるのだ。



→アンブルはただ体力を回復させるだけでなく、一定時間回復し続けるようになる。シリーズおなじみ、究極の回復薬だ。

←アイリーン専用装備があれば彼女と一緒に戦ってくれるようになる。早くアイリーンを探し出したいところだ。



column アイリーンと共に悪夢を進む

病院でアイリーンと合流した後は、アイリーンはヘンリーと共に行動することになる。アイリーンのとる行動は、移動時はヘンリーの後ろをついてくる形になり、武器を装備させていればクリーチャーとの戦闘も行ってくれる。異世界を抜け出すための心強いパートナーとなってくれるだろう。



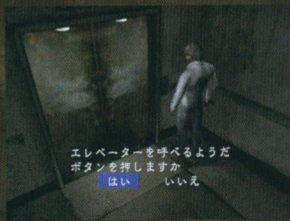
アイリーンは怪我を負っているためか、ヘンリーより歩くスピードが遅いので気をつけてあげよう。



エレベーターを2Fに呼ぶと……

place: 病院2F

1Fのボタンは壁と一緒に壊れていて、エレベーターは使えない。脇にある扉をくぐって階段から2Fに昇っていく。2F側からはエレベーターを呼ぶことができるが、中に入っても操作パネルは壊れてしまっている。なので1Fに戻ってみると、エレベーターの奥には怪しげな扉が……！



⇒2Fに呼べば中に入れるが、エレベーター内にはペイシャントがいる。戦いをさせた場合には入らないほうがいいだろう。

←ここでの目的はエレベーターを上げておくこと。1Fの奥の扉はまだ開けられないので、2F病室の捜索に移ろう。



2F探索の事前準備を

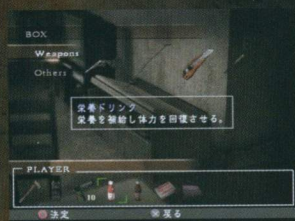
place: 病院2F～自室

病院の2Fは部屋数が多いため、必然的に入手できるアイテムも多くなる。1Fの探索を終えて2Fにエレベーターを呼んだら次ページのアイテムリストを参照し、自室に戻ってアイテム整理をしておきたい。病院内で入手できる「カッター」を含め、武器は1～2種類で十分だ。



⇒体力が十分であれば回復系のアイテムも置いていってかまわない。病院2Fでもそれなりの量が調達できるはずだ。

←アイテム欄が埋まっていると、いざというときに重要アイテムが入手できなくなる。手持ちはなるべく少なくしておきたい。



column ダメージを受けすぎると……

ヘンリーのように体力という概念がないように思えるアイリーンだが、クリーチャーやゴーストからダメージを受けすぎると、まるで侵食されているかのように次第に肌の色が血にまみれたように赤黒くなる。ダメージを受けて死ぬということはないが、できるだけ守りつつ行動しよう。



アイリーンがダウンするほどのダメージを受けると、一気に肌の色が黒くなってしまう。

Hospital

5 2Fの各部屋を探索

place: 病院2F

病院2Fの病室の位置は、プレイごとにランダムで決定される。プレイヤーがゲームを2周3周と楽しんだ場合、訪れるたびに部屋の配置が変わるのだ。このフロアでの最大の目的は、アイリーンを救出すること。彼女の病室が何号室かわからない以上、右の入手アイテム一覧を参考にすべての部屋を探索していこう。その中で1ヶ所だけ鍵のかかった扉があり、そこにヘンリーの探し求めるアイリーンがいるはずだ。



◀ホイールチェアに近づくとダメージを受けてしまう。いきなり反転してくることもあるので注意を怠らないようにしたい。

【2Fで入手できるアイテム】

- ・病室の鍵
- ・セントメダリオン
- ・ホーリーキャンドル
- ・リボルバーの弾
- ・ピストルの弾(×2)
- ・栄養ドリンク(×2)
- ・4番アイアン

6 アイリーンとの再会



分かったわ 連れてって

◀以後、アイリーンはヘンリーのあとをついてくるようになる。専用武器を装備させればクレーチャーへの攻撃もしてくれる。

place: 病院2F

2Fのある部屋で「病室の鍵」を入手できる。直後、檻に閉じ込められてしまうが手に入れたばかりの「病室の鍵」を使えば脱出可能だ。その鍵を持っていればアイリーンのいる病室へと入ることができる。

出現するペイシャント



アイリーンと合流すると、2F廊下にはホイールチェアの代わりにペイシャントが3体出現する。数が多いので、戦う場合はアイリーンも攻撃できるように「アイリーンのバッグ」を装備させておこう。

フィーチャー
feature

7 アイリーンを連れて自室へ……？

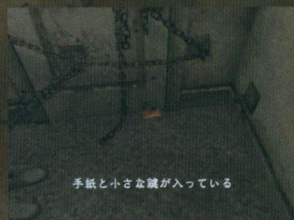
place: 自室

アイリーンを無事救出したところで、自室に連れて行ければ…と誰もが考えるはずだ。ヘンリーはアイリーンの手を引いて、1F洗浄室の穴をくぐろうとするが…。はたして自室で目覚めてもそこに彼女はいない。玄関にある封筒から「小さな鍵」を入手したら、再び穴に入っていこう。



⇒玄関に挟んである封筒から「小さな鍵」を手に入れる。これは1Fのとある扉を通るための鍵だ。鍵が効かった扉といえば……？

←アイリーンと手をつないで穴に入れば自室へ戻れるのではないか。しかし、そんな希望的な回答が用意されているはずはなく……。



手紙と小さな鍵が入っている

8 下へ、ひたすら下へ

place: 病院1F

エレベーターを2Fに呼んだ奥に出現した扉は、「小さな鍵」で開けることができる。その扉の先に続くのは下り階段。行きつく先には紋章の描かれた扉がある。そういえば同じような扉をどこかで見たことがあるはずだが……。そして、扉を開けるとジョセフからの手紙の意味が判明する。



⇒扉の向こうにあるのは、虚空に浮かぶ湧れかけの螺旋階段。どこまで続いているのか、それすらわからない。

←階段の空間にはベイシヤントが3体も出現する。危険なのでハンドガンなどを使って切り抜けよう。



Return to my room — さらなる悪夢への導き

リビングに設置されていたシーリングファンが落ちたことから自室への侵食が始まる。が、そのおかげなのか、本棚の後ろから赤の日記を3ページほど見つけることができる。



日記の切れ端のようだ。

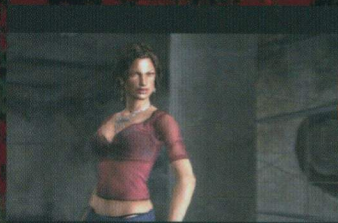


go to next nightmare...

Subway #2

始まりの場所へ再び

螺旋階段の空間の中では、どこかで見たような無機質なコンクリートの壁やパイプが目に入る。不気味なオブジェの間を、不安そうなアイリーンと一緒に階段を下り扉をくぐると、そこは一番始めに訪れた地下鉄の世界だった。ヘンリーはこの世界で血だらけで殺されたはずのシンシアと再び出会うことになる。



生前はこのような活発なシンシアだったか……。何が彼女を異世界に留まらせるのだろうか。



2度目の地下鉄の世界



Creatures & Ghosts

- Victim 3types
- Wallman
- Sniffer Dog 2types
- Gum Head-oldtype
- Red Tremor
- Walter Sullivan

フローチャート: 2度目の地下鉄

B1

螺旋階段空間から出ると、駅B1に入る

B1女子トイレ

女子トイレの穴から自室に戻る

自室

玄関で「子供の手紙」と「おもちゃの鍵」を入手

B1改札付近

改札付近でシンシアのゴーストが出現

B3

B3電車内にあるおもちゃ箱から「汚いコイン」を取り出す

自室

自室に戻り、台所で「汚いコイン」を洗うと「1&コイン」になる

B3

B3自動販売機で「1&コイン」を使うと、「殺害現場の鍵」が出てくる

B1キングストリートライン改札

キングストリートライン改札前で「シンシアの定期」、駅員室で「電車のハンドル」を入手

B4

B4にある電車の運転室で「電車のハンドル」を使い、電車を動かす

B4

アイリーンと一緒に、B4にある紋章の扉に入る

地下鉄の下の世界へ

Subway #2

1 何かが違う地下鉄の様子

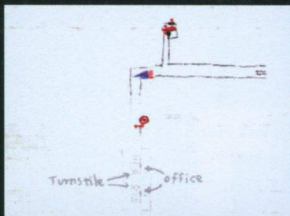


◀風景は同じでも徘徊するクリーチャーは違うようだ。単に似たような異世界に来てしまっただけなのだろうか？

place: B1

今度は以前のようにひとりで行動するわけではない、アイリーンも一緒だ。以前との違いを確認しながら記憶をたどり、地下鉄の改札を目指して進んでいこう。以前とは違ったクリーチャーが2人の行く手を阻む。

2 自室への穴

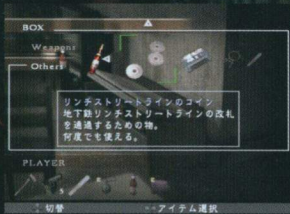


◀穴の位置などは以前訪れた際と変わりはない。なお、以前訪れた際の地図はマップ上で薄く表示されている。

place: B1

女子トイレには、やはり自室への穴が開いている。先に進むには「リンチストリートラインのコイン」も必要になることだし、アイリーンを1人にしておくのは不安なのだがここは一度自室へ戻っておこう。

3 謎の手紙と「おもちゃの鍵」



◀「おもちゃの鍵」と、忘れずに「リンチストリートのコイン」を持って再び地下鉄の世界へ戻ろう。アイリーンが持っている。

place: 自室リビング

自室に戻ると玄関に汚い封筒が挟まれている。その中には手紙と「おもちゃの鍵」が入っている。そういえば地下鉄の列車の中に子供のおもちゃ箱があったが、なにが関係があるのだろうか。

アイリーンと一緒に移動するには？



私、喉がこれだからハシゴは無理ね...

アイリーンはケガをしており、はしごを使うことができない。またクリーチャーに阻まれたりヘンリーが走って距離が開いた状態で扉をくぐると、あとについてこれない。なるべく近くにいる状態で移動しよう。

フィーチャー
Feature

2度目の地下鉄の世界

4 ゴーストとなったシンシア

place: B1改札

改札に近づくと、長髪から覗く大きな口が不気味な1体のゴーストが出現する。このゴーストは、以前地下鉄の世界でその命を助けることができなかったシンシアだ。

シンシアゴーストはほかのゴーストと比べかなり凶暴で好戦的、すさまじい速さで攻撃をしてくる。もちろんゴーストなので倒すことはできない。できれば「帰服の剣」で封じた方がいいだろう。ここで封じておかないとこの先のゴースト出現エリアでほかのゴーストとともに出現してくるのでやっかいだ。



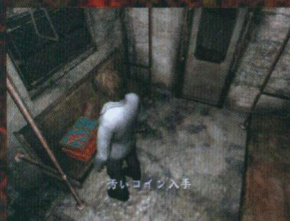
←恐ろしい姿に変貌したシンシア。そこに生前の美しさは感じられない。彼女も犠牲者の1人なのだ。

→改札は以前と同様「リンチストリートラインのコイン」を使って抜ける。むろん、キングストリートライン側では使用できない。



リンチストリートラインのコインを使った

5 おもちゃ箱から汚いコイン



汚いコイン入手

←「おもちゃの鍵」を使って「汚いコイン」を入手。狭い車内に長時間留まっているとゴーストに追いつかれるので注意。

place: B3

地下に降り、列車内に置かれたおもちゃの箱にたどりつく。自室で入手した「おもちゃの鍵」を使ってみると、中から「汚いコイン」が出てくる。自室のキッチンへ戻り、水道で洗えば汚れは落ちそうだ。

シンシアの封印は登場エリアで



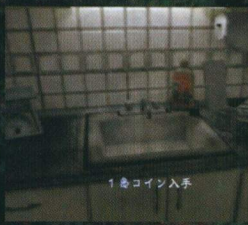
キングストリートラインのホームや列車の中ではゴーストが出現する。シンシアゴーストを封印しない場合、最大3体ものゴーストに追われることになるのだ。こうならないためにもB1改札で封印しておきたい。

Subway #2

6 コインの汚れはキッチンで洗淨

place: 自室～B3

「汚いコイン」を入手したら、B3の列車を抜けた先にある部屋から自室へ戻る。キッチンでコインを洗うと「1&コイン」になる。地下鉄のホームには「1&」と書かれたモノがあったはず。地下鉄の世界に戻り、はしごを使うか、列車の中を通してその場所まで戻り「殺害現場の鍵」を入手しよう。



→コインを使うモノといえば、やはり自動販売機だろう。再び列車内を通るか、地下を通して反対側のホームへ戻ろう。

←「汚いコイン」を自室で洗うと「1&コイン」になる。これと同じ文字を地下鉄の世界で見ているはずだが……？



7 シンシアの遺品の中には……

place: キングストリートライン改札

腕のケガのため、はしごを昇降できないアイリーンと別れ、キングストリートラインの改札まで移動する。改札室の前にはシンシアの遺品があり、その中には「シンシアの定期」があった。これさえあればどちらの改札もはしごを使わなくても通り抜けられる。



→駅員室で入手できる「電車のハンドル」。キングストリートの改札にあるのだから、キングストリートのホームの電車のものだろう。

←散らばっているシンシアの遺品。その中に定期がある。彼女には申し訳ないが、しばらくの間借りることしよう。



コートの男との対決



2度目の地下鉄の世界の最後に登場するコートの男。STEP9にも書いてあるとおり、倒す必要はない。もし戦う場合には、攻撃してもなかなかダウンしないので、アイリーンと一緒に挟みこむようにするといひ。

フィーチャー
feature

2度目の地下鉄の世界

8 動かした列車の先には



一両分くらい車両が動いた

←運転席で「電車のハンドル」を使うと、車両1両ぶん程度だけ列車を進められる。これで新たな道が開けるのだが……。

place: B4

キングストリートラインのホームに停車している電車は、駅員室で入手した「電車のハンドル」を使って動かせる。すると、電車の向こうへ渡れるようになる。別れたアイリーンを迎えに行き再び戻ってこよう。

9 襲い来るコートの男

place: B4

リンチストリートラインのホームまで戻り、再び列車内を通り抜けて改札へ。その正面にあるキングストリートラインの改札で「シンシアの定期」を使えばアイリーンを連れてキングストリートラインの列車までいくことが可能になる。列車内から扉を抜け、未知の通路へと踏み出す。だがそこで突如、背後から現れたコートの男が襲いかかってくる。コートの男は倒すこともできるが、目の前に出口の扉があるのでそのまま逃げてしまってもいい。



シンシアの定期を使った

←「シンシアの定期」はどちらの改札でも使うことができる。リンチストリートラインのコインは自室に置いて来ても大丈夫。

→コートの男が襲ってくるが、目の前には出口がある。コートの男は相手にしない方が無難だろう。



Return to my room — さらに悪夢への導き

この頃から、自室に戻るとさまざまな怪奇現象が起きるようになり、怪奇現象が起きるとダメージを受けてしまう。怪奇現象を抑えるにはホーリキャンドルに火を灯し、聖なる力を発生させればいい。



go to next nightmare...

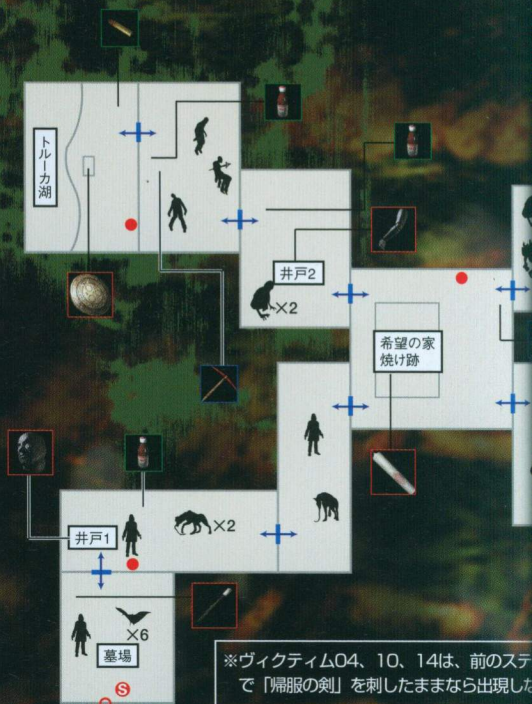
Forest #2

希望の家の地下に何があるのか……

紋章の扉を抜けた先は、まるで悪夢をなぞるかのよう森の世界が広がっていた。焼け落ちた希望の家に向かうと、焼けただれた人形が1体、何かを守るかのように置かれている。その謎を解き明かす道中、ヘンリーはゴーストとなったジャスパーと対峙するのだ。



死んだときの状態そのままに、まさに炎と化してヘンリーに襲いかかってくるジャスパー。



Items

フローチャート: 2度目の森

墓場

螺旋階段空間から出ると、森の世界の墓場に出る

墓場

墓場で「たいまつ」を入手

希望の家焼け跡地

希望の家焼け跡地で燃えた人形を調べると「車椅子の人形の文字」。近くで「焼け跡のジャスパーのメモ」を入手

自室

自室に戻り、「たいまつ」に灯油を浸す

南西エリア

墓場近くの井戸1を調べる。「人形の頭」入手

2度目の森の世界



北西エリア

希望の家から湖の方向に1つ先のエリアにある井戸2を調べる。「人形の右脚」入手

トルーカ湖畔

湖畔で「紋章のメダル」入手

南東エリア

希望の家から南東端のエリアにある井戸3を調べる。「人形の左脚」入手

北東エリア

希望の家から北東に2つ先のエリアにある井戸4を調べる。「人形の左腕」入手

聖母の岩

聖母の岩付近で、ジャスパーゴースト出現

北東奥エリア

希望の家から北東端のエリアにある井戸5を調べる。「人形の右腕」入手

希望の家焼け跡地

燃えた人形に、人形の各パーツを取りつける

地下祭壇

地下に降り、扉に「紋章のメダル」を使い奥に進む

森の下の世界へ

Forest #2

聖なる炎を灯すたいまつ

place: 墓場

螺旋階段の空間を抜けると、そこは森の世界の墓場だった。一見以前と変わらないように見えるが、「聖なる炎」と書かれた燭台に炎が灯されている。そばには「たいまつ」が置かれており、その「たいまつ」を装備した状態で炎を調べると一定時間の間、「たいまつ」に火を灯すことができる。



→「たいまつ」を装備している間は武器を持ってない。「たいまつ」自体で攻撃することもできなくはないが、たいした威力はない。

←このエリアから希望の家前までのエリアにはコートの男が登場する。倒してもエリア移動すると復活するので逃げるほうが得策。



焼け焦げた人形が護るもの

place: 希望の家焼け跡

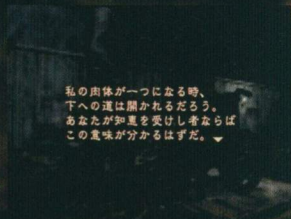
希望の家まで来ると、その変わり果てた光景に驚かされる。建物は焼け落ち、あとにはくすぶり続ける残骸があるばかり。家のあった場所には錆びた車椅子に乗せられた人形が置いてあり、その腹にはメッセージも書かれている。どうやらこの人形の手足と頭を集めなくてはならないようだ。



焼け跡のジャスパーのメモをスタックブックに入れた

→人形が自身を犠牲にして妨害しているものとはなんだろう？ 智慧を受けし者とはヘンリーのことか？ 儀式とは？ 謎は深まる。

←焼け跡からやや離れた場所にジャスパーの書いたらしいメモが落ちていた。実はこれが人形のパーツのありかのヒントになっている。



私の肉体が一つに成る時、下への道は開かれるだろう。あなたが知恵を受けし者ならばこの意味が分かるはずだ。▼

森に点在する落書き



本をうまく隠しても、明日から丸い世渡にずっと入ることになった。

ヘンリーには読めない文字で書かれている落書き。実は、アイリーンと一緒にいると読んでくれるのだ。希望の家で育った子供たちの日記が書かれているようだが、どうしてアイリーンには読めるのだろうか…？

フィーチャー
feature

3 「たいまつ」の灯火時間を延ばすには

place: 自室物置部屋～墓場

自室に戻り、物置部屋の灯油のタンクに「たいまつ」を使用すると、炎の灯火時間を長くすることができる。これで、闇に隠された人形のパーツを探しやすくなるだろう。まずは北西。墓場近くの井戸1へ向かおう。



暗くて何も見えない...

◀ジャスパーのメモと、闇という言葉から考えれば、人形のパーツのある場所がわかってくる。明かりがないと見えない場所だ。

4 人形のパーツと紋章のメダル

place: トルーカ湖

湖のある南西方向に向かうと、墓場近くにあったのと同じような井戸2がある。そこを聖なる炎の点いた「たいまつ」で照らして調べてみると「人形の右脚」を見つけることができる。そのまま湖方面へ行くと、壊れた石像の前で謎の少年に出会う。彼はサウスアッシュフィールドハイツで生まれたことや、もうすぐママに会えるということを言い、いずこかへと立ち去ってしまう。とりあえず、石像にかかっていた「紋章のメダル」を入手してから人形のパーツ探しを再開するとしよう。



たいまつに火を点けますか?
はい いいえ

◀湖のそばにも聖なる炎が灯っている。「たいまつ」の火が消えてしまってもここで再び点火できる。

▶人形のパーツは、入手したらすぐに装着させることができる。希望の家を運る機会があったら人形に戻そう。



人形の頭を取り付けた

特定の敵に有効な「たいまつ」の火



「たいまつ」にはたいした威力はないと書いたが、実は例外がある。コートの男には火のついた「たいまつ」の攻撃が意外に有効なのだ。ただし、火のついていない「たいまつ」では効果はないので注意しよう。

Forest #2

5 「人形の左脚」の井戸



銀の銃弾入手

◀ひとつ西のエリアでは銀の銃弾を発見できる。ゴースト系を一撃でダウンさせるという強力な武器。大事に使いたい。

place: 南東端

南東の端まで行くと、聖なる炎の燭台のそばに井戸3がある。木に囲まれてわかりにくいので、「たいまつ」で照らすと「人形の左脚」を見つけることができる。ここには自室への穴も以前と同様に存在する。

6 「人形の左腕」の井戸



人間の左腕が見える…

◀この場所で「人形の左腕」を入手すれば、「闇」の探索もまもなく終了。次は、最後に残った左腕を探しに向かおう。

place: 聖母の岩手前

希望の家の焼け跡から北東に進んでいくと、聖母の岩の手前のエリアに井戸4がある。この井戸を聖なる炎を灯した「たいまつ」で照らすと「人形の左腕」を発見することができる。これで残るパーツは1つだけだ。

7 炎に包まれた男の亡霊

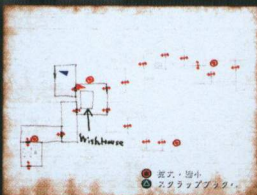


◀ジャスパーゴーストは、今までゴーストが出現しなかったエリアにも出現する。特に、北東側へ向かう場合の障害となる。

place: 聖母の岩

聖母の岩周辺で現れるジャスパーゴースト。希望の家で燃え尽きた姿そのままに襲ってくる。ゴーストの中でもHPや攻撃力が高くなり危険な存在。「帰服の剣」で封じてしまいたい。

アイリーンを連れずに行動する



クリーチャーやゴーストの出現するエリアでは、いちいちアイリーンを待って扉をくぐるのは危険。うまく連れ歩けない場合には、希望の家跡地などにわざと置き去りにして単独で行動しても良いだろう。

フィーチャー
feature

8 「人形の右腕」の井戸



◀5つのパーツの最後、「人形の右腕」を手に入れたら焼け跡へと戻る。人形が塞いでいた「下」には何かあるのか。

place: 北東端

建物を抜け、北東の端に到達すると、そこに井戸5がある。求める「人形の右腕」はこの井戸の中だ。火が消えていたとしても1つ西のエリアには聖なる炎の燭台がある。「たいたまつ」の役目もこれで終わりだ。

9 崩れ落ちる人形



◀人形がいなくなると、足元に下り階段が現れる。希望の家の下にはいったいなにかあるのだろうか……!?

place: 希望の家焼け跡

パーツをすべて装着すると、人形はひとりで動き出し、車椅子ごと背後の坂を転げ落ちる。派手な音を立てて投げ出されたあとはピクリとも動かない。そして人形のあった所には下り階段が……。

10 “21の秘跡”の全容



◀湖で手に入れたあのメダルと同じくらいの多きさのくぼみ。扉を開くには、もちろんそれをはめこめばいいのだ。

place: 地下祭壇

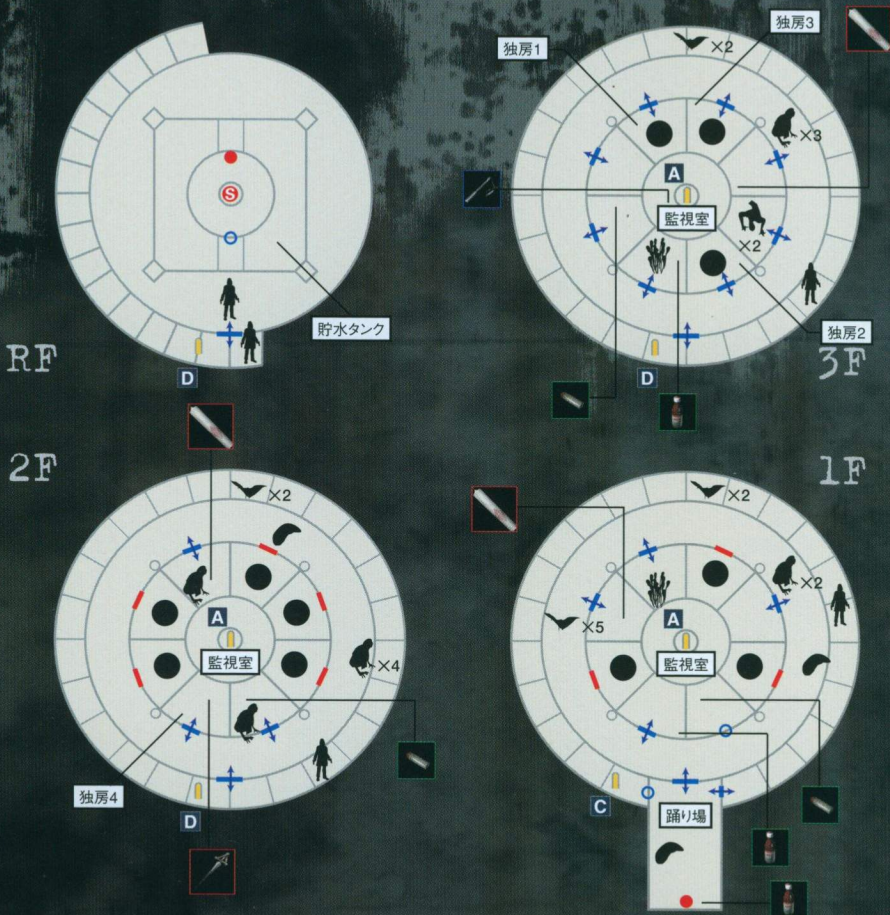
希望の家の地下にあったのは祭壇。そこには「聖母の降臨-21の秘跡」の書が置いてあり、今まで断片的にしかわからなかった儀式の全容がつかめる。そして出口にはメダルと同じ多きさのくぼみが……。

Return to my room — さらなる悪夢への導き

扉の下に挟まれた赤の日記から、ウォルター・サリバンの生い立ちが語られる。彼が母親だと思いつているものとは……。しかし、謎の少年とコートの男、どちらがウォルターなのだろうか……?












Water Prison #2



Creatures & Ghosts

- | | |
|---|--|
|  Victim |  Toadstool |
|  Walter Sullivan |  Wallman |
|  Victim07+08 |  Red Tremer |
|  Hummer |  Whitestool |

Items

- | | |
|---|--|
|  囚人のシャツ |  セントメダリオン |
|  水牢発電室の鍵 |  ピストルの弾 |
|  服製の剣 |  栄養ドリンク |
|  ホーリーキャンドル |  携帯用救急キット |
| |  ナイトスティック |

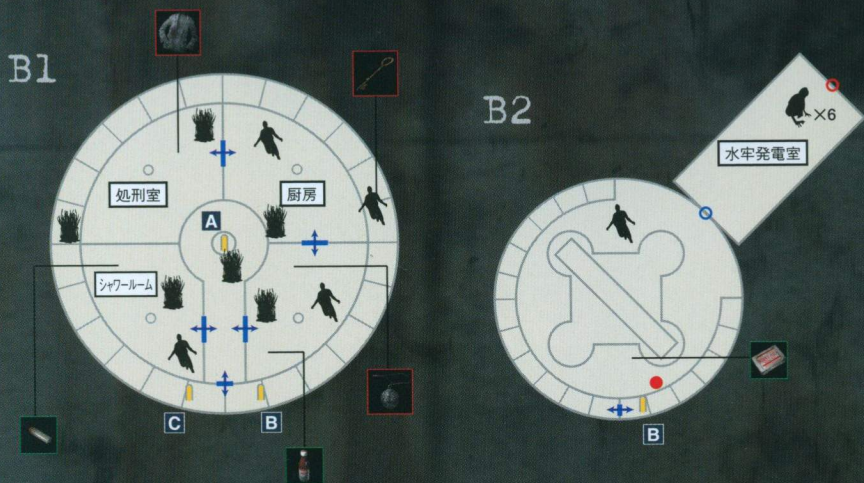
2度目の水牢の世界

長いエレベーターの先で待つ者

天空から降りてくるような、長いエレベーターの終着点は水牢の世界だった。これまでと同じなら、悪夢の水牢の世界で死んだアンドリュースも……。そう思うまもなく、エレベーターから降り扉を開けた瞬間、銃を持ったコートの男が待ち構えていた。



まるで「ハンリー」を待ち伏せしていたかのように、いきなり現れるコートの男。ここは逃げたほうがいい。



フローチャート：2度目の水牢

屋上

螺旋階段から出てエレベーターに乗り、水牢の屋上に着く

3F独房1

3F独房3から、B1厨房まで一気に落ちる

B1処刑室

処刑室で「囚人のシャツ」を入手

地下への螺旋階段

1F踊り場へ入る扉の鍵を開ける

自室

自室に戻り、「囚人のシャツ」をバスルームのバスタブに浸す

2F独房4

監獄2F独房4で「帰服の剣」を入手

地下への螺旋階段

地下への螺旋階段に入るとアンドリュースゴーストが出現。倒して「帰服の剣」を刺すと「水牢発電室の鍵」を入手

B2水牢発電室

B2水牢発電室に入り、奥の紋章の扉に入る

水牢の下の世界へ

Water Prison #2

1 虚空に浮かぶ円筒の牢獄へ



穴に入りますか？
はい いいえ

◀エレベーターを降りた地点には自室への穴がある。反対側の壁にある扉をくぐると、水牢の屋上に出ることができる。

place: 屋上

螺旋階段の空間から抜けると、目の前にはエレベーターが……。それに乗るこむと、はるか下にある円筒形の建物の屋上へと降りていく。やがて、エレベーターは屋上の紋章の扉の内側で停止する。

2 アイリーンと別れて単独、地下へ

place: 3F

地下への階段に続く扉には鍵がかかっている。そのままではアイリーンと一緒に地下に降りていくことはできそうもない。ならば、ヘンリーが1人で行動し、地下から鍵を開けてくるしかないだろう。3Fに入ると、部屋の状況は以前来たときと同じ——つまり独房は回転させてあり、地下へと直通になっている。しばらくアイリーンを置き去りにすることになるが、以前そうしたように、独房3の部屋に入って死体処理用の穴に飛びこもう。無事、地下の厨房へと降りることができるはずだ。



◀ケガをしているアイリーンは死体処理用の穴に飛びこむことはできない。しばらくここで待っていてもらおう。

◀地下に降り立つと、そこはやはり厨房。相変わらずホワイトストールがいる。武器で切り払って進んでいこう。



コート男からの逃げ方は？



水牢外の通路ではコートの男が出現する。走って逃げるとアイリーンが遅れてしまう場合があるが、コートの男に対してはカーブしている水牢の壁を遮蔽物にし、アイリーンが合流するのを待とう。

フィーチャー
feature



ロウで書かれたメッセージ

place: B1 処刑室

以前、アンドリューの死体が浮かんでいた処刑室。そこには死体はない。やはりアンドリューもゴーストになってしまっているのだろうか。ふと足元を見ると「四人のシャツ」が落ちていることに気づく。ロウでなにか書いてあるようだが……。どこかに色のついた液体はなかっただろうか？



→ロウでなにか書かれた「四人のシャツ」。文字がよく見えるように派手な色の液体があるといひが……。たとえば血のような赤とか。

←処刑室にはアンドリューの死体がない。あったらあったで問題があるが、なければそれでそれ以上に問題ではないだろうか……。



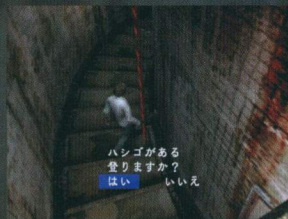
ロウで何か書かれているように見える



閉ざされし扉を解放せよ

place: 地下への螺旋階段

B1の探索を終えてから螺旋階段へと出る。そのまま目的の扉を目指して上へ昇っていく。突き当たりの目的地、1Fへの扉は、特に仕掛けが施されているわけではなさそうだ。その証拠に、内側から鍵を開ければすんなりと開く。これでアイリーンと一緒にこの場所を通り抜けられるはずだ。



ハンゴがある
登りますか？
はい いいえ

→扉を開ければそこは1Fの踊り場。踊り場には自室への穴も開いたままだ。とりあえず、アイリーンを迎えにいかなくては。

←B1からは昇りのハンゴを使えばすぐに扉の前に出られる。アイリーンがいないなら極力近道をしたところだ。



アンドリューゴースト対処法



銀の銃弾を使えば一撃でダウンを奪えるが、注意点がある。螺旋階段で戦う場合、ホワイトストールに誤射しないことと、B2で戦う場合は、アンドリューのゴーストを中央の穴に落としてしまわないことだ。

Water Prison #2

5 血に浮かび上がる白き文字

place: 自室バスルーム

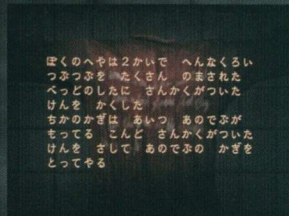
自室のバスルームはいまだ血で汚れたまま。バスタブには血が溜まっている。そういえば「四人のシャツ」をこの血に浸したら文字が読めるようになるのではないだろうか。少々気味が悪いが、手近な液体がない以上、こうするよりほかはあるまい。シャツをそっとバスタブに入れると……。



……血だ……
……血が溜まっている……

→「監視員のシャツ」にロウで書かれた文字が浮かび上がる。“さんかくがついたけん”とは「帰服の剣」のことだろうか？

←自室のバスタブには、どこから噴き出したのかわからない血液がたまっている。まさかこの血を利用することにならうとは……。



運くのへやは2かいで へんなくろいつぶつぶを なくさん のまされたべつどのしたに さんかくがついたけんを かくした あいつ ちかのかぎは あいつ あのでぶが せつてる こんど さんかくがついたけんを さして あのでぶの かぎをとってやる

6 “さんかくがついたけん”を求めて

place: 2F

監獄の2Fに向かい「四人のシャツ」に書かれた部屋を探し当てる。目印は“へんなくろいつぶつぶ”だ。ベッドの下を探すと、そこにあるのは予想どおり「帰服の剣”。“ちかのかぎ”は“あのでぶ”が持っているということだが、ゴーストと成り果てたアンドリューのことを指しているのだろうか。



→ベッドの下を調べると、そこから見つかるのはやはり「帰服の剣”。すでに所持しているなら無理に取る必要はない。

←廊下や部屋にはヴィクティム07+08がひそんでいる。2体以上を同時に相手にしないように慎重に進んでいかねば……。



帰服の剣入手

ヴィクティム07+08大乱戦



発電室ではヴィクティム07+08が6体も待ちうけている。まとまっているところに錆びた斧の溜め攻撃やピストルを撃って、なるべく多くの敵を巻きこもう。ダウンした敵には優先的にトドメを刺そう。

フィーチャー

7 アンドリューの亡霊

place: 地下への螺旋階段

再び地下へ向かう螺旋階段へとさしかかると、悲痛な叫び声とともにアンドリューのゴーストが現れる。やはり、この異世界で死んだアンドリューもゴーストとなってしまったようだ。この先、B2へと進むためにはアンドリューゴーストの持っている鍵が必要だ。螺旋階段内、もしくは水車のある部屋でアンドリューゴーストを封印し、鍵を奪うしかない。アンドリューゴーストは空中に浮遊することが多いため、近接武器では攻撃しにくい。逃げ回られないように短時間で決着をつけたいところだ。



◀銀の銃弾を使えば一発で必ずダウンする。倒れたら素早く駆け寄って「帰服の剣」で動きを封じよう。

▶アンドリューゴーストを「帰服の剣」で突き刺すと「水牢発電室の鍵」を手でできる。これで先に進めるはずだ。



水牢発電室の鍵入手

8 距離感すら狂う異世界



◀感覚すら狂いそうな部屋を通りぬけ、扉にたどりつく。この先に待っているのは、また螺旋階段の空間なのだろうか。

place: B2発電室

水車のある部屋の奥には発電室がある。以前来たときには巨大な扉があったのだが……。しかし、はるか遠くに見える今となつては同じ大きさに感じられる。はたしてただの錯覚だったのだろうか？それとも…？

Return to my room - さらなる悪夢への導き

不気味なオブジェや血にまみれた螺旋階段を降りると、またも紋章の扉に行きつく。そして、自室の玄関に挟みこまれる赤の日記からは、ウォルターのおぞましき計画が明らかになりつつある。



昨日の続き、私が今まで調べあげた、ウォルター・ハリバンの正しい立ちについてざっくりと以下にまとめる。▶



go to next nightmare...

Buildings #2

突然の襲撃

さらに下へと螺旋階段を降りるヘンリーとアイリーン。一体どこまで降りればいいのか、見当がつかない。紋章の扉の先にあったのは、再び建物が乱立している世界。ふと1歩を踏み出そうとした矢先、ゴースト化したリチャードが現れる。



スタート地点近くで、いきなり襲いかかってくるゴーストとなったリチャード。



2度目の建物乱立の世界



Creatures & Ghosts

* Victim 6types	

※リチャードゴースト以外のゴーストは、ほかのステージで「帰服の剣」を刺したままなら出現しない

Items

	ビリヤードの手玉		3番アイアン
	バレーボール		7番アイアン
	ホーリーキャンドル		8番アイアン
	セントメダリオン		サンドウェッジ
	携帯用救急キット		ピストルの弾
	栄養ドリンク		リボルバーの弾

Buildings #2



フローチャート：2度目の建物乱立

B10

螺旋階段空間から出ると、リチャードのゴースト出現。「思い出の日記」を入手

エレベーターa

エレベーターに乗り、下のボタンを押す

B12シャワールーム

シャワールームで「ビリヤードの手玉」入手

B12扉前

ファンが回っている部屋手前のゴミ溜めから、「バレーボール」を拾う

B15バー

バーのビリヤード台に「ビリヤードの手玉」を置く。「その後のパーティー」のメモを読む

B5アルバートスポーツ

スポーツショップで、「バレーボール」をバレーボールかごにいれる

B5アルバートスポーツ

「ケーキのろうそく」入手

B3ケーキのある部屋

ケーキに「ケーキのろうそく」を立てる。「猫のぬいぐるみ」を入手

B7ペットショップ

ペットショップで「猫のぬいぐるみ」をケージにいれると、鐘が鳴り始める

B8時計の部屋

時計のある部屋で時計を調べる

2度目の建物乱立の世界



自室

自室に戻り、バーの以前の番号に電話する

B15バー

バーの扉にパスワードを入力し、奥の階段を降りる

B23最下層の部屋




最下層の扉に入り、ダミーと戦闘

B23最下層の部屋

ダミーを倒すと、紋章の扉の鍵が開く









建物乱立の下の世界へ

Creatures & Ghosts

-  Victim 4types
-  Sniffer Dog 2types
-  Red Tremor

※リチャードゴースト以外のゴーストは、ほかのステージで「制服の剣」を刺したままなら出現しない

Items

-  ケーキのろうそく
-  リボルバーの弾
-  猫のぬいぐるみ
-  栄養ドリンク
-  ホーリーキャンドル
-  ドライバー
-  ピストルの弾
-  スプーン

Buildings #2

思い出の日記とリチャードゴースト

place: B10スタート地点

建物乱立の世界に入った途端、この世界で死亡したリチャードのゴーストに襲われる。リチャードゴーストは瞬間移動をしたり、連続で斧を振り降ろしたりと、今までのゴーストとは異なる動きをして、ヘンリーの行く手を阻む。リチャードをダウンさせたのと同じ場所には誰のものかわからない、一冊の日記が落ちている。「思い出の日記」と題されたその文章は、2人がこのエリアで行うべきことの指針が記されている。今までのスクラップブックを読み返しながら謎を解いていこう。



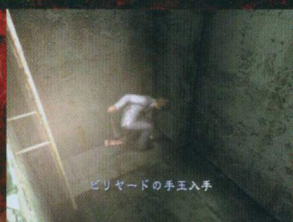
◀リチャードゴーストはダメージを与えると背後に瞬間移動する。攻撃も強烈なので隙の大きい行動は控えよう。

▶「思い出の日記」には誕生日、猫、ボール、ビリヤードなどといったいくつかのキーワードが書かれている。



思い出の日記
をスクラップブックに入れた

シャワールームの白い玉



ビリヤードの手玉入手

◀部屋のすみに落ちている「ビリヤードの手玉」を入手。もちろん「思い出の日記」の一節と一致するアイテムだ。

place: エレベーター～B12
シャワールーム

エレベーターに入り、下のボタンを押す。そのまま北西のハシゴへと向かうと、部屋のすみに白いものが見える。どうやら「ビリヤードの手玉」のようだ。とりあえず拾ってから先に進む。

ガムヘッド(ニュータイプ)戦に注意



後半、アイリーンを連れてバーに向かう際に、ガムヘッド(ニュータイプ)が多数出現する。しかも彼らは手にゴルフクラブを持っており非常に厄介。ピストルなどを使って切り抜けよう。

フィーチャー
feature

2度目の建物乱立の世界

3 ダンボールにまぎれたバレーボール



こんな所にバレーボールがある……

◀意外に見つけにくいバレーボール。この場所を通り過ぎてしまわないように、注意しながら歩かなくてはならない。

place: B12ゴミ溜め

B12の通路も終わりにさしかかろうかという場所に、ダンボールが積み上げられている。その一角にバレーボールが置いてあるのが見える。これも「思い出の日記」に書かれていたアイテムのひとつだ。

4 「思い出」の再現のために



その後のバーテンのメモをスクラップブックに入れた

◀今度の暗証番号も電話番号の下4桁だという話だが……。情報を確認したいときはスクラップブックを見よう。

place: B15バー

バーにはビリヤード台が置かれている。「ビリヤードの手玉」はここに置いておこう。また、カウンターには「その後のバーテンのメモ」が置かれている。読んでみると、暗証番号を変えたと書かれているが……。

5 バレーボールをあるべき位置に



バレーボールをカゴの中に入れた

◀「バレーボール」をかごに入れる。はた目には1つ2つの差であっても「思い出」とは決定的な違いとなるのだろう。

place: B5スポーツショップ

バーから戻り、スポーツショップに行くとバレーボールのかごがあるのわかるはず。当然、「バレーボール」はこのかごの中に入れておくものだろう。だんだん「思い出」が再現されていく……。

2人のウォルター・サリバン…?



まあ 行こう ママのせとへ……

エリアの最後で、コートの男と謎の少年の二人が会話をしている場面に出くわす。コートの男は少年に自分の名前を「ウォルター・サリバン」と語る。それを聞き自分も同じ名前だと答える少年だが……。

Buildings #2

6 「ケーキのロウソク」入手



ケーキのロウソク入手

←レジカウンターにはなぜか「ケーキのロウソク」がある。今度はケーキのある部屋を探さなくては……。

place: B5スポーツショップ

スポーツショップのレジカウンターには「ケーキのロウソク」が置かれている。「ケーキのロウソク」といえば誕生パーティーの必須アイテム。以前訪れたときにそんな感じのテーブルを見た気がするが……？

7 「猫のぬいぐるみ」と誕生パーティー



こんな所に猫のぬいぐるみがある…

←これは誕生日プレゼントだろうか？ 部屋のすみにはっそりと置かれている「猫のぬいぐるみ」を入手する。

place: B3ケーキのある部屋

以前ゴーストが「帰服の剣」で封じられていたB3の一室に、ロウソクの立っていないケーキがある。さっそく「ケーキのロウソク」を立てて誕生日を再現する。また、部屋のすみでは「猫のぬいぐるみ」を入手。

8 「猫のぬいぐるみ」をケージに



猫のぬいぐるみをケージの中に入れた

←ケージに「猫のぬいぐるみ」を入れる。本物の猫ではないが、「思い出」の主的には、これはこれでかまわないらしい？

place: B7ペットショップ

ペットショップのカウンターには、なにも入っていない空のケージが置いてある。ケーキのある部屋で入手した「猫のぬいぐるみ」をこの中に入れば「思い出」の再現はほぼ完了するはずだ。そして……。

ダミーとの戦い

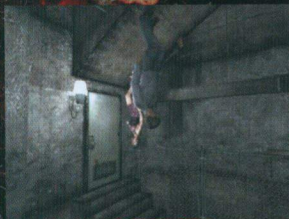
フィーチャー
feature



この世界の最後に待ちうけるのはダミー。たくさんいるように見えるが、本体はひとつだ。攻撃した際に、一斉にダメージポーズになるのが本体なので、ひたすら本体だけを攻撃し続けたい。

2度目の建物乱立の世界

9 時の扉を抜けて

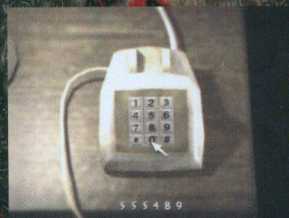


←鐘の音が鳴る前にこの部屋に来ると、天地が逆転している。移動の感覚が狂ううえに、ハマーも出現するのでかなり危険だ。

place: B8時計のある部屋

「思い出の日記」の最後に書かれていたのはB8にある時計のことらしい。ビリヤード、バレーボール、誕生パーティー、猫をすべて再現すると時計の音が聞こえ始める。時計のある扉の鍵が開いた合図だ。

10 アイリーンを連れてバーへ……



←バーの前の電話番号（看板に書いてある番号）にかけると番号案内につながる。新しい番号の下4桁が暗証番号らしい。

place: B15バー～自室・
寝室～B15バー

時の扉を抜けて道なりに進んでいくと、バーに続く道に出られる。ハシゴを使わずに進めるのでアイリーンも一緒だ。バーから先に進むには一度自室に戻って、前の電話番号に電話をかけてみると…。

11 真偽を見極め扉を開け



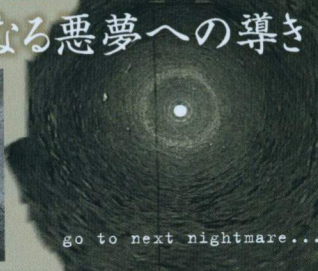
←本体を倒さねば、先に進むための扉は開かない。本体の位置はランダムで決定されるので、運に任せて攻撃をしてみよう。

place: B23最下層の部屋

バーの先の螺旋階段は、下へのみ行けるようになっている。ひたすら下に向かい、たどり着いた先はダミーの待つ大広間。攻撃した際に全員がダメージポーズになる“本体”を見極めねば倒すことはできない。

Return to my room — さらなる悪夢への導き

ついに螺旋階段の空間の最下層に到達する。そこにはサウスアッシュフィールドハイツ302号室の扉……。手前には1冊の本が落ちていた。コートの男——ウォルターのことが記された日記だ。



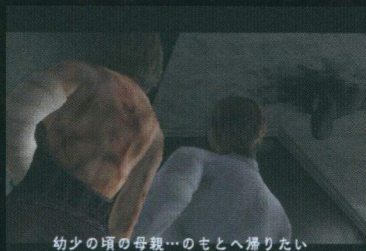
go to next nightmare...

Room 302 - the past

螺旋階段の最深部で待っていた者

長い長い螺旋階段の最深部に、ようやく到達したヘンリーとアイリーン。そこにあったのは、なんと302号室のプレートがある部屋だった。螺旋階段に入る前の赤の日記には、最深部で真実を探せと書いてあった。それでは、今までの悪夢の要因は、自分の部屋にある

のだろうか？ いくつもの疑問を抱きつつ部屋に入る2人。いたるところに蠟燭が立てられ、宗教的な雰囲気とする部屋の中を歩いていると、ベッドルームに赤の日記が散らばっていた。そして再びリビングに戻ってみると、そこには今までの秘跡を知る者が待っていた。



幼少の頃の母親…のものへと帰りたいという願望…とも分離してしまって…

↑天井から現れる人物らしき影。彼はこの異世界を創りだしたウォルターと、21の秘跡について語り始める。



…赤の書に…従い…
…彼を止める…

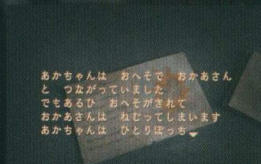
↑影の人物は、執拗なまでに「赤の書」に従うことを強請する。「赤の書」には、それほどまでに重要なことが書いてあるのだろうか？



ツルハシが壁に突き刺さっている…

→突然、廊下の壁に出現する「希望のツルハシ」。そして近くの壁には、地獄への扉と書かれた文字が…。

謎の絵本



あかちゃんは おへそで おかあさんと つながっていました。でもあるひ おへそが落ちて、おかあさんは ねむってしまいます。あかちゃんは ひとりぼっち。

リビングの机の上にある「古びた絵本」。その絵本に出てくる赤ちゃんは、お母さんを起こそうとして悪魔を起こしてしまったらしい。この赤ちゃんとは、ウォルターの生立ちを示唆しているのだろうか。

フィーチャー
feature

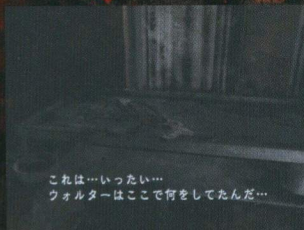
悪夢が集束する場所

過去の自室で、地獄への扉と書かれていた廊下の突き当たりにある壁。現実世界の自室に戻ったヘンリーは、同じ場所にある壁に「希望のツルハシ」を振るってみる。するとぽっかりと空洞が開き、その先に今まで気づかなかった隠し部屋があった。恐る恐る隠さ

れた部屋に入ってみるヘンリー。中に入った瞬間、すさまじい臭気に思わず鼻や口を手でふさぐ。ふと部屋の奥に目をやると、そこには物言わぬ死体と化したウォルターの姿があった。ウォルターは、ここで21の秘跡を遂行しようとしていたのか？



←「希望のツルハシ」を使うと、壁に穴が開く。この奥に入ると、ウォルターの死体がある。



これは…いったい…
ウォルターはここで何をしていたんだ…



コートに何か入っている。

↑十字架のようなものに張りつけられたウォルターの死体。コートの中を調べてみると、自室の玄関を開ける「解放の鍵」を入手できる。

←儀式に使う祭壇や冷蔵庫にある血液のバックなどがある。すぐそばにこんな物があったとは恐ろしい。

Real World - 悪夢に終わりはあるのか…

ウォルターの死体が持っていた「解放の鍵」。玄関の鎖を外すその鍵は、その名の通りヘンリーを悪夢から解放してくれるはずだった。しかし外に脱出できたヘンリーに、まだ目覚めはやってこない。



next nightmare....

Outside of the Room 302

悪夢と現実の狭間で

久しぶりに外に出ることができたヘンリー。しかしアパートは、異世界と見まごうほど侵食されていた。まるで生命をもつかのように蠢く壁。アパート内を徘徊するクリーチャーとゴースト。現実と悪夢の境界が崩れた世界から、抜け出すことができるのだろうか……。



…ここも 様子がおかしい…

穴の先で見た、アパートの世界とまったく同じ様子。現実世界までウォルターの影響を受けてしまったのだ。

解き放たれた扉の向こうで

扉の向こうで待っていたのは、悪夢だけではなかった。異なる世界にいるはずのアイリーンも、この世界に辿りついていたので。思いがけない再会に、つかの間の安堵感が漂う。2人一緒ならば、ここから抜け出すことができるかもしれない。



アイリーン！

廊下の奥から姿現したアイリーン。悪夢と現実が繋がったために、ここに来る事ができたのだろう。

廊下には、異世界にはなかった鉄格子があり通れない。先に進むためには、別の道を探さねばならない。



危険な渡り廊下

フィーチャー
Feature



2Fの渡り廊下には、5体ものベイシャントが出現する。集団で襲われるとかなり危険な状態になるので、ここに入る前にピストルを装備しておき、1体ずつ手早く倒していくようにしよう。

変貌したアパート

悪夢に侵食されたアパートは、以前のアパートの世界とは構造が若干異なっている。渡り廊下の階段はすべて鉄格子でさえぎられており、廊下も鉄格子で通ることができない場所がある。下に降りるためには、部屋にある階段や壁の穴を通していくことになるのだ。



2Fへの階段は301号室にある。クリーチャーが数匹出現するので、倒してから降りたほうが安全だ。



今までの異世界と同様、ここでもクリーチャーやゴーストが出現する。アイリーンと連携して敵を撃退しよう。



1Fへの階段は、207号室の前。途中閉ざされている廊下は、202号室と206号室にある穴を通れば先に進める。

再登場ゴーストに注意

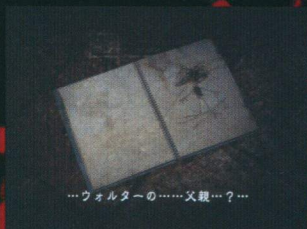


ゴーストとなった、シンシア、アンドリュー、リチャードを異世界で帰服の剣を使って封じていない場合、ここで再び出現する。1体でも危険なゴーストたちなので、できるだけ戦闘は避けたほうがいだろう。

Outside of the Room 302

母を求めた者の思い

1Fに辿り着いたヘンリーは、鎖で厳重に閉ざされた管理人室を見つける。確かここには、「赤の書」にあった術者、すなわちウォルターの一部である「へその緒」があったはずだ。管理人室を解放するため、ウォルターの父の霊を探すヘンリー。その頃アイリーンは、ロビーに落ちていたスケッチブックに釘付けになっていた。



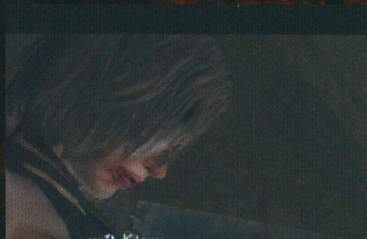
…ウォルターの……父親……？…

ロビーに落ちているスケッチブックには、顔が消されたウォルターの父親らしき姿が描かれていた。



……だから……子供なんてやめろって
……言っただけ……

ウォルターの父の霊は、全部で6ヶ所に現れる。1Fの棟の廊下と各部屋をくまなく探そう。



…ひどい…
…あの子が ……かわいそう…

ウォルターの、あまりにも不幸な境遇に涙するアイリーン。ウォルターの心を救うことができるのだろうか

自室までの長い道のり

フィーチャー
feature



鐘の音が響いた後、また自室に戻ることになるのだが、その道のりで新たに多数のクリーチャーが出現する。ピストルの弾や回復アイテムが心もとないときは、管理人室に入る前に一度自室に戻るといいだろう。

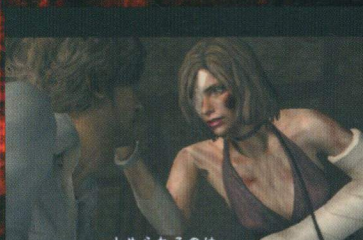
儀式の始まりを告げる鐘

すべての鎖を解き放ち、管理人室に入ったヘンリーは、棚の上に置かれていた「へその緒」の入った箱を手にとってみる。そして箱を開けて中を見た瞬間、突然ウォルターの両親と思われるイメージが脳裏にとびこんでくる。その現象とともに頭痛を訴えるヘンリー。彼を心配するアイリーンだったが、ウォルターを止めるために、自室に戻ってしまう。彼女を追いかけて管理人室を出たヘンリーは、どこからともなく鳴り響く鐘の音を聞くのであった……。



……あ 頭が 痛い……

「へその緒」の箱を開けた瞬間、意味不明の頭痛がヘンリーを襲う。一瞬間見た映像は何だったのだろうか？



止められるのは… 私達だけなんだから…

アイリーンは、ウォルターを止めるため自室に戻ることをヘンリーに促す。



アパートに鳴り響く鐘の音。これは赤の日記にあった、アイリーンが母体となることを告げているのか……。

Real World - すべての元凶はこの穴の奥に

自室まで戻り隠し部屋に入ってみると、先ほどまであったウォルターの死体が消えてしまっている。不気味だが、すべての元凶がこの穴の奥にあるようだ。ヘンリーは決着をつけるため、穴の奥に向かう。



一度入ったら二度と戻ってこれない
…穴のようにはも見えない……



final nightmare....

悪夢の果てにあるもの

the Things that stay on the final Nightmare

あかちゃんはおへそでおかあさんとつながって
いました。でもあるひ、おへそがきれておかあさんは
ねむってしまいます。
でも、みんながおこしかたを
おしえてくれました。
あかちゃんは、おかあさんをおこしにいきました。
でもおかあさんはおきません。
なぜなら、おこそうとしていたのは、あくまだったから。



あなたもあの恐ろしい悪夢を
たくさん見てきただろう。
しかしあれに取り込まれたら
あなたは殺される。
しかし希望は残っている。
もしあなたが銘板を見つけて
いるのなら、紋章の扉の奥に
進みたまえ。
そして下へ下へ向かえ。
奴、ウォルターの最深部まで
そこに真実がある。
7月20日 ジョセフ



悪

夢

の

果

て

こ

あ

ら

ま

の

the Things that stay on the final Nightmare



「赤の書」

「聖母の降臨」の「聖母」
とは「悪魔」にほかならず
「悪魔の降臨」の阻止を望
むならば、術者の母親の肉
体の一部を、術者の肉体に
埋めよ

更に

「虚無」「暗黒」「憂鬱」「絶望」
「誘惑」「起源」「監視」「混沌」
の8つの槍を、術者の真の
肉体に突き刺せ

鐘がなる時

アイリーンは母体となる

8月4日 ジョセフ

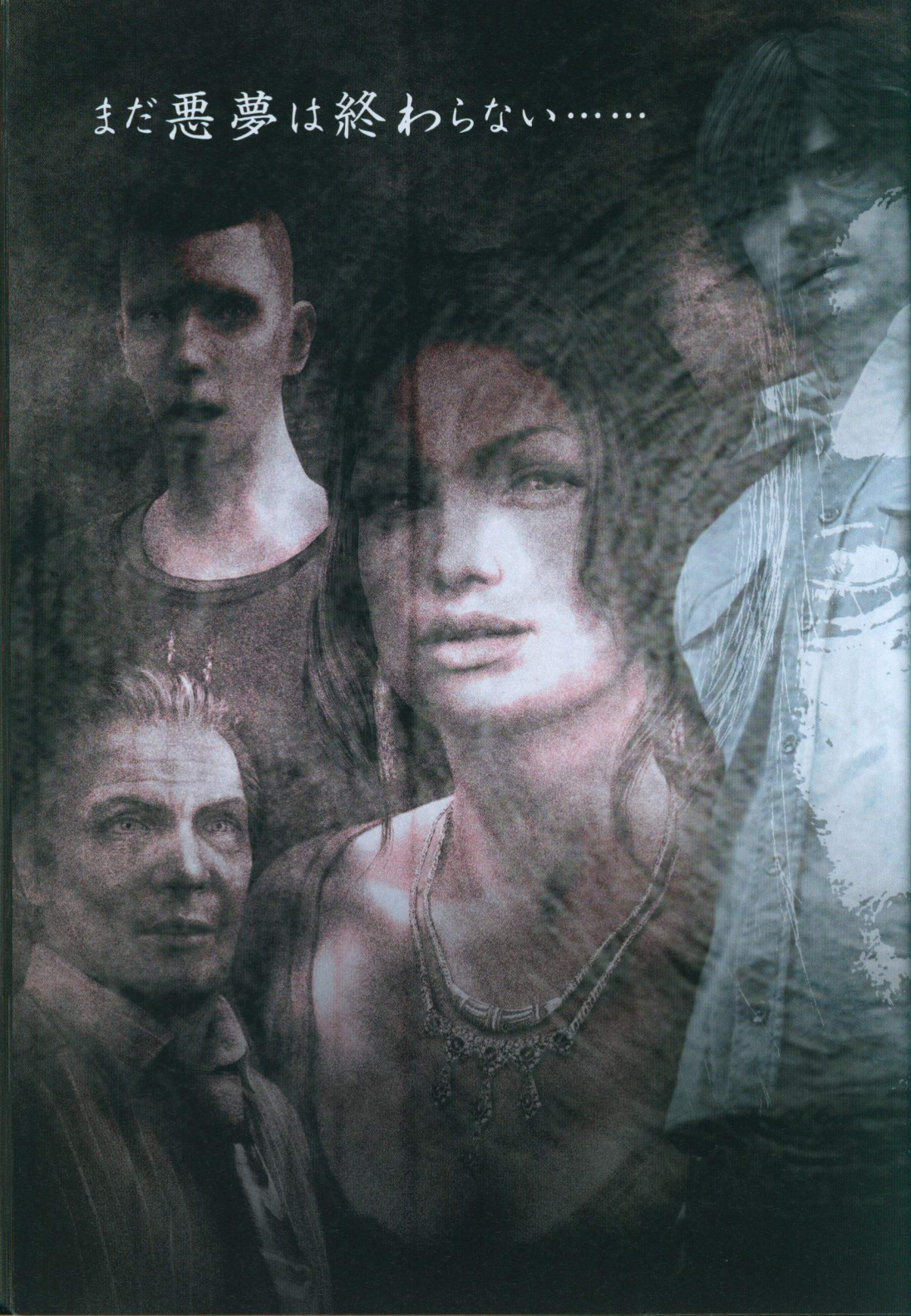
赤の書

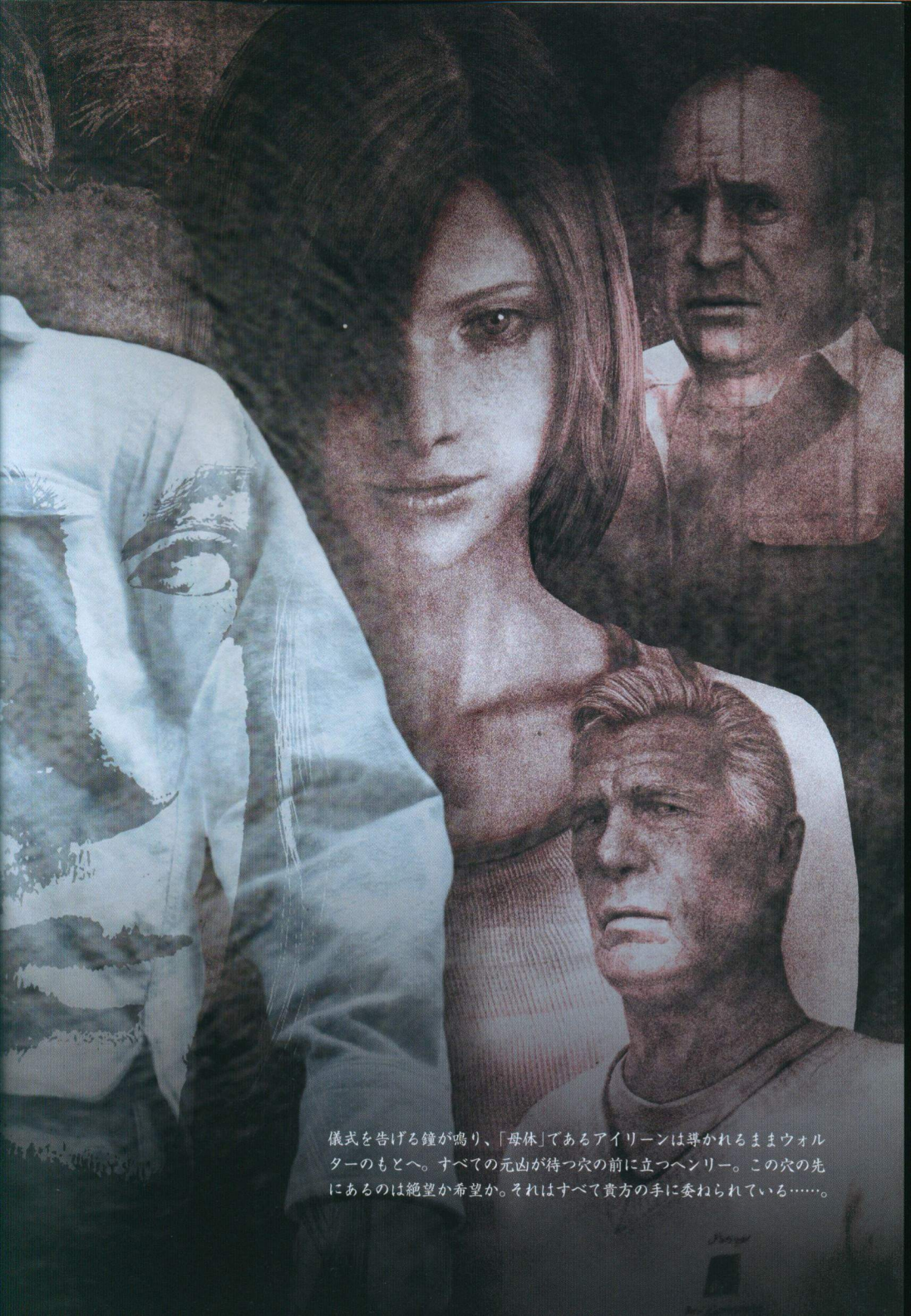
術者の母親の肉体の一部、
術者の真の肉体に埋めよ。

肉体の一部……管理人室

8月5日 ジョセフ

まだ悪夢は終わらない……





儀式を告げる鐘が鳴り、「母体」であるアイリーンは導かれるままウォルターのもとへ。すべての元凶が待つ穴の前に立つヘンリー。この穴の先にあるのは絶望か希望か。それはすべて貴方の手に委ねられている……。

KONAMI OFFICIAL BOOKS
SILENT HILL 4 -THE ROOM- 公式ガイド ファーストエディション

Planing & Editing

新井貴子／高口友昭 (Konami Media Entertainment)
濱口正樹／松下貴人／池田哲朗 (株式会社不知火プロ)

Writing

植竹貴史／池田哲朗

Design & Layout

荒川 実 (Atelier Ampersand)

Layout

株式会社エストール

Cover Design

島田忠司／門倉徳映 (Banana Studio)

Produce

亀井英雄 (Konami Media Entertainment)

Supervise

株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京

2004年7月8日 初版第1刷発行

発行人 永田昭彦

編集人 内藤收由

発行所 株式会社コナミメディアエンタテインメント

〒150-0043

東京都渋谷区道玄坂1-12-1 渋谷マークシティウエスト

<書籍の乱丁・落丁に関するお問い合わせ>

コナミホットライン: TEL 0570-086-573

月～金曜日9:00-19:00(祝祭日除く)

※書籍の内容、ゲームの攻略方法に関するご質問にはいっさいお答えしておりません。

<販売・営業に関するお問い合わせ>

ブックセンター: TEL 03-5458-6436

月～金曜日10:00～16:00(祝祭日除く)

印刷所 凸版印刷株式会社

定価はカバーに表示してあります。

乱丁・落丁本は小社ブックセンターまでお送りください。

小社送料負担により、お取り替えいたします。

但し古書店でご購入されたものについてはお取り替えに応じかねます。

本書の一部または全部を無断で複写複製することは、著作権者および出版者の権利侵害になります。

©1999 2004 Konami Computer Entertainment Tokyo

"KONAMI" is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.

"SILENT HILL" is a registered trademark of Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc.

©2004 Konami Media Entertainment

Printed in Japan

ISBN4-86155-008-4 C0076

NK0008

URL <http://www.konami.co.jp/kme/>

© 1999 2004 Konami Computer Entertainment Tokyo

© 2004 Konami Media Entertainment

"KONAMI" is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.

"SILENT HILL" is a registered trademark of Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc.

プレイステーション 2

サイレントヒルシリーズ第4弾をお届けします。

本作では日常的な部屋の恐怖を描いています。

誰もが安心できると信じ疑わない「部屋」。

その真実が崩れ落ちてゆく瞬間の恐怖……。

常に進化し、変化しつづける“サイレントヒル”の

新たな恐怖を堪能してください。

株式会社 コナミコンピュータエンタテインメント東京

サイレントヒル4 ザルーム プロデューサー 山岡晃

<http://www.konami.com>
<http://www.konamityo.com/>
<http://www.konami.co.jp/kme/>
<http://SH2004.com>



サイレントヒル 4 ザ ルーム 公式ガイド コンプリートエディション

リザルト情報や
難易度別攻略情報など完全掲載！
予価 1,350円(本体1,286円)
2004年7月発売予定

SILENT HILL 4 THE ROOM

ORIGINAL SOUNDTRACKS

2004.6.17(thu) Release!

PS2版「SILENT HILL 4 THE ROOM」の
ゲームプレイ中BGMを中心とした全22曲と、
人間国宝・講談師「一龍齋貞水」氏による実験的コラボレーション作品、
「響談」完全オリジナル・ロングバージョンを収録した豪華2枚組!

発売元:株式会社コナミメディアエンタテインメント 販売元:株式会社コナミオンライン コナミスタイルドットコム
2 DISC / LC1292~93 ©1999-2004 Konami Computer Entertainment Tokyo

(ご注意:こちらの商品はコナミスタイルドットコムでのみ販売となります。)

コナミ スタイルドットコム
<http://www.konamistyle.com>

コナミメディアエンタテインメントの最新情報はこちら!
<http://www.konami.co.jp/kme/>



NK0008

ISBN4-86155-008-4

C0076 ¥1000E



9784861550089

株式会社コナミメディアエンタテインメント
定価:1,050円(本体1,000円)⑤



1920076010002

ISBN4-86155-008-4

C0076 ¥1000E



9784861550089

株式会社コナミメディアエンタテインメント
定価:1,050円(本体1,000円)⑤



1920076010002

呪われた部屋から 抜け出すための必須情報満載

- ストーリーに沿ってゲームクリアまで導く、最速フローチャート
- 地下鉄、森、水牢、建物乱立、アパートなど全エリアマップ掲載
- クリーチャー、ゴースト、武器、アイテムのデータを大公開
- シリーズ初! 倒せない敵ゴーストの対処方法を詳しく解説

©1999 2004 Konami Computer Entertainment Tokyo

©2004 Konami Media Entertainment

"KONAMI" is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.

"SILENT HILL" is a registered trademark of Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc.

プレイステーション2