AUTHORISED COLLECTION

THE OFFICIAL STRATEGY GUIDE

SILENT HILL™

SILENT HILL

Table of Contents

Intro Introduction 5
Characters 7
Basic Skills 15
Monsters 21
Items 35
- Regenerating Items
- Ammunition
- Survival Equipment
- Individual Items
- Maps
- Weapons

How to Use this Guide 48
0 Chapter 0: Controlling Harry 51
- Avoiding Enemies
- How to Fight against Enemies
- General Practical Advice

Walkthrough

1 Chapter 1: Arriving in the Cursed Town 59
2 Chapter 2: The School of Terror 67
3 Chapter 3: Dahlia Gillespie, an Old Woman Hiding Dark Truths .. 81
4 Chapter 4: Deadly Silence and Desolation in Central Silent Hill 83
5 Chapter 5: Alchemilla Hospital, a Centre of Pain and Suffering 87
6 Chapter 6: A Town Engulfed by Darkness 97
7 Chapter 7: Mysteries of the Underground World 103
8 Chapter 8: The Plot Thickens with More Revelations 107
9 Chapter 9: A Pre-arranged Disappearance 115
10 Chapter 10: Times of Trouble Give Way to Revelation 121

Secrets **Secrets** 137
- The Four Endings
- The Fifth Ending
- Hidden Weapons and Items
- Additional Options
- The Final Confrontation

Index 144

Inhaltsverzeichnis

Intro Einleitung 5
Die Hauptpersonen 7
Grundlegende Fertigkeiten 15
Die Monster 21
Gegenstände 35
- Gegenstände mit Heilkraft
- Munition
- Überlebensausrüstung
- Gegenstände
- Übersichtskarten
- Waffen

Vom optimalen Gebrauch des Lösungsweges 48
0 Kapitel 0: So steuern Sie Harry 51
- Vermeiden Sie Kämpfe
- So wehren Sie sich gegen Angreifer
- Ein paar Überlebenstips

Lösungsweg

1 Kapitel 1: Ankunft in der verfluchten Stadt 59
2 Kapitel 2: Die Schule des Grauens 67
3 Kapitel 3: Dahlia Gillespie, eine gebrochene Frau, die finstere Wahrheiten verbirgt 81
4 Kapitel 4: Tödliche Stille über dem verlassenen Einkaufsviertel 83
5 Kapitel 5: Das Alchemilla-Krankenhaus, Ort unsäglichen Leids 87
6 Kapitel 6: Das Dunkel greift nach der Stadt 97
7 Kapitel 7: Geheimnisvolle Unterwelt 103
8 Kapitel 8: Weitere Enthüllungen ... und Fragen über Fragen 107
9 Kapitel 9: Kein zufälliges Verschwinden 115
10 Kapitel 10: Schweres Leid führt zur Erkenntnis 121

Secrets **Secrets** 137
- Die vier Schlußszenen
- Das fünfte Spielende
- Versteckte Waffen und Gegenstände
- Weitere Optionen
- Der finale Kampf

Begriffsverzeichnis 144

Introduction

ARE OUR LIVES a function of destiny or do they follow statistical probability? This is one of the great mysteries of the universe, which each person unveils for himself as his life evolves. In the case of Harry Mason, were the events, which took over his life, the result of fate or a function of logical reason? Was he still so overwhelmed by the trauma of his wife's death that he failed to realise what was going on? Or did destiny simply play a predetermined card?

IT IS NOT UNTIL IT HAPPENS that we realise how quickly reality can turn to nightmare...

There are so many questions we can ask regarding this journey: Why did they choose Silent Hill? Why did he not see the child before it ran in front of his jeep? Were the events leading to Silent Hill inevitability or Harry's chosen path?

Einleitung

DIE VORSEHUNG ... Eine blinde Macht jenseits menschlichen Verständnisses. Vom Schicksal gestützt und vom Chaos beherrscht, bringt sie achtlos Glück oder Schmerz über uns. Auch in Harry Masons Leben hat die Vorsehung eingegriffen. Brutal und unerwartet hat sie ihm den liebsten Menschen auf der Welt geraubt. Harry verzweifelt und hadert mit seinem Schicksal. Warum mußte seine Frau nur so früh sterben? Er durchleidet Höllenqualen. Doch seine kleine Tochter Cheryl gibt ihm die Kraft, das tiefste Dunkel der Trauer zu überwinden. Jetzt müßte wenigstens eine kurze Zeit der Ruhe und des inneren Friedens einkehren. Doch es soll nicht sein. Bald wird die Vorsehung Harry die zweite große Freude seines Lebens rauben – seine Tochter Cheryl ...

WENN OKKULTE Mächte Ihre tiefsten Ängste aufspüren, wird die Wirklichkeit zum Alptraum ...

Storyline

A QUIET COUNTRY ROAD... Harry Mason is driving peacefully with his seven-year-old daughter Cheryl towards the lakeside resort of Silent Hill. Harry's a writer by profession and needs to spend some time with his little girl. Harry finds it difficult to take his mind off his wife's death four years earlier, in particular because she died from a serious illness and now his concerns are for Cheryl. The journey by car runs smoothly albeit mostly in silence. The sudden appearance of a young girl on the road forces Harry to swerve to one side, causing a dreadful accident... Our hero regains consciousness in the wreckage of his jeep, aching and in pain - only to realise that his daughter is no longer at his side. There is a strange atmosphere and feeling in the air. Harry's head is unclear which is somewhat symbolised by the fog draping the landscape and town. Alone, distraught and oblivious to the nature of his surroundings, Harry begins to search for his missing child...

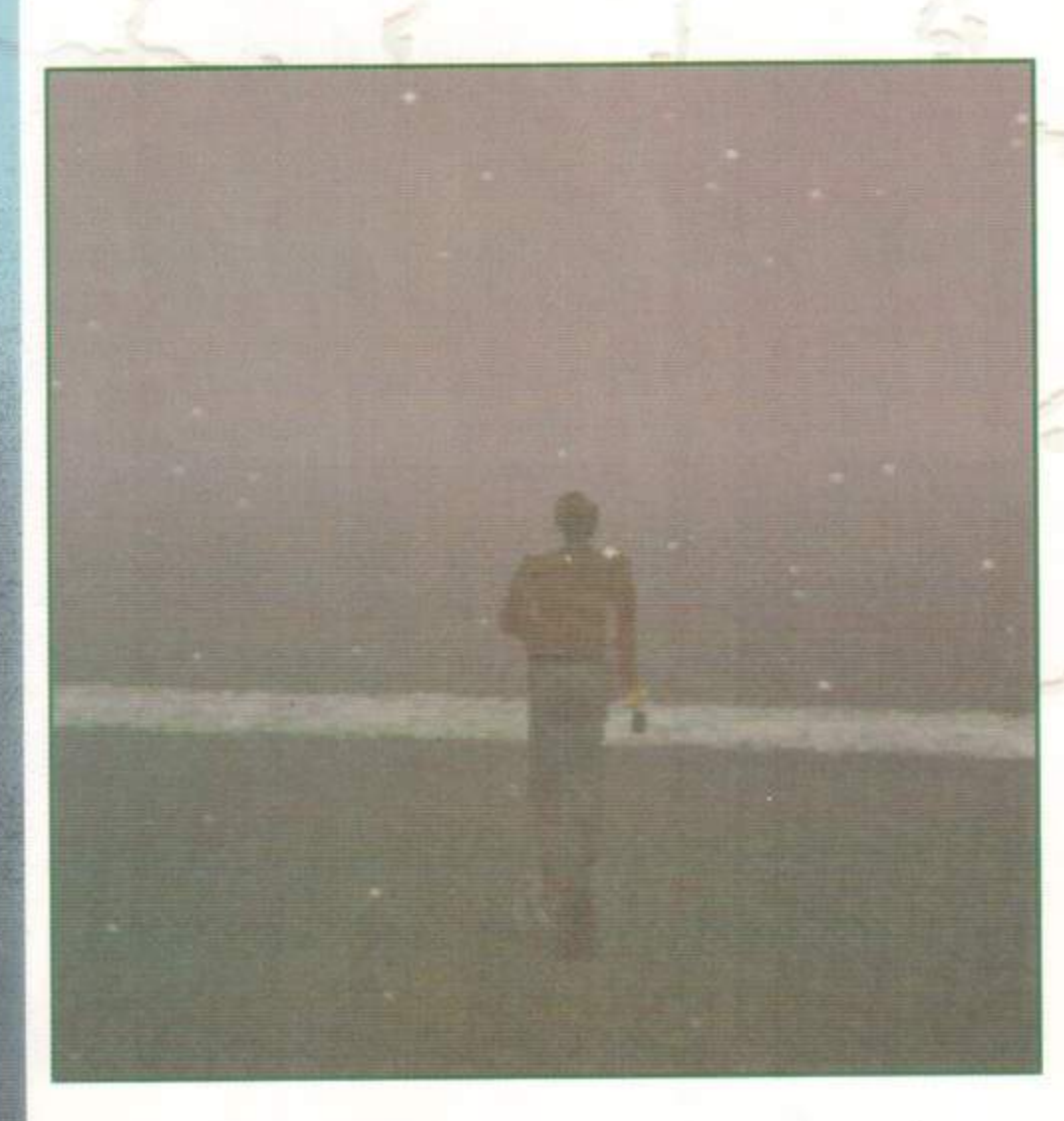
Die Geschichte

AUF EINER RUHIGEN LANDSTRASSE ... Gemächlich fährt Harry Mason mit seiner siebenjährigen Tochter Cheryl zum Badeort Silent Hill. Der Schriftsteller freut sich auf eine sonnige Woche mit seiner Tochter. Am Strand wollen sie die Ferien genießen und einmal alles hinter sich lassen. Einen erholsameren Aufenthalt als in dem ruhigen, kleinen Ferienort kann Harry sich kaum vorstellen. Er freut sich auf den Urlaub, doch quälen ihn schmerzliche Erinnerungen ... Nach plötzlicher, schwerer Krankheit war seine über alles geliebte Frau gestorben. Für Harry brach eine Welt zusammen. Nur Cheryls Liebe hielt ihn aufrecht und gab ihm die Kraft, weiterzuleben. Ihretwegen hat er durchgehalten und seinen furchtbaren Verlust beinahe überwunden.

Die Fahrt nach Silent Hill verläuft ohne Zwischenfälle, bis Harry den Vorort des Städtchens erreicht. Da taucht unvermittelt eine junge Frau direkt auf der Fahrbahn vor ihm auf. Harry weicht blitzschnell aus, doch kommt sein

Aim of the Game

PARADOXICAL AS IT MAY SEEM, Harry wakes up into a living nightmare: he finds himself lost in the centre of a town he does not know, injured and separated from his daughter, worried that she too may have been harmed or even killed. In his quest to find his daughter, Harry inadvertently unveils the mystery gripping the town of Silent Hill. The cold and dark cloak of death covers its streets - the flayed corpses scattered around are symbols of an unfolding tragedy... But these images are merely an introduction to the real horror, which lies ahead. As he progresses Harry suspects that the events in Silent Hill are linked to Cheryl's disappearance. He gathers clues from the area and information from local inhabitants. This leads him to suspect the involvement of dark and mystic forces in the current turn of events. Has this all been pre-determined by some evil power or can Harry take control of events and influence the outcome of Silent Hill?



Jeep bei dem abrupten Manöver von der Straße ab. Der Unfall raubt Harry das Bewußtsein ... Als er im Wrack seines Wagens wieder zu sich kommt, ist ihm schwindelig. Kopf und Glieder tun teuflisch weh, und er hat Mühe, sich zu orientieren. Doch eines sieht Harry sofort: Seine Tochter ist weg! Und über die Stadt hat sich ein dicker, fast greifbarer Nebel gelegt, der ihm die Sicht nimmt und alle Geräusche verschluckt. Geisterhaft still liegt Silent Hill vor Harry. Verwirrt und ohne Hilfe macht er sich auf die Suche nach Cheryl. Vor lauter Angst um sein Kind bemerkt er die unnatürliche Atmosphäre des fremdartigen Ortes nicht ... bis dieser ihn verschluckt hat ...

Das Ziel des Spiels

HARRY IST in einem leibhaftigen Alptraum gefangen. Mitten in einer ihm fremden Kleinstadt, von seinem Kind getrennt, ist er nur von der Angst besessen, daß auch Cheryl etwas zugestoßen sein könnte. Ungeachtet der Gefahren, die vor ihm liegen, setzt Harry alles daran, Cheryl zu finden. Daß er im Laufe seines Abenteuers ein schreckliches Drama um Silent Hill entschleiern wird, ahnt er nicht. Nur langsam begreift er, daß hier etwas ganz und gar nicht stimmt. Der kalte, finstere Mantel des Todes umhüllt den Ort. Überall deuten entstellte Leichen auf eine furchtbare Tragödie ... Doch die Zeugen grausamer Gewalt sind nichts gegen die beunruhigenden Entdeckungen, die Harry noch bevorstehen. Nach und nach wird deutlich, daß die Vorkommnisse in Silent Hill eng mit Cheryls Verschwinden verbunden sind. Die Hinweise, die Harry im Laufe seiner Nachforschungen sammelt, und die Informationen, die er von einigen Bewohnern des Städtchens erhält, verdichten sich bald zur Gewißheit, daß in dem Chaos finstere, widernatürliche Kräfte am Werk sind. Unser Held und besorgter Vater muß das Rätsel um Silent Hill lösen, will er sein Kind aus dem Griff dieses grauenhaften Ortes befreien ...

Characters

HARRY MASON finds himself alone and distraught in the centre of Silent Hill, a town covered by an eerie presence. He is disorientated as he doesn't know the town, he has no means of communication and his daughter has disappeared. Although at first it seemed that the entire population of Silent Hill had vanished, Harry discovers that a few inhabitants are still around. The behaviour of those remaining and the explanations they give for their presence differ profoundly. They all cross Harry's path at some point during his journey and some sympathise with Harry's predicament. For example, certain characters offer him clues and advice, helping him in his search for his daughter. However, appearances can be deceptive and it's possible that the friendliest characters he meets may be conspirators or even the instigators of the horrors, which surround this town. There are also those who, seized by panic, fled from Silent Hill. What sort of information or secrets could they be party to?

HARRY FINDS HIMSELF alone against the world. Will he find any companions in his misfortune?

HARRY MASON ist mutterseelenallein in einer fremden Stadt, in der das Chaos ausgebrochen und fast nichts begreiflich ist. Er ist wild entschlossen, seine Tochter wiederzufinden. Doch ahnt er, daß ihm gewaltige Anstrengungen bevorstehen, ehe er Cheryl wieder in die Arme schließen kann. Er kennt sich in Silent Hill nicht aus, ist von der Außenwelt abgeschnitten und muß das Geheimnis der Stadt um jeden Preis enträtseln. Zunächst scheint es, als sei die gesamte Bevölkerung von Silent Hill spurlos verschwunden. Im Laufe seiner Nachforschungen begegnet Harry jedoch einigen wenigen Bewohnern des gruseligen Ortes. Ihr Verhalten sowie die Erklärungen, die sie für ihre Anwesenheit geben, sind ziemlich verwirrend und weichen stark voneinander ab. Von unterschiedlichen Motiven getrieben, zeigen sie angesichts von Harrys Verzweiflung mehr oder weniger Mitgefühl. Er bekommt sogar verschiedentlich Rat und handfeste Hinweise, die ihm auf der Suche nach Cheryl weiterhelfen. Aber gelegentlich trügt der Schein, wie im wahren Leben. Vielleicht sind die freundlichen Menschen, die er kennenlernt, in Wirklichkeit die Urheber seiner furchtbaren Lage? Und was ist aus jenen geworden, die panikerfüllt aus der Stadt zu fliehen versuchten? Welches Wissen und welche Geheimnisse tragen sie mit sich herum? Seine lange, gefährliche Reise zum Quell des Schreckens wird ihm die Antworten geben ...

ALLEINE GEGEN DEN REST DER WELT Wird Harry auf Leidensgenossen stoßen?

Die Hauptpersonen

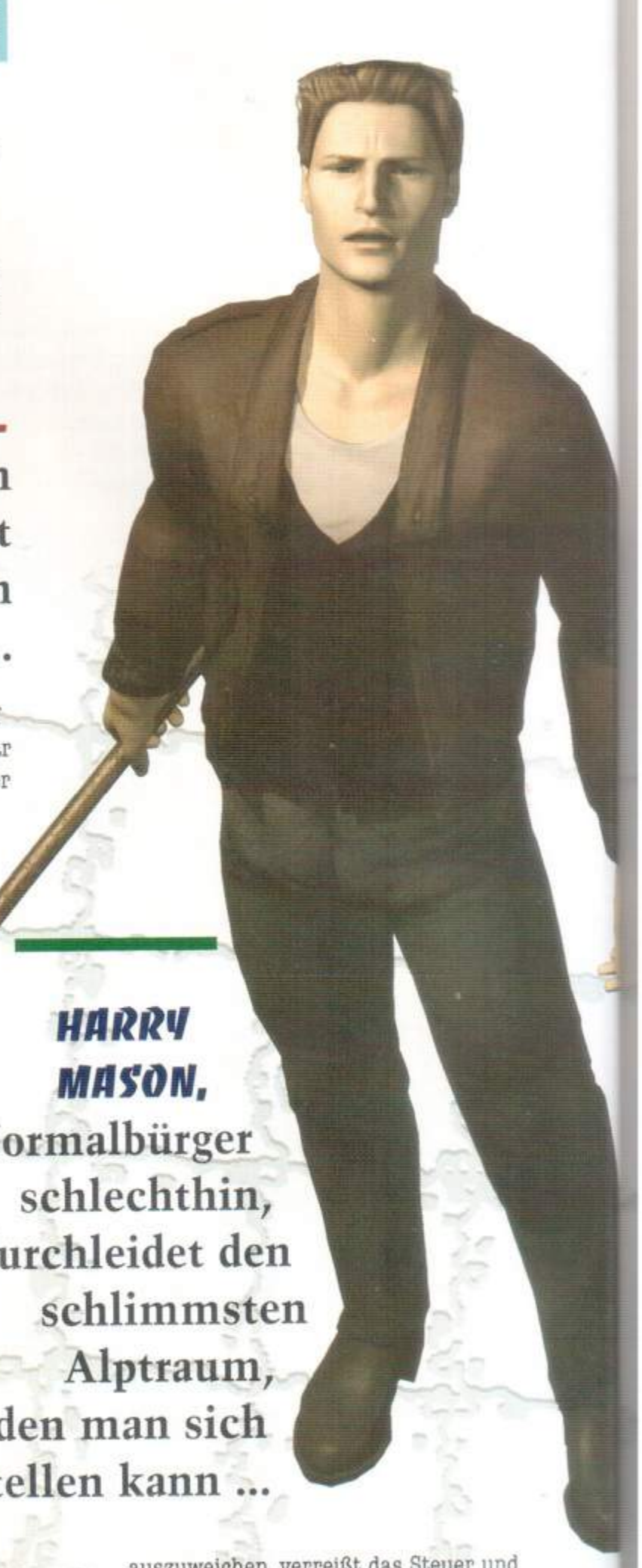
Harold (Harry) Mason

Age: 32
Occupation: writer
Family situation: widower, one child.

A ONCE peaceful life with his partner and their daughter is suddenly turned to death and horror. His beloved wife fell victim to a fatal illness, leaving Harry and Cheryl, their only child, alone in the world. This immeasurable loss plunges Harry into depths of grief. Cheryl is his ray of hope, symbolising his hope for a future and his purpose for living...

And so, when Cheryl suggests going to the lakeside resort of Silent Hill, a quaint and peaceful sounding town, Harry follows her enthusiam and agrees. But an unforeseen event shatters their plans as they approach the town. Suddenly Harry is deprived of the last remaining person dear to him. As they approach the outskirts of Silent Hill a young girl appears on the road straight in front of Harry's Jeep. He swerves and loses control of the vehicle. He regains conciousness in his car surrounded by heavy, cold fog, only to discover that Cheryl has disappeared... Assuming she has wandered off, alone and traumatised, he begins to search for his beloved child... ●

HARRY MASON... an ordinary man unwillingly thrust into an unknown terror...



HARRYS FAMILIENGLÜCK wird jäh zerstört, als seine geliebte Frau nach kurzer, schwerer Krankheit stirbt. Nun bleibt ihm als einziges Cheryl, seine Tochter. Die beiden haben nur noch einander auf der Welt. Harry versinkt in tiefer Trauer, die nur durch die Liebe seiner kleinen Tochter gelindert wird. Cheryl wird seine ganze Freude und sein einziger Daseinsgrund ... Als sein kleines Mädchen sich daher wünscht, die Ferien im Badeort Silent Hill zu verbringen, stimmt Harry sofort zu. Die beiden freuen sich auf eine erholsame, sorglose Woche am Strand. Doch noch während sie frohgemut auf den Urlaubsort zusteuern, holt die Vorsehung schon zum zweiten Schlag aus. Harry verliert den letzten Menschen, der ihm lieb ist. Kurz vor der Ortsgrenze erscheint wie aus dem Nichts eine junge Frau vor dem Wagen der Masons. Harry versucht, im letzten Augenblick auszuweichen, verreißt das Steuer und verliert die Kontrolle über sein Fahrzeug. Der Jeep landet unsanft im Straßengraben. Später (wieviel Zeit vergangen ist, weiß er nicht) wacht Harry im Wagen auf. Dichter Nebel wogt um das Fahrzeug, und Cheryls Sitz ist leer! Seine Tochter ist fort! In der Sorge, Cheryl wandere unter Schock durch die Stadt und habe sich im Nebel verirrt, nimmt er sofort die Suche auf. Angsterfüllt beginnt er ein Abenteuer, dessen Gefahren und Geheimnisse er in diesem Augenblick nicht einmal erahnen kann ... ●

HARRY MASON, der Normalbürger schlechthin, durchleidet den schlimmsten Alptraum, den man sich vorstellen kann ...

Alter: 32
Beruf: Schriftsteller
Familienstand: Witwer, ein Kind.

Cheryl Mason

Age: 7
Family situation: deceased mother.

NOW AGED SEVEN, Cheryl has already lived through some very difficult times. She was three when her mother died and was probably too young to realise what had happened. Cheryl didn't seem too affected by this sudden loss in her life. Instead, she carried on, and remained as naturally cheerful as most other children of her age. It was her idea to visit Silent Hill and she persuaded her father that a stay in the town would be a good idea (Harry isn't able to resist his daughter's wishes for long). One of Cheryl's favourite pastimes is colouring and she spends most of the journey to Silent Hill colouring drawings in a book, which Harry gave her for her birthday. Drawing is like a refuge for Cheryl - a world of her own that protects her from the outside...

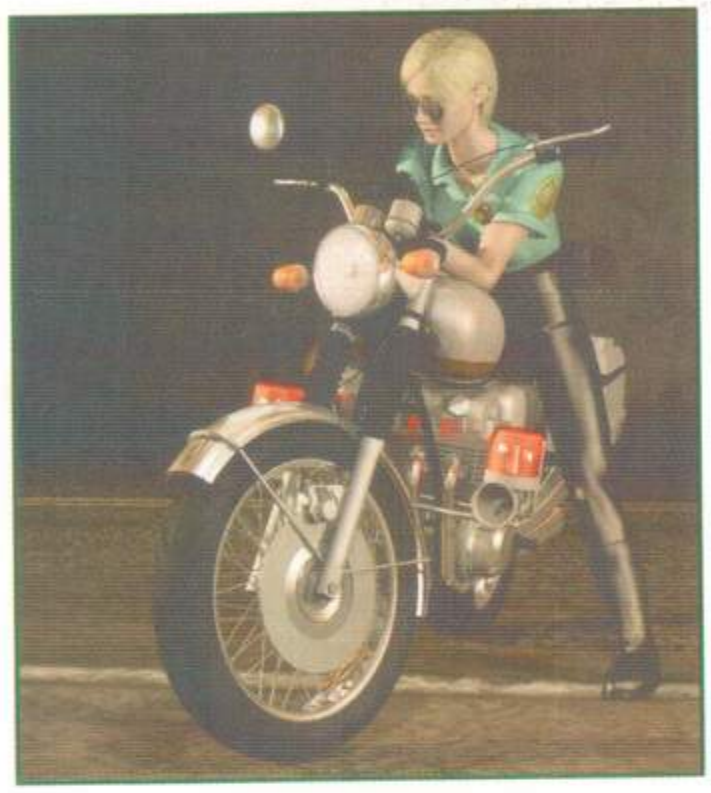
The accident that takes place on the outskirts of Silent Hill underlines some of the mysterious elements that seem to surround this little girl... Her father is knocked unconscious by the impact but this defenceless child is absorbed into the strange surroundings as if by magic... ●

DESPITE HER YOUNG AGE
Cheryl may be close to the mysteries, which have gripped Silent Hill.

Alter: 7
Familienstand: Halbwaise (Mutter verstorben).

IM ALTER von sieben Jahren hat Cheryl bereits schwere Zeiten durchlebt. An ihre Mutter kann sie sich kaum erinnern. Sie starb, als ihr Kind gerade drei Jahre alt war. Wahrscheinlich war Cheryl noch zu jung, um die plötzliche Leere in ihrem Leben zu spüren. Sie wurde ein ebenso fröhliches Kind wie die meisten ihrer Altersgenossen. Nur manchmal kann Cheryl plötzlich ziemlich ernst für ihr Alter werden ...
Es war ihre Idee, nach Silent Hill zu fahren. Sie überredete ihren Vater zu einem erholsamen Strandurlaub und überzeugte ihn bald – Harry kann ihr keinen Wunsch abschlagen. Cheryl füllt mit Begeisterung Malbücher farbig aus. Auf der Fahrt nach Silent Hill malt sie in einem Malbuch, das ihr Vater ihr gerade zum Geburtstag geschenkt hat. Beim Malen versinkt Cheryl in einer anderen Welt. Dort ist sie vor der wirklichen Umgebung beschützt ...
Der Verkehrsunfall kurz vor Silent Hill trägt noch zur Aura des Geheimnisvollen bei, die das kleine Mädchen umgibt. Ihr Vater wird beim Aufprall des Wagens bewußtlos, aber wie von Geisterhand verschmilzt das wehrlose Kind buchstäblich mit seiner Umgebung und verblaßt ...
Ist Cheryl wirklich ein Opfer, eine Gefangene böser Mächte, oder hat sie Anteil an dem unheimlichen Geschehen, das sich in der verschlafenen Stadt entfaltet? ●

TROTZ IHRES ZARTEN ALTERS
könnte die unschuldige kleine Cheryl im Mittelpunkt des Rätsels um Silent Hill stehen



Cybil Bennett

Age: 28
Occupation: police officer
First meeting with Harry: Cafe, Old Silent Hill.

OFFICER BENNETT is based at the police station in Brahms, a town not far from Silent Hill. She is charming and always willing to help. Cybil is the police officer who overtakes Harry and Cheryl on the road to Silent Hill just before the accident.

After reports that communications from Silent Hill have been suddenly cut off, Cybil decides to head off from Brahms and to investigate the neighbouring town. What she discovers is much more alarming: all telephone lines are down and a deathly atmosphere enshrouds the town like the thick fog, which blankets over Silent Hill. In addition, all power has been lost. The town has come to a complete standstill, as if all life had suddenly been removed...

Cybil's investigations eventually lead to her meeting Harry in the Cafe in Old Silent Hill. Our hero, who is still shocked by the disappearance of his daughter, is somewhat reassured by Cybil. She tells him that she will call for backup to find out exactly what is going on. She also gives him a handgun in case he needs to defend himself... With that, she leaves Harry, saying that she has to continue her investigations. Although as an officer of the law she has been trained for extreme situations, her over-calm approach in such sudden and inexplicable events seems slightly out of place... There are two possible explanations for her behaviour: either Cybil already has her own theory to this mystery, which she needs to substantiate, or she is directly involved in the events that are gripping the town. ●

TO SERVE AND PROTECT...

Cybil is prepared to face any danger — but does she have a breaking point?

Alter: 28
Beruf: Polizistin
Erste Begegnung mit Harry: im Café im Wohngebiet.

OFFICER BENNETT ist in der Polizeiwache der Nachbarstadt Brahms stationiert. Die bezaubernde Frau möchte Harry helfen. Vor dem Unfall hat sie ihn auf der Straße nach Silent Hill überholt.

Als in Brahms plötzlich jede Verbindung nach Silent Hill ausfällt, fährt Cybil dorthin, um der Funkstille nachzugehen. Was sie entdeckt, beunruhigt sie: Sämtliche Telefonleitungen sind gekappt, der Strom ist ausgefallen, und der Ort liegt still wie eine Geisterstadt vor ihr. Dichter Nebel breitet sich über Silent Hill aus ... Es ist, als habe jemand oder etwas das Leben der Stadt unvermittelt angehalten.

Etwas Furchtbares muß hier geschehen sein ... Cybils Nachforschungen führen sie in das Café im Wohngebiet. Hier begegnet sie Harry. Unser Held ist von Cheryls Verschwinden mitgenommen und noch ziemlich desorientiert. Cybil beruhigt ihn und erklärt, daß sie Verstärkung rufen wird. Die Kollegen sollen ergründen, was in Silent Hill vor sich geht. Cybil gibt Harry eine Pistole – für den Fall, daß er sich verteidigen muß ... Damit verabschiedet sich die junge Polizistin und nimmt ihre Ermittlungen wieder auf. Zwar dürfte sie als Vertreterin des Gesetzes an Extremsituationen gewöhnt sein. Doch scheinen ihre Ruhe und Gelassenheit angesichts der plötzlichen und unerklärlichen Umstände fehl am Platz, ja fragwürdig. Für Cybils unnatürliches Verhalten gibt es zwei Erklärungen: Entweder weiß sie bereits mehr über die Vorkommnisse, als sie zugibt, und will ihre Vermutungen noch überprüfen, oder sie ist direkt an den Ereignissen in Silent Hill beteiligt. ●

„DIENE UND BESCHÜTZE" ...

Die mutige Cybil trotzt allen Gefahren. Aber wo liegen ihre Grenzen?

Michael Kaufmann

Age: 50
Occupation: doctor
First meeting with Harry: Alchemilla Hospital, Central Silent Hill.

Harry Mason visits Alchemilla Hospital in his search for further clues. Here he meets Dr. Michael Kaufmann for the first time. The doctor is visibly nervous and he mistakes Harry for a deadly creature when he first walks through the door. His first reaction is to aim at Harry, while a monster lies dead at his feet... After this first misunderstanding, Dr. Kaufmann explains that he is panicked by the dramatic turn taken by recent events. However, during the conversation, Kaufmann makes ambiguous statements, carefully choosing his words as if he were hiding information concerning what is happening. As Harry's questions get more precise, Kaufmann develops a brusque attitude, and it becomes obvious that the doctor simply intends to leave town as soon as possible. It becomes clear to Harry that this surly character is not to be trusted and should be avoided as much as possible. But what if he knows something about Cheryl's disappearance? ●

COLD AND SHIFTY
as death itself, Dr. Kaufmann has only one thing on his mind: to escape from Silent Hill

Auf der Suche nach seiner Tochter stößt Harry auf das Alchemilla-Krankenhaus. Dort schließt er Bekanntschaft mit Dr. Michael Kaufmann. Der Arzt ist sichtlich nervös und hält Harry zunächst für ein Ungeheuer, als dieser Kaufmanns Zimmer betritt. Sofort richtet er seine Waffe auf den ahnungslosen Harry. Ein totes Monster liegt zu Kaufmanns Füßen ... Als das Mißverständnis geklärt ist, gibt Dr. Kaufmann zu, daß er sich ebenso viele Gedanken macht wie Harry. Welches Drama spielt sich in Silent Hill ab? Vieles, was der Arzt dann äußert, bleibt jedoch zweideutig. Er wählt seine Worte so sorgfältig, als verberge er wesentlich mehr über die Vorkommnisse, als er preisgibt. Als Harry zunehmend präzisere Fragen stellt, gibt Kaufmann sich wieder schroff und verschlagen. Ganz offensichtlich hat der Arzt vor, die Stadt so schnell wie möglich zu verlassen. Angesichts der herrschenden Umstände gewiß kein abwegiger Wunsch. Seine Ungeduld während der Unterhaltung und seine verschwommenen Antworten hinterlassen aber den Eindruck, daß Dr. Kaufmann viel mehr weiß, als er zuzugeben bereit ist. Harry wird bald klar, daß er diesem mürrischen Mann nicht trauen darf ... und ihm möglichst aus dem Weg gehen sollte. Was aber, wenn er etwas über Cheryls Verschwinden weiß? ●

DR. KAUFMANN IST KALT
und lauernd wie der Tod. Er hat nur eines im Sinn: die buchstäblich verfluchte Stadt zu verlassen!

Alter: 50
Beruf: Arzt
Erste Begegnung mit Harry: im Alchemilla-Krankenhaus im Einkaufsviertel.

Lisa Garland

Age: 23
Occupation: nurse
First meeting with Harry: in the Other Alchemilla Hospital, Central Silent Hill.

LISA GARLAND is a young nurse working at Alchemilla Hospital with Dr. Kaufmann. She crosses Harry's path after he enters Central Silent Hill. They meet at the hospital, where Lisa has apparently hidden in the belief that help would be on its way... When Harry finds her, the young woman seems to be extremely frightened and disturbed, mumbling vague explanations for her presence.

Although she can't give any rational explanation, she says she feels a strange connection between herself and the hospital, and she refuses to leave the premises. Harry's presence makes her feel safe and he promises to protect her. However, rather than reassure her, this seems to strengthen her determination to stay.... Lisa appears to be overwhelmed by events and can't even remember why she's still in the hospital. She seems to be suffering from partial amnesia. ●

WHAT LIES BEHIND
the innocence of this charming nurse who seems struck by selective amnesia?

Alter: 23
Beruf: Krankenschwester
Erste Begegnung mit Harry: im „anderen" Alchemilla-Krankenhaus im Einkaufsviertel.

LISA GARLAND ist Krankenschwester. Die junge Frau arbeitet in demselben Krankenhaus wie Dr. Kaufmann. Harry trifft auf sie, als er in die Alptraumversion des Alchemilla-Krankenhauses im Einkaufsviertel gerät. Dort hat sich Lisa offenbar versteckt ... in der Hoffnung auf Hilfe, die nie eintreffen wird. Als Harry sie findet, wirkt Lisa völlig erschrocken und verstört. Sie kann ihre Anwesenheit nur unzusammenhängend erklären. Sie verspürt eine unerklärliche, starke Bindung an das Krankenhaus und weigert sich, das Gebäude zu verlassen. Harry verspricht, Lisa mit seinem Leben zu beschützen. Doch das beruhigt Lisa keineswegs, sondern scheint sie in ihrem Entschluß, an Ort und Stelle zu bleiben, noch zu bestärken. Andererseits verleiht Harrys Gegenwart ihr ein Gefühl der Sicherheit. Sie ist überglücklich, inmitten des Chaos einem normalen Menschen zu begegnen. Lisa scheint vom Geschehen restlos überwältigt zu sein und weiß nicht einmal mehr, warum sie noch im Krankenhaus ist. Sie leidet offenbar unter partiellem Gedächtnisverlust. Lisa wirkt außerordentlich unschuldig, fast kindlich. Sie benimmt sich in keiner Weise, wie man es von jemandem erwartet, der von so schrecklichen Ereignissen mitgerissen wird. ●

WAS VERBIRGT SICH
hinter der Unschuld der reizenden, von partiellem Gedächtnisverlust geplagten Krankenschwester?

Dahlia Gillespie

Age: 46
First meeting with Harry: Balkan Church in Old Silent Hill.

DAHLIA GILLESPIE is a longtime resident of Silent Hill and also one of its strangest characters... The other townspeople take her for a deranged woman... With her emaciated face, Dahlia seems to be tormented by demons. She too has lost a dearly beloved. Seven years ago, her only daughter died in a fire in the town. Dahlia suffered a traumatic shock which affected her mental stability and she descended into insanity...
The first time she meets Harry, Dahlia tells him that she knows why he has come to Silent Hill, and that he is there for a reason... She says he is the chosen one, that he has come to put an end to the current situation. Initially, all these revelations perplex Harry, and he is very wary of her use of symbolic and esoteric language. Dahlia always knows where to find our hero, and appears promptly when he doesn't know where and how to continue his investigations. She gives him partial answers to questions, always masked with spiritual riddles; leaving Harry even more disoriented than before. However, from time to time, when he cannot decipher her advice, she gives him various items and explains their function. This enables him to enter previously inaccessible areas of Silent Hill...
With her help, Harry makes easier progress but it becomes obvious that her primary motivation is neither to save him nor to solve the mystery of Cheryl's disappearance. She pushes Harry closer to the source of all of the surrounding evil. ●

VERSED IN THE OCCULT, the disturbing Dahlia tells Harry of the dangers, which lie ahead...

DAHLIA GILLESPIE ist eine alteingesessene Bürgerin von Silent Hill. Außerdem ist sie eine der seltsamsten Gestalten dort ... Die anderen Städter tun sie als verrückte, gequälte Frau ab. Dahlias ausgemergeltes Gesicht spricht von unbändigen inneren Qualen und dem Ringen mit ureigenen Dämonen ... Auch sie hat einen geliebten Menschen verloren: Vor sieben Jahren starb ihre einzige Tochter in einer Feuersbrunst in der Stadt. Der Schock hinterließ ein Trauma. Er verwandelte ihre Persönlichkeit schlagartig und grundlegend. Sie verfiel einem zwanghaften Wahn ...
Als Harry Dahlia zum ersten Mal begegnet, eröffnet sie ihm, daß sie weiß, warum er nach Silent Hill gekommen ist. Er sei nicht ohne Grund hier ... Dahlia bezeichnet den völlig überraschten Harry als „Auserwählten", der gekommen sei, um der Lage ein Ende zu bereiten. Diese Offenbarungen verwirren Harry. Er mißtraut dem symbolschwangeren, esoterischen Gehabe der Frau. Dahlia weiß stets, wo unser Held zu finden ist. Wenn seine Nachforschungen in eine Sackgasse geraten, erscheint sie prompt auf der Bildfläche und gibt ihm Teilantworten auf seine Fragen. Ihre Äußerungen sind meist in übersinnliche Rätsel gehüllt, die Harry eher verblüffen, als daß sie ihm weiterhelfen.

DIE BEUNRUHIGENDE DAHLIA ist Kennerin des Okkulten. Sie verkündet Harry, welche Gefahren auf ihn lauern ...

Gelegentlich genügt Dahlias Rat nicht. Dann läßt sie diverse Gegenstände zurück und erklärt Harry, wie er sie benutzen soll. So gelangt er an bislang unzugängliche Stellen in der Stadt ...
Dank Dahlias Hilfe macht Harrys Abenteuer zwar Fortschritte, doch scheint die Frau eher von einem seltsamen Wahn als von Mitleid getrieben. Ihr ist nur wichtig, daß Harry zur Quelle all des Bösen vorstößt. Cheryls Schicksal ist ihr herzlich egal. ●

Alter: 46
Erste Begegnung mit Harry: in der Balkan-Kirche im Wohngebiet.

Alessa

Age: 14
First meeting with Harry: on the road, where she causes the accident.

HARRY COMES across Alessa several times... Their first meeting has dramatic consequences, when she is the cause of the accident Harry and Cheryl have on the road to Silent Hill. Like a ghost, she appeared suddenly in front of Harry's Jeep, forcing him to swerve aside and crash into a wall. At the beginning, she has no defined identity, but wanders aimlessly through the town, fascinated by our hero's progress... She seems disturbed and wanders like a spirit in search of eternal rest.
Harry believes that Alessa wants him to help her, as if he didn't have enough to worry about... She too appears to be connected to the mystery... does her presence have anything to do with Cheryl's disappearance? ●

WHO IS THIS YOUNG GIRL?

Is she a ghost or a spirit — or a figment of Harry's imagination?

WER IST DAS MÄDCHEN,

das wie eine junge Frau aussieht? Ist es ein Geist, eine Erscheinung oder nur eine Ausgeburt von Harrys Phantasie?

HARRY TRIFFT mehrfach auf Alessa. Ihre erste Begegnung hat dramatische Folgen: Alessa verursacht Harrys und Cheryls Unfall auf der Straße nach Silent Hill. Wie ein Geist erscheint sie plötzlich vor Harrys Jeep und zwingt ihn zu einem jähen Ausweichmanöver, das im Straßengraben endet. Zunächst ist Alessas Identität unbekannt. Sie streift durch die Stadt, ohne zu wissen, warum. Harrys Fortschritte faszinieren sie ... Dennoch bleibt sie eine geisterhafte Erscheinung, gleich einer gequälten Seele. Sie wirkt verhaltensgestört und wandert ziellos umher wie eine verlorene Seele auf der Suche nach dem ewigen Frieden.
Soweit Harry es verstehen kann, möchte Alessa, daß er ihr hilft. Als hätte er noch nicht genug Sorgen ... Offenbar besitzt sie den Schlüssel zum Geheimnis um Silent Hill. Vielleicht ist sie sogar dessen Urheberin? Inwieweit Alessa in all das Ungeheuerliche verstrickt ist, läßt sich kaum ergründen. Und hängt ihre Gegenwart auf irgendeine Weise mit Cheryls Verschwinden zusammen? ●

Alter: 14
Erste Begegnung mit Harry: auf der Straße, auf der sie Harrys Unfall verursacht ...

Basic skills

Information on How to Use the Different Functions, from Character Movements to the Main Menu.

DURING your wanderings, you will need many different weapons and items depending on the type of ground you tread. Don't forget to use camera angles to your advantage. All your actions require in-depth knowledge of the whole range of movements that your character is capable of. Aside from basic actions such as picking an item up from the floor or opening a door, much more complex movements are possible, requiring perfect co-ordination and often careful analysis of each situation so that you are never taken by surprise...
And as well as control of the character of Harry in the game, there are other points to take into consideration: in particular, the various settings which you should change to suit your own personal preferences.
It's necessary - in fact, it's essential - that you familiarise yourself with your movements and master the numerous actions available to you before beginning the search for Cheryl.
After this introductory stage, you'll be well prepared to face the various situations you'll come up against.

AUF IHREM STREIFZUG durch Silent Hill werden Sie, je nach Umgebung, viele verschiedene Waffen und Gegenstände benötigen. Denken Sie immer daran, den einstellbaren Kamerawinkel zu Ihren Gunsten zu nutzen. Machen Sie sich gründlich mit sämtlichen Handlungen und Bewegungen vertraut, derer Harry fähig ist. Er kann nicht nur Gegenstände auflesen und Türen öffnen, sondern auch komplexere Bewegungen ausführen. Die müssen Sie perfekt abstimmen. Bleiben Sie wachsam, und achten Sie stets auf Ihre Umgebung, damit Sie keine bösen Überraschungen erleben ...
In Ihrem Abenteuer müssen Sie nicht nur Harry steuern, sondern auch weitere Punkte bedenken – vor allem die Einstellungen, die Sie nach Ihren Wünschen verändern können.
Es ist überlebenswichtig, daß Sie Harry und seine Fähigkeiten gründlich kennenlernen, bevor Sie sich ernsthaft auf die Suche nach Cheryl begeben. Probieren Sie seine Handlungen und Bewegungen in Ruhe aus, damit sie Ihnen in Fleisch und Blut übergehen. Dann können Sie sich auf die gefährlichen Straßen von Silent Hill wagen.

So verwenden Sie die Spielfunktionen, von Harrys Steuerung bis zum Hauptmenü.

Grundlegende Fertigkeiten

Controller configuration

All the actions allocated to each button, to ensure maximum control.

Directional buttons
1. ↑ : forward
2. ↓ : back
3. ← : turn left
4. → : turn right

Buttons
5. SELECT: gives access to the main menu.
6. START: pauses the game.
7. ✖ :action (attack/take items...).
8. ■ : run (with the directional button held down).
9. ▲ : show/hide map.
10. ● : turn Flashlight on/off.
11. R 1: side step right.
12. R 2: draw weapon (by keeping this button pressed).
13. L 1 : side step left.
14. L 2: moves the camera angle to Manual mode.

Left analog stick
15. Left: basic movements (forward, back, turn).

Additional Information
The ✖ button confirms selections, and the ▲, ■ and ● buttons cancel them...
The **R 1** and **L 1** buttons when pressed simultaneously make Harry turn 180 degrees immediately.

Controller-Belegung

Alle Handlungen, mit denen die Tasten belegt sind. So steuern Sie Harry optimal.

Richtungstasten
1. ↑ : vorwärts bewegen
2. ↓ : rückwärts bewegen
3. ← : nach links wenden
4. → : nach rechts wenden

Tasten
5. SELECT: öffnet das Hauptmenü.
6. START: hält das Spiel an.
7. ✖ : Handlung (Action-Taste: Angreifen/Gegenstände auflesen...).
8. ■ : Laufen (bei gedrückter Richtungstaste).
9. ▲ : Karte ein-/ausblenden.
10. ● : Taschenlampe ein-/ausschalten.
11. R1: seitlicher Schritt nach rechts.
12. R2 (gedrückt halten): Waffe ziehen.
13. L1: seitlicher Schritt nach links.
14. L2: schaltet die Kamera auf manuellen Schwenk.

Linker Analogjoystick
15. Grundbewegungen wie mit den Richtungstasten (vorwärts, rückwärts, sich wenden).

Zusätzliche Informationen
Mit der ✖-Taste bestätigen Sie Ihre jeweilige Wahl; mit der ▲-, ■- oder der ●-Taste brechen Sie ab und verwerfen Ihre Wahl. Drücken Sie die **R1**- und die **L1**-Taste gleichzeitig, wenn Harry sich blitzschnell um 180° drehen soll.

Character Movements

Every possible movement and attack explained in detail.

Moving Around

Directing Harry

Whatever direction you want to move Harry in, the buttons always remain the same. So to move straight ahead, press and hold the ↑ button as long as necessary. Similarly, to move backwards, press and hold the ↓ button until you reach the desired position.

When you want to turn right, press the → button on the directional keypad, which will make you move to the right. Once you are facing in the direction you want, stop by letting go of the → button and then walk forward (↑ button) or run (↑ button and ■ button together). To move left, use exactly the same method as described above, but by holding down the ← button.

Running in Any Direction

Simply run in a particular direction (by holding down the ■ button and directional button together). You may change direction by moving your character while running. Note however that it is not possible to make Harry run backwards.

Jump Back

To avoid being grabbed by some monsters, you can use a specific movement - the jump back. Do this by holding down the ■ button then pressing once on the ↓ button. Although it's more tricky to achieve, the jump back while running is still very effective. To do this, start running and then use the key combination for a jump back.... Take care, however, to leave a safe enough distance between you and your foe because just before jumping backwards, Harry makes a brief stop.

Moving Sideways

You will sometimes need to walk along a wall to avoid certain enemies - to reach a door, for example. In this case, move yourself so your back is against the wall, then hold down either the **R 1** button (to side step to your right), or **L 1** button (to side step to your left).

In the same way, you can run sideways in either direction to sprint around beasts that lie in your path. To do this, hold the ■ and **R 1** (to run to your right) or **L 1** (to run to your left) buttons down at the same time, and you'll run sideways. Using the same movement, you can head wherever you like by pressing the directional buttons. ●

Harrys Bewegungen

Eine genaue Erklärung sämtlicher Bewegungen und Angriffsarten.

Fortbewegung

So steuern Sie Harry

Egal, in welche Richtung Sie Harry bewegen möchten - die Tasten bleiben dieselben. Wenn er vorwärts gehen soll, drücken Sie ↑, und halten Sie die Taste so lange gedrückt, wie Sie möchten. Wenn Sie dagegen ↓ drücken und gedrückt halten, bewegt sich Harry rückwärts, bis Sie die Taste loslassen.

Soll Harry sich nach rechts drehen, drücken Sie die rechte Richtungstaste →. Sobald Harry in die gewünschte Richtung blickt, können Sie ihn vorwärts gehen ↑ oder laufen lassen (↑ zusammen mit ■). Wenn unser Held sich dagegen nach links wenden soll, drücken Sie die linke Richtungstaste ←.

In eine beliebige Richtung laufen

Lassen Sie Harry einfach in eine bestimmte Richtung laufen, indem Sie die ■-Taste und die entsprechende Richtungstaste gleichzeitig drücken und gedrückt halten. Ändern Sie dann beim Laufen seine Richtung nach Belieben. Bitte denken Sie daran, daß Harry nicht rückwärts laufen kann.

Rückwärts springen

Harry kann der Umklammerung durch bestimmte Monster entgehen, indem er rückwärts springt. Sie veranlassen ihn zu einem solchen Sprung, indem Sie die ■-Taste gedrückt halten und kurz ↓ drücken. Es ist zwar schwierig, aus vollem Lauf rückwärts zu springen, kann aber Leben retten. Laufen Sie los, und setzen Sie die Tastenkombination für den raschen Rückwärtssprung ein ... Halten Sie jedoch genug Abstand zum Gegner: Kurz bevor Harry zum Sprung ansetzt, bleibt er eine Sekunde lang stehen.

Bewegungen zur Seite

Gelegentlich müssen Sie an Wänden entlanglaufen, um bestimmte Gegner zu meiden und etwa eine Tür zu erreichen. Stellen Sie sich in solchen Fällen mit dem Rücken zur Mauer. Drücken Sie dann die **R1**-Taste, wenn Sie mit seitlichen Schritten nach rechts gehen wollen, oder die **L1**-Taste, wenn Sie sich nach links bewegen möchten. Sie können auch nach links oder rechts vor Monstern davonlaufen. Drücken Sie dazu gleichzeitig ■ und **R1** (um nach rechts zu laufen) oder **L1** (um nach links zu laufen). Halten Sie die Tasten gedrückt. Drücken Sie auf Wunsch die Richtungstasten, um mit dieser Bewegung an eine beliebige Stelle zu gelangen. ●

Attacking

For all types of attack, you have to go into Attack mode beforehand by pressing and holding the **R 2** button once you've selected your weapon. It's important to note at this point that by using a weapon, you're prevented from running. Some weapons allow you to continue walking but others force you to stay in your initial position.
One final and very important point to note is that a grounded enemy is not necessarily dead. Kill it with one final blow, either by using the weapon you're holding or by moving in on it and pressing the ✖ button once. To make sure that the monster really is dead, look for two clues... If the blood is seeping from your victim or the Pocket radio stops crackling, it means the monster has drawn its last breath.

Attacking with Close-Range Weapons

First, a frontal hit (from top to bottom) should only be used against a single enemy or when your foe is grounded. Once you are armed and ready (hold down the **R 2** button), keep the ✖ button held down (about two seconds). You will lift the weapon and bring it down savagely on the beast in front of you for as long as you keep the button held down.
The second technique (the single swipe) is much more effective, no matter how many enemies you are faced with. Because it gives such a wide sweep of attack, all the monsters caught in your range are automatically wounded. As before, hold the weapon in both hands, then press the ✖ button twice quickly. You'll move your weapon in a sort of diagonal movement from top to bottom and right to left.
The final option (the double swipe) is even more devastating because the attack is now doubled. Use the same technique but this time press the ✖ button several times in a row (three is usually enough). This way, you will make two swipes in place of one...

Don't forget
Nearly all close-range weapons can be used while moving, except the Emergency hammer. Try to move around using the directional buttons so you can conveniently position yourself.

Attacking with a Firearm

Firearms are far less restrictive than close-range weapons and can be used from a safe distance, giving you the element of surprise and increased cover... Some also inflict much more damage and let you keep a distance from your target, which obviously provides a certain amount of safety. However, you would be well advised to only use firearms against the larger monsters or bosses because they can be difficult to restock - ammunition is scarce.

Requirements for Using Firearms...

The wounds inflicted by this type of weapon are directly related to its brute force and the distance between you and your target when you fire. Wherever possible, therefore, and provided it is safe to do so, shoot your enemies when they are close by - that way, you'll need to hit them fewer times.

Keep an Eye on your Enemies!

Depending on the situation, you may have a number of enemies to face and they can be very mobile - sometimes, you'll have to deal with more than one at a time. So it's essential that your character remains very active during a fight. Once you've got the weapon ready for use, there are two main ways of always keeping track of your enemies. Firstly, you can turn around to follow your enemies' movements by holding down the **R 2** (putting you into Attack mode) and **L 2** (Search view) buttons — then simply guide your character left or right with the directional buttons and

Angreifen

Um einen Gegner angreifen zu können, müssen Sie eine Waffe wählen und anschließend die **R2**-Taste gedrückt halten. Damit ziehen Sie die Waffe. Denken Sie daran, daß Sie beim Angreifen nicht laufen können. Mit einigen gezogenen Waffen können Sie zumindest gehen; wenn Sie andere wählen, können Sie sich nicht mehr fortbewegen.
Vergessen Sie nie, daß Gegner, die zu Boden gegangen sind, nicht unbedingt ausgeschaltet sind. Erlegen Sie das Monster mit Ihrer Waffe, oder treten Sie dicht heran und drücken Sie die ✖-Taste. Vergewissern Sie sich, daß der Angreifer wirklich ausgeschaltet ist. Wenn das Rauschen des Radios verstummt (oder wenn es, falls sich mehrere Monster in der Nähe aufhalten, leiser wird), ist der Gegner endgültig besiegt.

Angriff mit Nahkampfwaffen

Beidhändige Waffen können Sie bei drei verschiedenen Angriffsarten einsetzen.
Den Frontalangriff (einen von oben nach unten geführten Hieb) sollten Sie nur verwenden, wenn Ihnen ein einzelner Gegner gegenübersteht oder wenn das Monster am Boden liegt. Ziehen Sie Ihre Waffe (**R2**-Taste gedrückt halten), und halten Sie die ✖-Taste ungefähr zwei Sekunden lang gedrückt. Dann holt Harry mit der Waffe aus und versetzt seinem Gegner kräftige Hiebe, solange Sie die Taste gedrückt halten.
Die zweite Technik ist vor allem auch gegenüber mehreren Monstern wesentlich wirksamer. Da der Schlag sämtliche Gegner innerhalb Ihrer Reichweite erfaßt, werden sie alle verwundet. Ziehen Sie die Waffe, und drücken Sie schnell zweimal hintereinander die ✖-Taste. Jetzt schwingt Harry seine Waffe schräg von rechts oben nach links unten.
Noch gefährlicher für Ihre Gegner ist die dritte, doppelt so wirksame Angriffsart. Verwenden Sie die zuvor beschriebene Technik, aber drücken Sie die ✖-Taste mehrfach hintereinander (dreimal reicht für gewöhnlich). Dann führt Harry gleich zwei Diagonalhiebe hintereinander aus.

Nicht vergessen
Bis auf den Hammer können fast alle Nahkampfwaffen auch beim Gehen benutzt werden. Nehmen Sie sich also die Zeit, um Harry mit Hilfe der Richtungstasten in die bestmögliche Angriffsposition zu bringen.

Angriff mit Schußwaffen

Schußwaffen engen Sie viel weniger ein als Nahkampfwaffen. Da sie aus sicherer Entfernung benutzt werden können, haben Sie das Überraschungsmoment auf Ihrer Seite und können leichter in Deckung gehen. Einige Schußwaffen verwunden die Monster zudem deutlich stärker. Das alles zusammen verleiht Ihnen größere Sicherheit als Nahkampfwaffen. Dennoch sollten Sie Munition sparen und Ihre Schußwaffen nur gegen größere Monster oder Hauptgegner einsetzen: Patronenschachteln sind in Silent Hill dünn gesät. Je durchschlagskräftiger die Waffe, desto weniger Munition werden Sie dafür finden ...

Vom optimalen Umgang mit Ihren Schußwaffen ...

Je durchschlagskräftiger die Schußwaffe und je näher Sie Ihrem Gegner kommen, desto stärker wird der Schaden, den Ihre Schüsse anrichten. Nach Möglichkeit (und nur, wenn es sicher für Sie ist) sollten Sie aus geringer Entfernung auf Ihre Gegner zielen. So müssen Sie weniger Treffer landen und sparen Munition.

Behalten Sie Ihre Gegner im Auge!

Es kann durchaus vorkommen, daß Sie mehreren äußerst flinken Gegnern zugleich gegenüberstehen. Dann müssen Sie mehrere Angreifer gleichzeitig abwehren. Harry muß deshalb ständig in Bewegung bleiben – und die Monster im Auge behalten, nachdem er seine Waffe gezogen hat. Das können Sie auf zweierlei Weise veranlassen: Drehen

shoot. Secondly, using practically the same buttons, move around and shoot as you advance or retreat. Don't forget that you're also free to move sideways by stepping left or right.

✱ Reload your Weapon Quickly...
All basic firearms have a cartridge which takes a variable number of rounds, depending on the weapon type. Once the cartridge is empty, the firearm automatically reloads, which takes about two seconds, during which time you are totally vulnerable. To prevent yourself being caught unawares, just before the last round in the cartridge is spent, go into the main menu and reload from here. You can then go back to the fight without losing any time. ●

● Using the Pocket radio

Near the beginning of your adventure, you will find a Pocket radio in the cafe where you meet Cybil. This ordinary-looking item is actually a monster detector. To switch it on, press the **Select** button then select the Pocket radio and turn it «On». From then on, every time a monster is in the vicinity, the Pocket radio will issue white noise to warn you of imminent danger. The Pocket radio can only be turned off via the Items Screen. ●

● Using the Flashlight

This very useful object will light your way... when you are plunged into total darkness! Don't forget that if the Flashlight is turned off, you can't look at maps or pick up items. However, remember that enemies react not only to sound but also to light. In dark places, use the Pocket radio to detect monsters and turn off the Flashlight until you're safe from harm. To turn the lamp on, providing you're using the default controller configuration, just press the ● button. To turn it off at any time, press the same button again. ●

The main menu

How to Efficiently Use All the Functions on the Main Menu.

● Choosing and Using Items

To use or look at items and clues in detail that are in your possession, and also to check the state of your health, you can use a menu which gives you access to your survival equipment. To open this window, press the **Select** button once, and you will find yourself in the main menu.
Move the blue rectangle left or right to **select** the required item — the Health drinks, for example. At the bottom of the screen appears the name and a description of the item, together with its purpose. To use the item, press the validation button once (✖ button), and you can then make use of the item's functions. ●

Sie sich mit den Gegnern, um sie nicht aus den Augen zu verlieren. Dazu halten Sie die **R2**- (Waffe ziehen) und die **L2**-Taste (Umsehen) gedrückt. Lenken Sie Harry nun mit den Richtungstasten nach links oder rechts, und schießen Sie auf Ihre Gegner. Die andere Methode: Bewegen Sie sich mit praktisch denselben Tasten, und schießen Sie beim Vordringen sowie beim Rückzug. Nutzen Sie auch die Möglichkeiten, seitliche Schritte auszuführen.

✱ Laden Sie Ihre Waffe rasch nach ...
Alle herkömmlichen Schußwaffen im Spiel besitzen ein Magazin, das – je nach Waffe – eine unterschiedliche Zahl von Patronen faßt. Ist das Magazin leergeschossen, lädt Harry automatisch nach. In diesen rund zwei Sekunden ist er Angreifern wehrlos ausgeliefert. Vermeiden Sie die gefährliche Pause, und öffnen Sie den Inventarbildschirm, bevor der letzte Schuß verbraucht ist. Laden Sie im Menü nach. Jetzt können Sie den Kampf wieder aufnehmen, ohne Zeit zu verlieren. ●

● So verwenden Sie das Radio

Am Anfang Ihres Abenteuers entdecken Sie im Café, in dem Sie Cybil begegnen, ein Radio. Das unscheinbare Gerät hat es in sich: Es dient als Monstermelder. Aktivieren Sie den Melder, indem Sie die **SELECT**-Taste drücken, das Radio wählen und es „Ein"schalten. Jetzt ertönt immer, wenn ein Monster in der Nähe ist, ein Rauschen. Drehen Sie sich um die eigene Achse, um die Richtung, in der sich das Monster befindet, zu bestimmen. Das Radio kann nur im Inventarbildschirm ausgeschaltet werden. Da es keine Batterien verbraucht, sollten Sie es die ganze Zeit über eingeschaltet lassen. ●

● So verwenden Sie die Taschenlampe

Die Taschenlampe erleuchtet Ihren Weg, wenn Sie urplötzlich in Finsternis getaucht werden. Ohne eingeschaltete Taschenlampe können Sie im Dunkeln weder Karten lesen noch Gegenstände aufnehmen. Andererseits können die Monster Sie im Dunkeln nicht nur hören, sondern im Licht Ihrer Taschenlampe auch sehen. Sie sollten das Gerät daher nur sparsam einsetzen. Spüren Sie Monster in der Finsternis mit dem Radio auf, und schalten Sie die Taschenlampe aus, bis die Gefahr vorbei ist. Wenn Sie die vorgegebene Tastenbelegung verwenden, können Sie die Taschenlampe mit der ●-Taste jederzeit ein- und ausschalten ●

Das Hauptmenü

So nutzen Sie die Funktionen des Hauptmenüs

● Gegenstände wählen und benutzen

Ihre gesammelten Gegenstände und Harrys Gesundheitszustand werden im Hauptmenü angezeigt. Drücken Sie die **SELECT**-Taste, um das Menü aufzurufen.
Bewegen Sie den blauen Rahmen nach rechts bzw. links, um den gewünschten Gegenstand – etwa ein Tonikum – zu markieren. Unten im Bild wird dann eine Beschreibung des Gegenstands eingeblendet und seine Funktion erklärt. Drücken Sie die ✖-Taste, um Ihre Wahl zu bestätigen. Jetzt können Sie das Objekt benutzen. ●

Selecting and Reloading Weapons

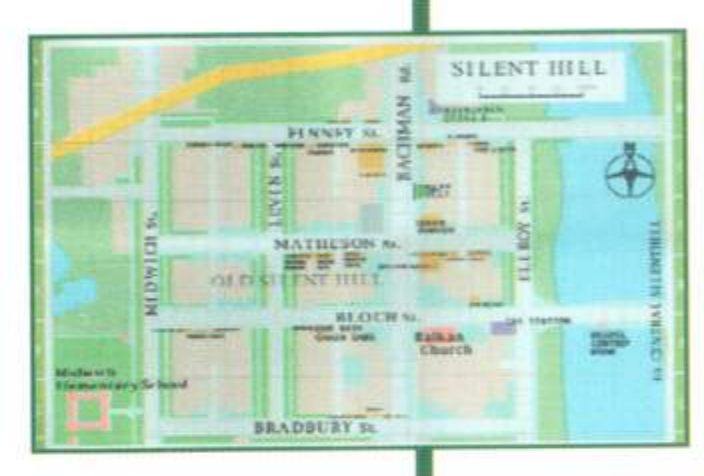
All the weapons you hold in the game are placed with all the other items. You can access them from the same menu by pressing the **Select** button. Move over the weapon you want to use and press the ✖ button once to either equip yourself with the weapon (by validating the Equip option) or reload it if it is a firearm (by validating the Reload option).

Waffen wählen und nachladen

Sämtliche Waffen, die Sie im Laufe des Abenteuers sammeln, werden gemeinsam mit Ihren sonstigen Gegenständen im Inventar abgelegt. Sie können im Hauptmenü auf sie zugreifen. Öffnen Sie das Menü mit der **SELECT**-Taste, und markieren Sie die gewünschte Waffe. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit der ✖-Taste. Jetzt können Sie die Waffe entweder zur Hand nehmen oder sie, falls es sich um eine Schußwaffe handelt, nachladen. Wählen Sie dazu die jeweilige Option.

Displaying the Map

Throughout the game, you will find maps for areas of Silent Hill as well as maps of buildings you visit. There are two ways of displaying these maps, either directly from the game itself or via the main menu. The first of these is by far the quickest because you just have to press the ▲ button once to make the map appear. You can however also use the main menu... Once you're in the menu window, validate the Map option at the bottom right of the screen.



Karten aufrufen

Im Laufe Ihrer Nachforschungen werden Sie mehrere Stadtpläne und Übersichtskarten der verschiedenen Viertel und Gebäude von Silent Hill finden. Sie können die Karten entweder direkt vom Spielbildschirm aus oder über das Hauptmenü aufrufen. Am schnellsten öffnet sich das aktuelle Kartenbild, wenn Sie im Spiel einfach die ▲-Taste drücken. Ein weiterer Druck auf die ▲-Taste blendet die Karte wieder aus. Sie können aber auch das Hauptmenü aufrufen und die Kartenoption rechts unten im Bild wählen.

Monitoring the Life Gauge

Your strength depends on the wounds you suffer at the hands of your enemies. When you are attacked, your energy levels drop until you finally lay down and die. It's very important, then, to monitor your life gauge as often as you think necessary. This can be found in the main menu, where you can restore your health by using one or more health-giving items. Four levels of health of different colours (from bright green to dark red) around a picture of Harry's head show the state of your health.

Harrys Gesundheitsanzeige

Harrys Gesundheitszustand hängt von der Zahl und Stärke der Verletzungen ab, die seine Gegner ihm zufügen. Wenn Sie angegriffen werden, nimmt Ihre Lebenskraft ab, bis Sie schließlich zu Boden gehen und besiegt sind. Überprüfen Sie Ihren Gesundheitszustand daher regelmäßig. Harrys Portrait im Hauptmenü ist mit einem farbigen Balken unterlegt, der von Hellgrün (kerngesund) über Gelb und Orange (mittel bis schwer verwundet) bis hin zu Rot (kurz vor dem Exitus) anzeigt, wie es um unseren Helden steht. Im Hauptmenü können Sie auch einen oder mehrere Gegenstände mit Heilwirkung benutzen, um wieder zu Kräften zu kommen.

Options and Saves

Change Options such as Sound, Controller Configuration and Saves.

The Options Screen

Several game settings such as controller configuration or music and sound effect volume levels can be changed by the player. In the same way as you accessed the map view, you first need to go into the main menu, this time validating Option. Once the new menu appears, you will see all the basic settings, which can be modified to your tastes.

Saves

Saving a Game

You can restart the adventure in a particular place by using the Notepads which can be found at certain points in the game (usually in each new level). By pressing the ✖ button once in front of these Notepads, you will open the Save Screen. Choose a space and save by pressing the ✖ button again. Note that one block in your memory card can contain up to 11 saves, giving you 165 saves on a normal memory card. So don't be afraid to save your position as often as you want, right from the start.

Optionen und Spielstände

Veränderbare Optionen wie Sound und Steuerung sowie Spielstände

Das Optionsmenü

Sie können diverse Spieleinstellungen verändern – etwa die Tastenbelegung oder die Lautstärke der Musik und Geräusche. Rufen Sie dazu das Hauptmenü auf, und wählen Sie „Option". Im neu geöffneten Menü finden Sie sämtliche vorgegebenen Einstellungen, die Sie auf Wunsch verändern können.

Spielstände

Spielstände sichern

Sie können das Abenteuer an bestimmten Stellen sichern und wieder aufnehmen. Benutzen Sie die Notizblöcke, die Sie hier und da (meist zu Beginn eines neuen Abschnitts) finden. Stellen Sie sich vor den Notizblock, und drücken Sie die ✖-Taste. Damit gelangen Sie in das Menü zum Sichern Ihrer Spielstände. Wählen Sie einen Speicherplatz, und drücken Sie die ✖-Taste erneut, um das Spiel abzuspeichern. Eine gute Nachricht: Jeder Speicherblock Ihrer Memory Card faßt bis zu 11 Spielstände. Sie können auf einer einzigen Memory Card also 165 Spielstände ablegen! Nutzen Sie den Umstand, und sichern Sie Ihr Spiel von Anfang an häufig.

Loading a Game

When you die or if you have badly managed your weapons and other essential items, you can start the game from the saved position of your choice. To do this, if you have died at the hands of an enemy and are back at the Title Screen, choose the Load option. You are now in the Save Screen. Simply go to the save you want, using the level indicator and game time elapsed as your guide. Once you've made your choice, select the save by pressing the ✖ button and it will load automatically. You can also access the Save Screen at any time during gameplay using the following button combination: **L 1** +**R 1**+**L 2**+**R 2**+**Select**+**Start** held down together. This will take you directly to the Title Screen without having to press the **Reset** button on your console.

Continuing a Game

"Continue" on the Title Screen starts the game from the last saved point without any need to go to the Save Screen. You won't be able to choose a particular save to load from, but instead will start the game from your last saved position. ●

Hard Mode

● Differences Between the Three Difficulty Levels

On the Title Screen, once you begin a game by pressing the **Start** button, you can choose from three different difficulty levels — Easy, Normal and Hard. The major differences concern the wounds suffered by you and your enemies and the amount of ammunition available in boxes you find along the way, as shown in the following table. Note that these results were obtained against an Air Screamer, the least harmful enemy in the game. (The game was completed in Normal mode, so use the data in this table as an indication so you can progress through the game in the best possible way.) ●

Mode: Easy

Required shots to kill an Air Screamer at close range: 3
Number of attacks made by an Air Screamer before death: 8
Handgun ammunition number: 30

Mode : Normal

Required shots to kill an Air Screamer at close range: 5
Number of attacks made by an Air Screamer before death: 6
Handgun ammunition number: 15

Mode : Hard

Required shots to kill an Air Screamer at close range: 6
Number of attacks made by an Air Screamer before death: 4
Handgun ammunition number: 15

● Getting Through Hard Mode

Given the increased difficulty linked to the three factors mentioned above, you obviously have to adapt the way you play the game significantly. Avoid as many fights as possible, and run away from enemies instead. That way, you'll have a better chance against the bosses, both in terms of accumulated ammunition and health-giving items. ●

Spielstände laden

Es kann durchaus vorkommen, daß Harry stirbt oder daß Sie mit der Verwaltung Ihrer Waffen und anderen wichtigen Gegenständen unzufrieden sind. Dann sollten Sie das Abenteuer einfach von einem zuvor gesicherten Spielstand aus fortführen. Sollte Harry einmal besiegt werden, gelangen Sie in das Titelbild zurück. Wählen Sie die Option „Load". Jetzt werden Ihre gesicherten Spielstände angezeigt. Wählen Sie den gewünschten Spielstand (die Orts- und Zeitangabe helfen Ihnen bei der Orientierung). Drücken Sie die ✖-Taste zur Bestätigung. Schon wird das Spiel geladen. Sie können das Spielstandsmenü übrigens jederzeit im Spiel aufrufen. Drücken Sie dazu folgende Tasten gleichzeitig: **L1** + **R1** + **L2** + **R2** + **SELECT** + **START**. So gelangen Sie direkt in das Titelbild und brauchen keinen Neustart (**RESET**) Ihrer PlayStation auszuführen.

Weiterspielen

Mit der Option „Continue" nehmen Sie das Abenteuer automatisch an der Stelle wieder auf, an der Sie Ihr Spiel zuletzt gesichert haben. Sie brauchen nicht eigens das Spielstandsmenü aufzurufen. ●

Die Schwierigkeitsstufe „Hard"

● Unterschiede zwischen den drei Schwierigkeitsgraden

Wenn Sie im Titelbild mit der **START**-Taste ein neues Spiel beginnen, können Sie einen von drei Schwierigkeitsgraden wählen: „Easy" (Niedrig), „Normal" und „Hard" (Hoch). Die Unterschiede liegen vor allem in den Verletzungen, die Sie und Ihre Gegner erleiden, und in der Menge an Munition, die Sie unterwegs finden. Sie sind in der folgenden Tabelle am Beispiel von Rotschwingen, den harmlosesten Gegnern im Spiel, dargestellt. (Das offizielle Lösungsbuch bezieht sich immer auf den mittleren Schwierigkeitsgrad. Die Tabelle kann Ihnen daher als Richtlinie für den weiteren Spielverlauf dienen.) ●

Stufe: Easy

Benötigte Pistolenschüsse, um Rotschwingen aus der Nähe zu erlegen: 3
Benötigte Angriffe der Rotschwingen, um Harry zu besiegen: 8
Magazingröße der Pistole: 30

Stufe: Normal

Benötigte Pistolenschüsse, um Rotschwingen aus der Nähe zu erlegen: 5
Benötigte Angriffe der Rotschwingen, um Harry zu besiegen: 6
Magazingröße der Pistole: 15

Stufe: Hard

Benötigte Pistolenschüsse, um Rotschwingen aus der Nähe zu erlegen: 6
Benötigte Angriffe der Rotschwingen, um Harry zu besiegen: 4
Magazingröße der Pistole: 15

● Überleben auf der höchsten Schwierigkeitsstufe

Die drei obengenannten Faktoren erhöhen die Schwierigkeit des Abenteuers auf der Stufe „Hard" drastisch. Daher müssen Sie Ihr Vorgehen auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad merklich anpassen: Meiden Sie nach Möglichkeit Kämpfe, und laufen Sie den Monstern lieber davon. So sparen Sie Munition und Tonika für die entscheidenden unvermeidlichen Auseinandersetzungen mit den Hauptgegnern des Spiels. ●

Monsters

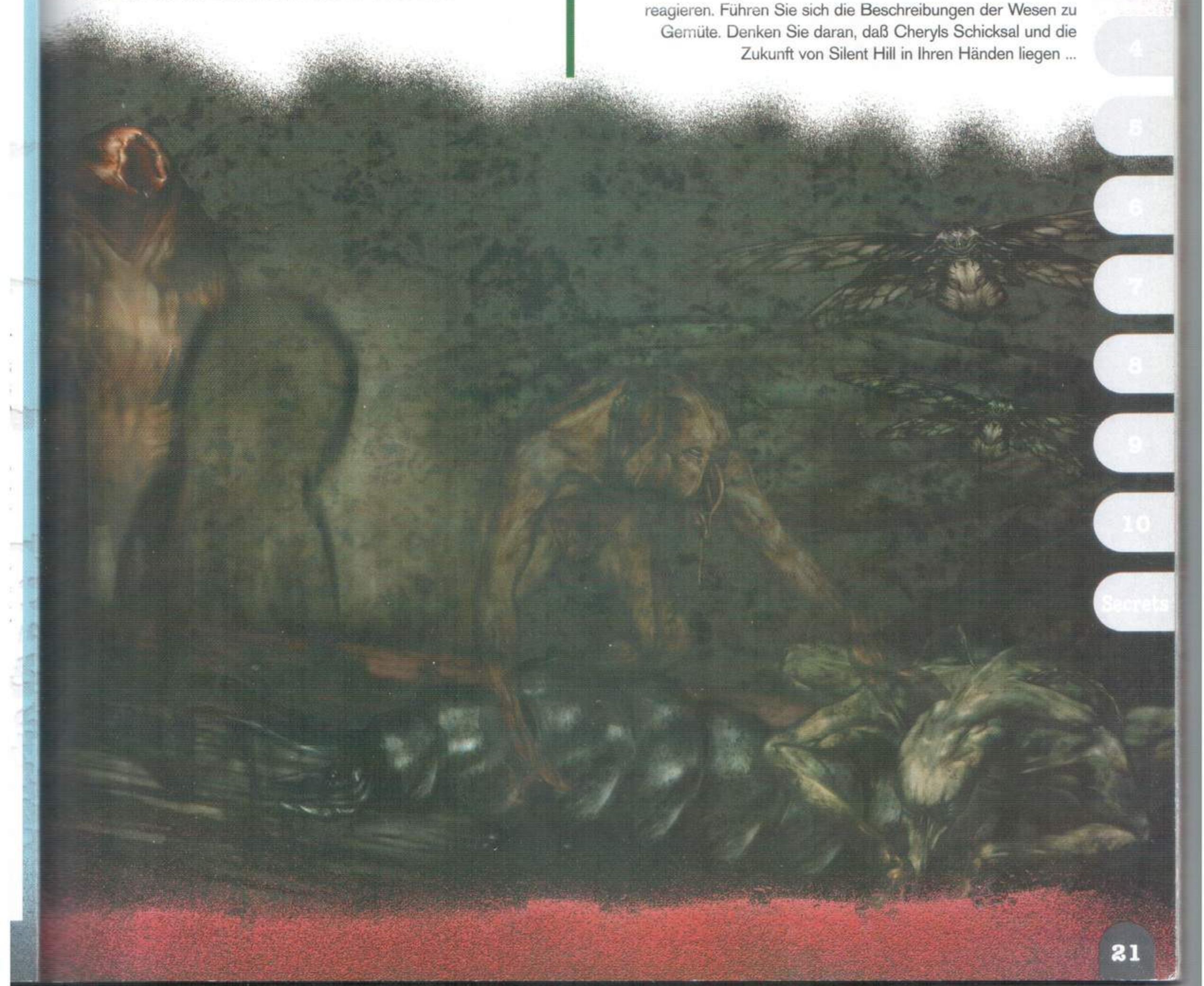
Chaos in All its Horrible Glory...

DESTRUCTION and anarchy rule on the streets of Silent Hill, where the inhabitants have been replaced by hoards of abominable monsters whose only goal is to kill Harry Mason... Some are crosses between different kinds of animals, others are human beings reduced to zombies. All wander the streets and buildings in search of their prey. All act in accordance with their predatory instincts, some using their bodies and others using "tools" as weapons. These abominations of nature are a constant danger. If you can get to know them and analyse their behaviour, you will have a great advantage, as you will be able to immediately use the correct weapon to deal with them. Carefully look over the descriptions of each of your future enemies, and don't forget that Cheryl's life and the future of Silent Hill depend upon it...

Die Monster

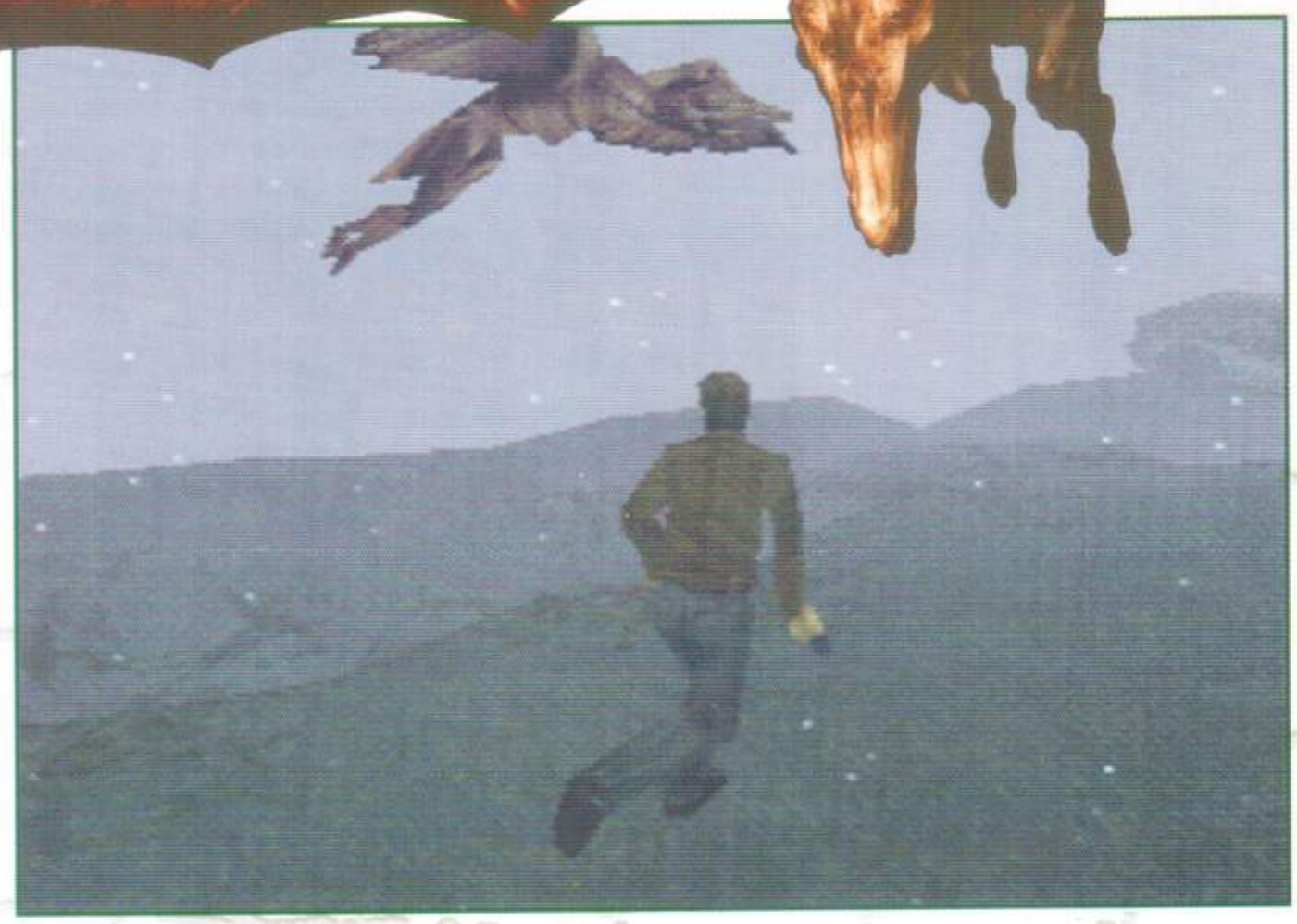
Die schaurige Pracht des Chaos ...

IN DEN STRASSEN von Silent Hill herrscht blanker Horror. Kein Bewohner ist zu sehen, nur Scharen gräßlicher Monster streunen durch die Stadt. Ihr einziges Ziel: Harry Mason aufzuhalten ... Einige Ungeheuer sind Kreuzungen aus verschiedenen Tierrassen; andere sind untote Menschen, die ihr Dasein als Zombies fristen. Sie streifen auf der Suche nach Harry durch die Straßen sowie Gebäude und folgen ihrem Jagdinstinkt. Manche Monster benutzen improvisierte Waffen, andere greifen mit Klauen und Zähnen an. Sie sind allesamt gefährlich und nicht zu unterschätzen. Lernen Sie die verschiedenen Monsterarten kennen, und studieren Sie ihre Eigenarten und Bewegungsmuster. Dann wissen Sie bei Begegnungen mit den widernatürlichen Kreaturen gleich, wie und mit welcher Waffe Sie am besten reagieren. Führen Sie sich die Beschreibungen der Wesen zu Gemüte. Denken Sie daran, daß Cheryls Schicksal und die Zukunft von Silent Hill in Ihren Händen liegen ...



Flying Monsters

Air Screamer



THESE CREATURES are only found outdoors and will cross your path throughout the game. Identifiable by the flapping of their wings and their hoarse cries, Air Screamers usually fly alone... Nevertheless, they will chase you in groups if you provoke them. Air Screamers are definitely the most mobile beasts in the game, and they can be difficult to kill. If hit once, they will fly off again, disappearing quickly back into the mist... only to return shortly afterwards and take you by surprise. For this reason, when faced with these monsters, running away is by far the best option. When followed by one of these terrors, just before it claws you, either change direction suddenly or stop. The Air Screamer will carry on, unable to stop as sharply and clawing thin air, giving you a short while to escape... ●

Rotschwingen

DIE RÖTLICHEN Wesen mit den ledrigen Riesenflügeln halten sich nur im Freien auf. Sie werden Ihnen während des gesamten Abenteuers immer wieder begegnen. Die Flugwesen sind Einzelgänger, greifen aber durchaus auch im Schwarm an, wenn sie herausgefordert werden.
Rotschwingen sind die beweglichsten Monster in Silent Hill. Es kann schwierig werden, sie niederzustrecken. Nach dem ersten erlittenen Treffer fliegen sie fort und verschwinden im Nebel ... nur, um kurz darauf aus einer anderen Richtung zuzustoßen! Am besten, Sie entziehen sich den unheimlichen Flugwesen durch Flucht. Werden Sie einmal von einer Rotschwinge verfolgt, sollten Sie kurz vor ihrem Angriff blitzschnell anhalten oder die Richtung wechseln. Die überraschte Rotschwinge kann ihren Flug nicht so rasch abbremsen und verschafft Ihnen unfreiwillig Gelegenheit zum Entkommen ... ●

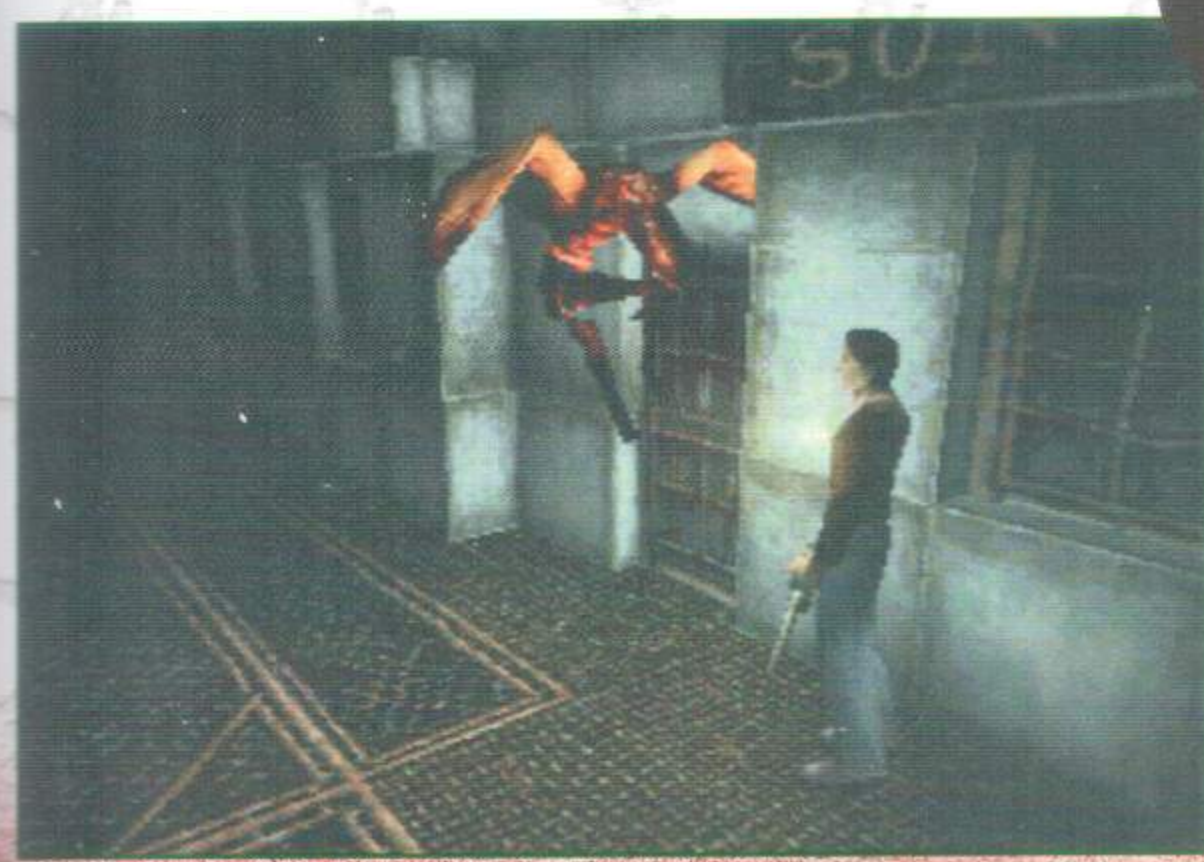
Night Flutter

Flugmonster

NIGHT FLUTTERS are an improved version of the Air Screamer, and appear every time Silent Hill undergoes a change of environment, plunging into an even more frightening chaos as the Other Silent Hill. Aside from their somewhat deformed appearance, with a mass of flesh that looks like a muzzle, the major difference between Night Flutters and Air Screamers is the increased amount of damage they can inflict. They are also more persistent than Air Screamers, and once they've spotted you, they will pursue you for as long as they possibly can. If this happens, turn your Flashlight off immediately and they won't be able to see you. You'll then have the opportunity to escape from harm's reach. ●

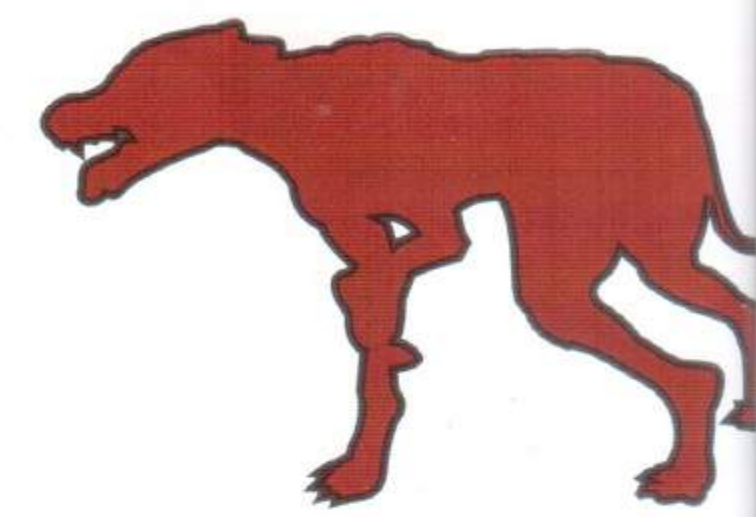
Nachtschwingen

NACHTSCHWINGEN sind die kräftigeren Vettern der Rotschwingen. Sie erscheinen jedesmal, wenn sich in Silent Hill ein Wechsel vollzieht und die Stadt in noch abgründigere Schrecken als im „anderen" Silent Hill getaucht wird. Die mißgestalteten Flugmonster besitzen eine fleischige „Schnauze" und richten größeren Schaden an als ihre rostroten Verwandten. Auch lassen sie sich nicht so leicht abschütteln. Hat eine Nachtschwinge Sie erst entdeckt, verfolgt sie Sie bis ans Ende ihrer Kräfte. Schalten Sie in dem Fall sofort Ihre Taschenlampe aus, um kein sichtbares Ziel abzugeben, und bringen Sie sich in Sicherheit. ●



Groaner

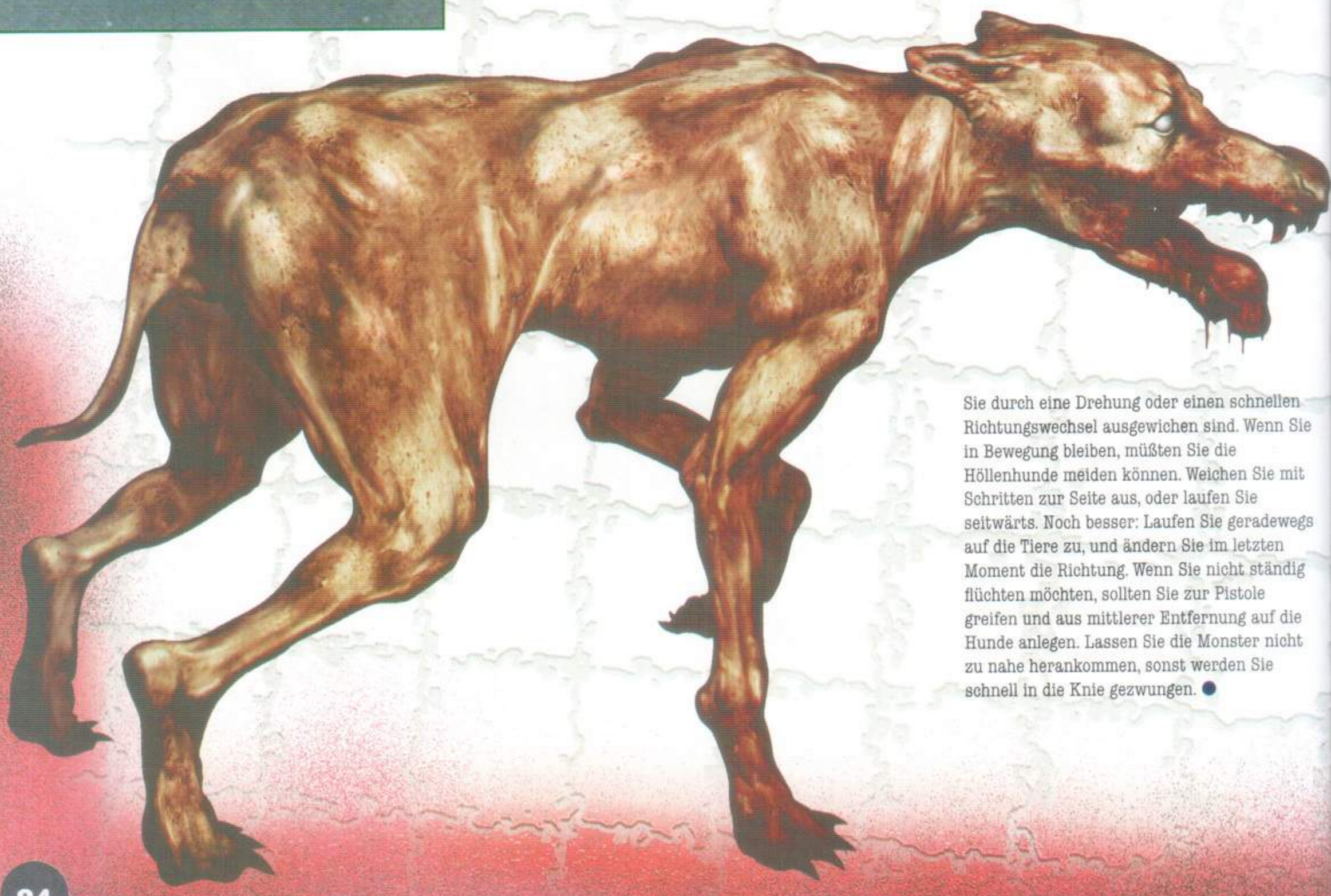
Canine Monsters



THESE CANINE MONSTERS wander outside on the streets of Silent Hill, looking for prey. Although they may seem fairly docile when you come across them, they are much fiercer than they would appear. As soon as they spot you, Groaners head in your direction and leap at your throat. Their behaviour is luckily quite predictable: they go straight for their target and spend a long time finding their feet again if you make a quick about-turn or change of direction. As long as you keep moving, you should be able to avoid these monsters: step sideways, run sideways or better still, run towards them and change direction at the last moment. All the same, if you don't like the idea of running away from them all the time, the Handgun is definitely the best weapon for the job, as long as you keep a reasonable distance. Get too close and you'll very quickly be brought to your knees. ●

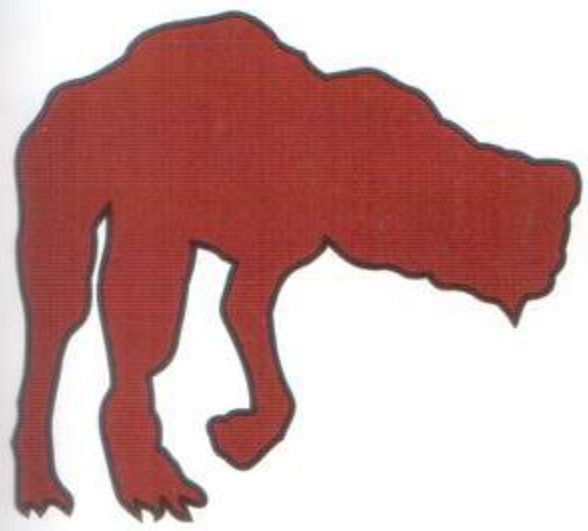
Höllenhunde

DIE RÖTLICHEN Vierbeiner streifen auf der Suche nach Opfern wie Ihnen durch die Straßen der Stadt. Lassen Sie sich nicht von ihrer zunächst zahm wirkenden Haltung täuschen: Höllenhunde sind wilder, als sie aussehen. Sobald ein Höllenhund Sie sieht, trabt er auf Sie zu und springt Ihnen an die Kehle. Zum Glück folgen die Hunde berechenbaren Verhaltensmustern: Sie streben direkt auf ihr Opfer zu und brauchen eine ganze Weile, um sich neu auszurichten, wenn Sie durch eine Drehung oder einen schnellen Richtungswechsel ausgewichen sind. Wenn Sie in Bewegung bleiben, müßten Sie die Höllenhunde meiden können. Weichen Sie mit Schritten zur Seite aus, oder laufen Sie seitwärts. Noch besser: Laufen Sie geradewegs auf die Tiere zu, und ändern Sie im letzten Moment die Richtung. Wenn Sie nicht ständig flüchten möchten, sollten Sie zur Pistole greifen und aus mittlerer Entfernung auf die Hunde anlegen. Lassen Sie die Monster nicht zu nahe herankommen, sonst werden Sie schnell in die Knie gezwungen. ●



Worm Head

Hundeartige Monster



AFTER A VISIT to the Green Lion Antique Shop in the north-east of Central Silent Hill, the whole town is plunged into an even more diabolical state... This transformation doesn't just affect the town, it also changes the beasts that have taken over its streets. Worm Heads are just such an evolution of the Groaners. They look slightly different, with a head made up of a grotesque mass of flesh, like the Night Flutters. Worm Heads are also more aggressive and fearful creatures. They are faster, and should be avoided as much as possible. However, if you have to stand and fight, use the Shotgun, which will quickly despatch of these abominations of nature.

Wurmköpfe

NACH IHREM BESUCH im Antiquitätenladen „Grüner Löwe" im Nordosten des Einkaufsviertels macht die gesamte Stadt eine weitere schreckliche Verwandlung durch. Sie betrifft nicht nur den Ort, sondern auch die Wesen, die in den Straßen für Schrecken sorgen. So mutieren die Höllenhunde zu den gefährlicheren Wurmköpfen. Sie sind ebenso gräßlich entstellt wie die Nachtschwingen. Wurmköpfe sind aggressiver, schneller und kräftiger als ihre Vettern. Meiden Sie die Monster, wenn es irgend geht. Kommt es doch einmal zum Kampf, strecken ein paar Schüsse mit der Schrotflinte jeden Wurmkopf nieder.

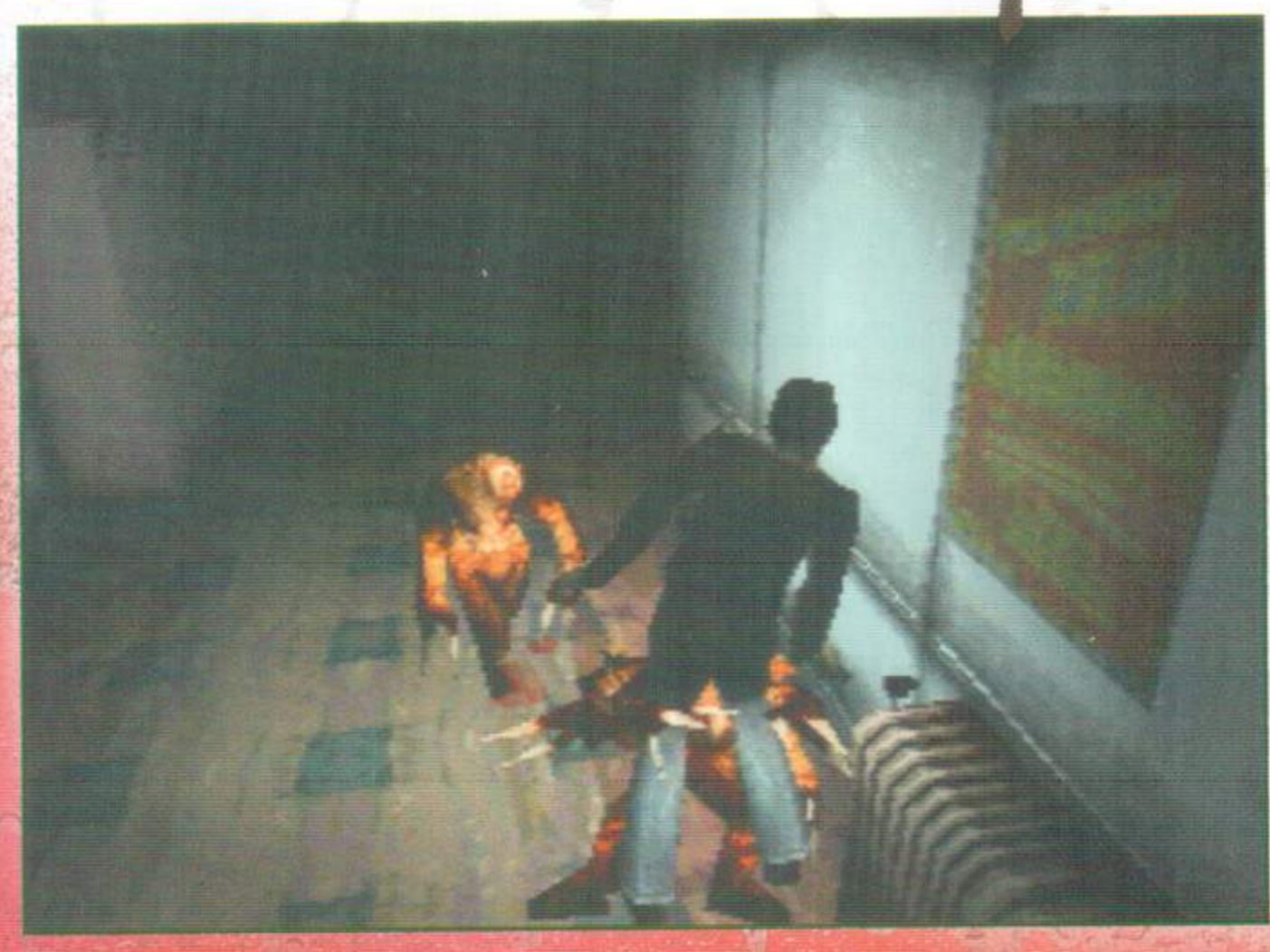
Mumbler

Clawed monster
Krallenbewehrte Monster

MUMBLERS are the most common enemies in Silent Hill: you meet them at the beginning of the adventure, in the Alley where you follow Cheryl, just before you wake up in the Cafe with Cybil. You will also come across many Mumblers in Midwich Elementary School, where they often wander in groups of three. Although they move fairly slowly, the long claws at the end of their hands are particularly deadly in close combat. To make up for their slowness, they use a group attack method, with one of them holding you back while the others slash you with their claws until you give up the ghost... You'd be well advised, then, to run round them in zigzags when you come across them, or shoot at them from close range with a good firearm such as the Shotgun. Two-handed weapons will not allow you to get rid of Mumblers quickly and you're likely to suffer severe injuries in the process.

Grummler

GRUMMLERN werden Sie recht häufig begegnen. Sie werden noch vor dem eigentlichen Anfang Ihres Abenteuers in der Gasse, in die Sie Cheryl gefolgt sind, von ihnen umzingelt. In der Grundschule hausen Scharen der kleinwüchsigen Ungeheuer; sie treten oft im Trio auf. Die aufrecht gehenden Grummler sind zwar recht langsam, besitzen aber furchterregende lange Krallen an den Vorderpfoten. Im Nahkampf sind sie tödlich. Um ihre Langsamkeit auszugleichen, greifen Grummler meist zu mehreren an. Eines der Wesen packt Sie, während die anderen mit den Krallen über Sie herfallen, bis Sie besiegt sind ... Versuchen Sie, sich an den Grummlern vorbeizuschlängeln, und schießen Sie mit der Schrotflinte aus der Nähe. Mit zweihändig geführten Waffen sind Sie zu langsam, um sich ohne schwere Verletzungen vor den Monstern zu retten.



Crawling monster
Kriechende Monster

Giant Cockroach

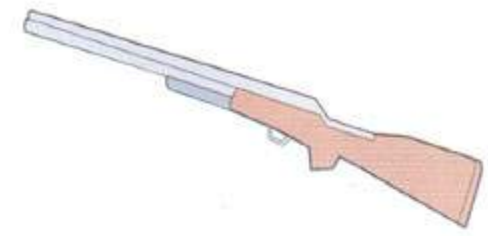
THESE INSECTS appear in the nightmare versions of Midwich Elementary School and Alchemilla Hospital, and finally in the Sewers. These creatures are quick and sly and will grab hold of your feet and bite them ferociously. They also usually attack in groups, which doesn't leave you much room to manoeuvre, given their speed. Nevertheless, you can be warned of their presence by the high-pitched screeching they make, allowing you to prepare for them. Once again, a quick getaway is the best option, because the Giant Cockroaches can rapidly surround you, gaining the advantage in an ensuing fight. If a fight to the death is inevitable however, the best technique is to keep shooting each of these beasts while backing away from them. ●

Raschler

DIE EMSIGEN KRIECHTIERE begegnen Ihnen in der Alptraumversion der Grundschule und des Krankenhauses sowie in der Kanalisation. Die Geschöpfe der Nacht stoßen schnell und hinterhältig zu. Sie beißen sich an Ihren Waden fest – und kräftig zu. Ein Raschler kommt selten allein. Das engt Ihren Bewegungsspielraum deutlich ein, zumal die Tiere ziemlich flink sind. Doch machen sie sich durch ihr hohes Quietschen bemerkbar. So sind Sie vorgewarnt. Ein rascher Rückzug ist auch hier die beste Taktik, denn die riesenhaften Insekten können Sie schnell umzingeln und in einen Kampf verwickeln. Läßt sich die Begegnung nicht vermeiden, sollten Sie sich rückwärts von den Raschlern entfernen und dabei auf jedes der Monster schießen. ●

Puppet

Monster Humans



ONCE Alchemilla Hospital is transformed into a place of horror, it becomes infested with psychopathic Puppet Nurses who want to «relieve» you of your suffering in the most brutal way possible. With their heads hung low and a scalpel in their hands, the Puppet Nurses lunge for you in an attempt to inflict a deep and deadly gash. There are usually two or three in the same corridor or room and they will usually pay no attention to you if you keep your distance. If they do so happen to notice you, they will stagger towards you at a snail's pace... Kill them from a distance and keep shooting, otherwise, if you leave too much time between shots, they will run towards you and try to finish you off with their scalpel. So remember to keep your distance, and kill them one after the other... However, sometimes, they will be gathered in a group just next to you, and in this case, the Shotgun is the most devastating weapon at close range. Its wide range and firing strength will help you deal with several Puppet Nurses at the same time.

Three types of Puppet Nurses can be found in Silent Hill, each type wearing a different coloured uniform, each with a different resistance to weapon hits. ●

Schwesternzombies

NACHDEM sich das Krankenhaus in einen Hort des Schreckens verwandelt hat, wird es von mordlüsternen Schwesternzombies bevölkert, in deren Nacken sich furchtbare, fremdartige Wesen eingenistet haben. Auf denkbar grausame Weise wollen die Untoten Sie von Ihrem Leiden „erlösen". Mit hängendem Kopf und gezücktem Skalpell stürzen sich die Schwesternzombies auf Sie und versuchen, Ihnen tiefe, tödliche Wunden zuzufügen. Meist befinden sich zwei bis drei Schwesternzombies im selben Gang oder Raum. Wenn Sie weit genug von ihnen entfernt bleiben, ignorieren die Untoten Sie. Sollten Sie jedoch bemerkt werden, wanken sie im Schneckentempo auf Sie zu. Strecken Sie die Untoten mit wiederholten Schüssen aus der Ferne nieder. Wenn Sie zwischen den Schüssen zuviel Zeit verstreichen lassen, laufen die Schwesternzombies los und versuchen, Sie zu „operieren". Halten Sie daher Abstand, und schalten Sie eine Untote nach der anderen aus. Es kann jedoch vorkommen, daß eine Gruppe von ihnen sich in Ihrer unmittelbarer Nähe aufhält. In dem Fall ist die Schrotflinte das geeignete Gegenmittel. Ihre Streubreite und Durchschlagskraft ermöglichen es Ihnen, mehrere Schwesternzombies gleichzeitig zu „behandeln". Es gibt drei Arten von diesen Untoten. Sie unterscheiden sich durch die Farbe ihrer Schwesterntracht und durch die Zahl der Treffer, die sie überstehen. ●

Menschliche Monster

Puppet Doctor

LIKE the Puppet Nurses, Puppet Doctors wander through the dismal corridors of the Other Alchemilla Hospital. They act almost exactly like their subordinates but move much more quickly and can inflict more serious wounds. Although they are only equipped with the same weapon as Puppet Nurses, Puppet Doctors are the most vicious enemies you'll come across in the Hospital. Luckily, there are only a few to be found, and they are always alone... It can be very difficult to run away from Puppet Doctors, so shoot at them from a distance, preferably with the Handgun, then once they are close enough, change weapons and use the Shotgun to finish them off. ●

Arztzombies

WIE DIE SCHWESTERNZOMBIES streifen auch die Arztzombies durch die trüben Gänge des „anderen" Krankenhauses. Sie verhalten sich ähnlich wie ihre Untergebenen, sind jedoch merklich schneller und fügen Ihnen schwerere Verletzungen zu. Obwohl auch diese Untoten nur mit Skalpellen hantieren, sind sie die gefährlichsten Monster des Krankenhauses. Zum Glück treten sie nur selten und vereinzelt auf. Es kann ziemlich schwierig werden, vor Arztzombies zu flüchten. Legen Sie aus sicherer Entfernung mit der Pistole auf sie an. Wechseln Sie zur Schrotflinte, wenn der Untote näher kommt, und strecken Sie ihn nieder. ●

Hanged Scratcher

Sewer monster

Monster in der Kanalisation

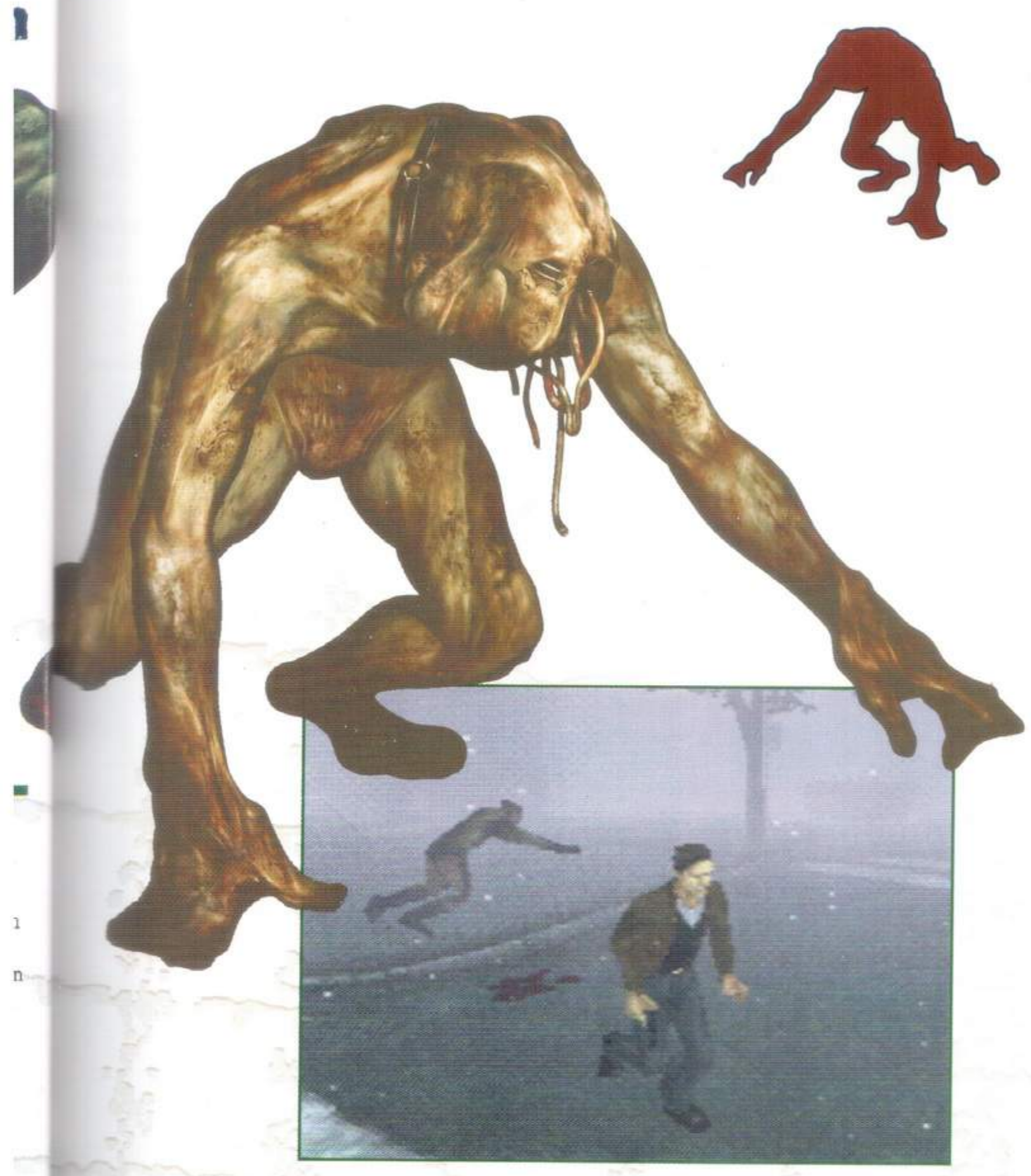
THE HANGED Scratcher is the undisputed master of the Sewers, and the most deadly monster in the underground world... These squat and muscular monsters usually hang from the ceiling or lurk in dark and murky water. As with the Giant Cockroaches, Hanged Scratchers make a sound which warns you of their proximity, a bit like a metallic scraping mixed with a long high-pitched whistling. Listen out for them, because these monsters of the deep will attack from the ceiling, scratching your face, or from the ground (usually in groups), pursuing you relentlessly. Although they are quite slow movers, their ability to camouflage themselves against the background and their tendency to ambush you at any point make them extremely dangerous foes which you must avoid by running away. The Handgun will only inflict minor wounds, so use the Shotgun instead, or the Hunting rifle, if you have enough ammunition. ●

Greifer

DER UNANGEFOCHTENE Herrscher über die Kanalisation ... und das tödlichste Monster der Unterwelt. Die gedrungenen, kräftig gebauten Greifer hängen meist an der Decke oder lauern im trüben Wasser. Wie auch die Raschler machen sich Greifer frühzeitig durch Geräusche bemerkbar. Sie verursachen ein mit einem langen, hohen Pfeifen verbundenes metallisches Kratzgeräusch. Achten Sie in der Kanalisation auf jeden Ton, um gewappnet zu sein. Greifer stoßen mit Vorliebe von der Decke auf Sie herab und zerkratzen Ihnen das Gesicht. Aber auch aus der Tiefe greifen sie (meist im Schwarm) an und verfolgen Sie gnadenlos. Greifer sind zwar langsam, können aber mit ihrer Umgebung verschmelzen. Allzuleicht geraten Sie in einen Hinterhalt kaum sichtbarer Monster ... Meiden Sie diese außerordentlich gefährlichen Gegner, und scheuen Sie sich nicht, vor ihnen davonzulaufen. Die Pistole fügt Greifern nur geringe Schäden zu. Zielen Sie mit der Schrotflinte auf die Monster, oder benutzen Sie das Jagdgewehr, falls Sie genug Munition besitzen. ●

Leaping monster
Springende Monster

Romper



THE ROMPER, a cross between a monkey and a human, is without a doubt one of the most difficult enemies to deal with on the streets of Silent Hill or the Other Silent Hill. Rompers may seem quite peaceful beasts but don't be fooled - as soon as they spot you, they will chase after you in great speedy leaps. Once they catch you, Rompers pin you to the ground with all their weight and begin to greedily feast on your flesh. The only way to escape their grip is to press the ✖ button quickly several times, whether you are on your back or your belly. When they attack in tandem with Air Screamers or Night Flutters, the situation gets much more serious for you. The flying beasts try to distract you while the Rompers attempt to jump up on you and pin you to the ground. Don't attempt the impossible if this sort of attack looks likely. The much more sensible option is a quick getaway. Remember then that Rompers are very difficult to kill: they move around constantly and are a tricky enemy to target correctly... As soon as a Romper approaches, put your escape tactics into action and save yourself a lot of worry. Nevertheless, it's worth noting that a few shots from the Hunting rifle (or the Shotgun, although it's a little less effective) should put an end to the Romper's well-organised hunting patterns. ●

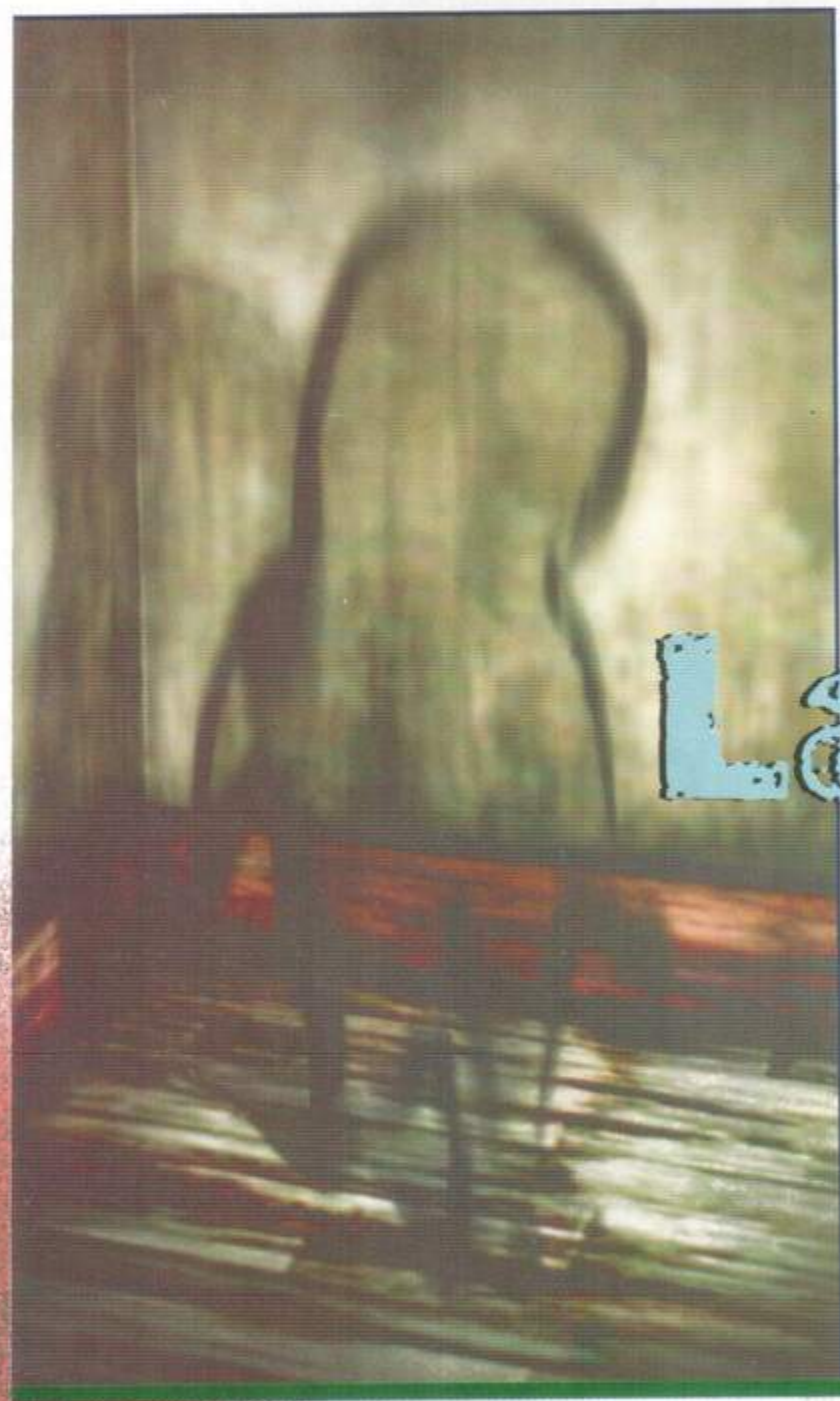
Kriecher

VERMUTLICH ist der Kriecher eine Kreuzung aus Mensch und Affe. Außer Zweifel steht jedoch seine Gefährlichkeit: Er ist vielleicht der schwierigste Gegner in den Straßen von Silent Hill und seiner Alptraumversion. Lassen Sie sich nicht vom friedfertigen Anblick der Kriecher täuschen. Wie die Höllenhunde stürzen auch die Kriecher sofort auf Sie zu, wenn sie Sie bemerken. Dann setzen sie Ihnen mit langen, schnellen Sprüngen nach. Gelingt es einem Kriecher, Sie zu packen, wirft er Sie zu Boden, hält Sie kraft seines Gewichts dort fest und beginnt, sich an zartem Menschenfleisch zu delektieren ... Drücken Sie die ✖-Taste schnell und wiederholt, um sich aus dem eisernen Griff des affenartigen Wesens zu befreien – gleich, ob Sie auf dem Bauch oder dem Rücken liegen. Wenn Kriecher im Verbund mit Rot- oder Nachtschwingen angreifen, wird die Lage noch ernster. Die Flugmonster versuchen, Sie abzulenken, während die Kriecher aufspringen und nach Ihnen greifen, um Sie zu Fall zu bringen und am Boden festzuhalten. Wenn Sie das Gefühl haben, daß ein solcher Angriff bevorsteht, sollten Sie sich gar nicht erst mit den Ungeheuern anlegen, sondern sofort flüchten. Vergessen Sie nicht, daß Kriecher außerordentlich schwer zu besiegen sind. Sie bleiben ständig in Bewegung und sind nur mit Mühe in die Schußlinie zu bekommen. Sobald ein Kriecher auftaucht, sollten Sie daher Ihre Fluchttechniken anwenden. Damit ersparen Sie sich viel Zeit und Ärger ...
Dennoch ist es gut zu wissen, daß ein paar Schüsse mit dem Jagdgewehr oder der (weniger wirkungsvollen) Schrotflinte selbst den gezielten Nachstellungen des Kriechers ein Ende bereiten. ●

Stalker

Shadows
Schattenwesen

STALKERS look very much like bubbly dwarfs (but in ethereal form) and haunt the corridors and classrooms at Midwich Elementary School. They act like lost souls still searching for eternal peace and suddenly appear in front of you, sighing or laughing monstrously, chilling your blood. They do not actually harm you but play evil tricks on your mind. They are incapable of attack and will simply cross your path, disappearing as suddenly as they appeared. Stay calm when you see one and don't panic and waste ammunition unnecessarily.



Schleicher

SCHLEICHER sind schwarze, körperlose Erscheinungen in Zwergengestalt. Sie spuken in den Gängen und Klassenzimmern der Grundschule herum wie verlorene Seelen. Plötzlich tauchen sie vor Ihnen auf, seufzen oder lachen furchterregend und scheinen auf der aussichtslosen Suche nach ihrer letzten Ruhe zu sein. Schleicher sind völlig harmlos. Sie dienen nur dazu, Harrys ohnehin zerrüttetes Nervenkostüm weiter zu strapazieren. Die kleinen Schatten greifen nie an und verschwinden ebenso plötzlich, wie sie aufgetaucht sind. Bleiben Sie also ruhig, wenn Sie einen Schleicher sehen, und verschwenden Sie keine Munition.

Larval Stalker

LARVAL STALKERS look exactly like Stalkers and are first found at the Other School. However, unlike Stalkers, which are there simply to scare you, Larval Stalkers are much more aggressive beings. Either alone or in packs, they throw themselves at your feet to attack, despite their laughable speed and movement. Although they can only inflict superficial damage, try to avoid them all the same because if they surprise you in a group you could suffer fairly serious wounds. When your Pocket radio begins to crackle as they approach, look around and try to keep a safe distance so you can aim at each of your enemies. When faced with a lone Larval Stalker, you can kill it at closer range with a two-handed weapon such as the Emergency hammer or the Steel pipe, either with a double swipe or a frontal hit.

Riesenschleicher

DIE UNSICHTBAREN Riesenschleicher gleichen den kleinen Schleichern, sind aber ganz und gar nicht friedlich. Die angriffslustigen Riesenschleicher bevölkern die „andere" Grundschule und attackieren einzeln oder zu mehreren. Sie werfen sich Ihnen zu Füßen und klammern sich an Ihnen fest. Riesenschleicher sind zwar langsam und können einzeln wenig Schaden anrichten. Wenn sie aber in Horden auftreten, kann die Masse der Verletzungen Sie dennoch zu Fall bringen. Sehen Sie sich um, sobald Ihr Radio ertönt. Versuchen Sie, Abstand zu halten, während Sie die Riesenschleicher einzeln niederstrecken. Stehen Sie einem einzelnen großen Schattenwesen gegenüber, können Sie es aus der Nähe mit einer zweihändig geführten Waffe wie dem Stahlrohr oder dem Hammer abwehren. Bringen Sie einen Doppelhieb oder einen Frontaltreffer an.

Tentacled Monster
Schlingmonster

Blood Sucker

THIS MONSTER only appears once during the adventure... in Room 204 of the Other Alchemilla Hospital, on the Second Floor. It blocks your way to one of the key items in the game, the Plate of "Hatter". This monster is impossible to kill, and the only way to get hold of this precious item is to distract the Blood Sucker. To do this, throw the Blood pack over to it that you will have collected previously... The Blood Sucker is a big haemoglobin fan and will lunge at the Blood pack, giving you a chance to go and take the Plate which is hanging on the wall. Bear in mind that if the Blood Sucker catches you, it won't give you a chance to get away and you will be killed immediately. ●

Blutsauger

DIESES MONSTER erscheint nur einmal im Spiel. Sie begegnen ihm in Zimmer 204 auf der ersten Etage (2F) des „anderen" Krankenhauses. Es versperrt den Weg zu einem wichtigen Gegenstand, der „Hutmacher"-Platte. Der Blutsauger ist unverwundbar – ein Hindernis, an dem man verzweifeln könnte, wenn man keine Blutkonserve im Gepäck hätte. Werfen Sie die zuvor aufgelesene Blutkonserve zum Monster hinüber. Der Blutsauger, der seinem Namen alle Ehre macht, stürzt sich begierig auf den Schmaus. Derweil können Sie die Platte von der Wand nehmen. Denken Sie aber daran, daß es schnell gehen muß. Wenn das Tentakelmonster Sie erst umfängt, bleibt Ihnen keine Fluchtmöglichkeit ... ●

SILENT HILL™

Table of Monsters

NAME	WHERE	DAMAGE INFLICTED	CHARACTERISTIC NOISES	RECOMMENDED ATTACK
Air Screamer	Outside, on the streets of Silent Hill.	Minor	Flapping wings, hoarse cries.	Handgun: 3/4 shots. Shotgun/Hunting rifle: 2 shots.
Night Flutter	Outside, on the streets of the Other Silent Hill.	Medium	Flapping wings, hoarse cries.	Handgun: 3/4 shots. Shotgun/Hunting rifle: 2 shots.
Groaner	Outside, on the streets of Silent Hill.	Minor	Fitful breathing, claws clacking on the ground.	Handgun: 3/4 shots. Shotgun/Hunting rifle: 2 shots.
Worm Head	Outside, on the streets of the Other Silent Hill.	Medium	Fitful breathing, claws clacking on the ground.	Handgun: 3/4 shots. Shotgun/Hunting rifle: 2 shots.
Mumbler	Midwich Elementary School, the Sewers and the Amusement Park.	Medium	Claws clacking.	Handgun: 5/6 shots. Shotgun/Hunting rifle: 2 shots.
Giant Cockroach	The Other School, the Other Alchemilla Hospital and the Sewers.	Minor	High-pitched screeching.	Handgun: 1/2 shots. Shotgun/Hunting rifle: 1 shot.
Puppet Nurse	The Other Alchemilla Hospital and Nowhere.	Minor to serious	Groaning, shuffling feet.	Handgun: 4/7 shots. Shotgun/Hunting rifle: 3/4 shots.
Puppet Doctor	The Other Alchemilla Hospital.	Serious	Deep groaning.	Handgun: 8/10 shots. Shotgun/Hunting rifle: 6/7 shots.
Hanged Scratcher	The Sewers.	Medium to serious	High-pitched whistling, metallic scratching.	Handgun: 4 shots. Shotgun/Hunting rifle: 2/3 shots.
Romper	Central Silent Hill and Silent Hill Resort Area.	Minor to medium	Monkey calls.	Handgun: 4/5 shots. Shotgun/Hunting rifle: 2/3 shots.
Stalker	Midwich Elementary School and the Amusement Park.	None	Sighing and sarcastic laughter.	None
Larval Stalker	The Other School and Nowhere.	Medium to serious	Sighing and sarcastic laughter.	Handgun: 5/6 shots. Shotgun/Hunting rifle: 3/4 shots.
Blood Sucker	Second Floor of the Other Alchemilla Hospital, in Room 204.	Fatal	Sucking sound.	Cannot be damaged.

Kleine Monsterkunde

NAME	REVIER	ANGRIFFSSTÄRKE	TYPISCHE GERÄUSCHE	EMPFOHLENE ANGRIFFSART
Rotschwinge	Im Freien, in den Straßen von Silent Hill	Gering	Flügelschlagen, heisere Schreie	Pistole: 3–4 Schüsse Schrotflinte/Gewehr: 2 Schüsse
Nachtschwinge	Im Freien, in den Straßen des „anderen" Silent Hill	Mittel	Flügelschlagen, heisere Schreie	Pistole: 3–4 Schüsse Schrotflinte/Gewehr: 2 Schüsse
Höllenhund	Im Freien, in den Straßen von Silent Hill	Gering	Stoßweises Atmen, Krallen klicken auf dem Boden	Pistole: 3–4 Schüsse Schrotflinte/Gewehr: 2 Schüsse
Wurmkopf	Im Freien, in den Straßen des „anderen" Silent Hill	Mittel	Stoßweises Atmen, Krallen klicken auf dem Boden	Pistole: 3–4 Schüsse Schrotflinte/Gewehr: 2 Schüsse
Grummler	Midwich-Grundschule, Kanalisation und Vergnügungspark	Mittel	Klickende Krallen	Pistole: 5–6 Schüsse Schrotflinte/Gewehr: 2 Schüsse
Raschler	„Andere" Grundschule, „anderes" Krankenhaus und Kanalisation	Gering	Hohes Quietschen	Pistole: 1–2 Schüsse Schrotflinte/Gewehr: 1 Schüsse
Schwesternzombie	Im „anderen" Krankenhaus und im Nirgendwo	Gering bis schwer	Stöhnen, schlurfende Schritte	Pistole: 4–7 Schüsse Schrotflinte/Gewehr: 3–4 Schüsse
Arztzombie	Im „anderen" Krankenhaus	Schwer	Tiefes Stöhnen	Pistole: 8–10 Schüsse Schrotflinte/Gewehr: 6–7 Schüsse
Greifer	In der Kanalisation	Mittel bis schwer	Hohes Pfeifen, metallisches Kratzen	Pistole: 4 Schüsse Schrotflinte/Gewehr: 2–3 Schüsse
Kriecher	Im Einkaufsviertel und im Erholungsbereich	Gering bis mittel	Affengeschrei	Pistole: 4–5 Schüsse Schrotflinte/Gewehr: 2–3 Schüsse
Schleicher	In der Midwich-Grundschule und im Vergnügungspark	Keine	Seufzer, Hohngelächter	Keine
Riesenschleicher	„Andere" Grundschule und Nirgendwo	Mittel bis schwer	Seufzer, Hohngelächter	Pistole: 5–6 Schüsse Schrotflinte/Gewehr: 3–4 Schüsse
Blutsauger	In Zimmer 204 auf der ersten Etage (2F) des „anderen" Krankenhauses	Tödlich	Sauggeräusch	Ist unverwundbar

Items

TO SOLVE certain puzzles or gain access to secret rooms, you will have to find and then use specific items for an intended purpose. If you need more energy or more rounds for your firearm, ammunition and regenerating items are indispensable. Below is a complete analysis of the many items found in Silent Hill, arranged by type, with a description, purpose and the exact location and level where it can be found. Read this information carefully - it'll provide essential guidance to help you progress through the adventure in the best way possible.

IM LAUFE des Abenteuers müssen Sie diverse Gegenstände finden und ihrem richtigen Zweck zuführen. So lösen Sie bestimmte Rätsel oder erhalten Zugang zu Geheimräumen. Munition und Objekte mit Heilwirkung sind an verschiedenen Stellen der Stadt verteilt – und unentbehrlich: Ohne sie gingen Ihnen bald die Patronen und Ihre Lebenskraft aus. Im folgenden sind sämtliche Gegenstände, die Sie in Silent Hill auflesen können, nach ihrer Art gegliedert aufgeführt. Wir erklären ihre Verwendung und den genauen Fundort. Lesen Sie dieses Kapitel aufmerksam durch – es wird Ihnen eine wertvolle Hilfe auf Ihrem Weg durch die Stadt sein.

Gegenstände

Regenerating Items

Regain health despite your injuries!

Health drinks

There are many of these little bottles throughout the game, but use them wisely. Although they're less powerful than the First aid kits, Health drinks help you regain about a third of your energy, which makes them very useful for healing minor or medium wounds.

First aid kits

These small white boxes can heal any type of injury, even if your health indicator is in the red. Use First aid kits mainly for fights against Bosses or when your health level is dangerously low.

Ampoules

These rare items are essential for your survival. They make you invincible for a limited time, which can make them very useful for fights against Bosses. Be careful, however: the effects wear off quite soon. If you are in the red when you use an Ampoule, a single hit can kill you.

Gegenstände mit Heilkraft

Erholen Sie sich blitzschnell von Ihren Verletzungen!

Tonika

Tonikum-Flaschen sind an vielen Stellen in Silent Hill verteilt. Dennoch sollten Sie die Heiltränke sparsam verwenden. Tonika sind nicht ganz so heilkräftig wie Verbandskästen, füllen Ihre Energie aber um rund ein Drittel auf. Das hilft bei kleinen und mittleren Wunden.

Verbandskästen

Die kleinen weißen Kästen mit dem roten Kreuz heilen jede noch so schwere Verletzung. Selbst wenn Ihre Lebensanzeige bereits rot ist, wird Ihre Gesundheit wieder voll hergestellt. Heben Sie sich die seltenen Wunderkästen für Kämpfe mit Hauptgegnern oder wirklich ernste Verletzungen auf.

Ampullen

Die kleinen Glasbehälter sind noch seltener als Verbandskästen und überlebenswichtig: Ampullen machen Sie für kurze Zeit unverwundbar! Deshalb eignen sie sich besonders für Kämpfe mit Hauptgegnern. Wiegen Sie sich aber nicht in Sicherheit: Die Wirkung der Ampullen läßt rasch nach. Ist Ihre Gesundheitsanzeige im roten Bereich, wenn Sie eine Ampulle verwenden, kann ein einziger Treffer Sie niederstrecken, sobald die Schutzwirkung nachläßt.

Ammunition

Essential items for your monster-hunting arsenal.

Rifle shells

Rifle shells are represented by small green boxes containing six shells each. You will find the first box in the Jewellery Shop in the Silent Hill Town Center. They can only be used with the Hunting rifle and should be kept aside for use against large monsters or Bosses.

Shotgun shells

These purple boxes can only be found after reaching Midwich Elementary School. Each box contains six shells. They inflict serious damage, so keep them for use against the most vicious enemies such as Bosses. To spare as many shells as possible, use the Shotgun at close range, because from a distance, damage is limited and you need to use more rounds to finish your enemy off.

Munition

Wichtiges Zubehör für das Arsenal jedes Monsterjägers.

Gewehrpatronen

Patronen für das Jagdgewehr werden zu je sechs Stück in kleinen grünen Schachteln gelagert. Ihre erste grüne Schachtel finden Sie im Juwelierladen des Einkaufsviertels. Die Patronen lassen sich nur mit dem Gewehr verwenden und sollten möglichst für besonders große Monster oder Hauptgegner aufgespart werden.

Schrotflintenpatronen

Die erste violette Schachtel finden Sie in der Midwich-Grundschule. Jede Schachtel enthält sechs Patronen. Da die Schrotflinte großen Schaden anrichten kann, sollten Sie Ihre Munition für die schwierigsten Monster, vor allem aber für die Hauptgegner aufheben. Schießen Sie nur aus der Nähe. So zielen Sie genauer, verwunden die Monster stärker und können etliche Patronen sparen.

Handgun bullets

These little red boxes can be found in abundance around Silent Hill. They contain 15 rounds each. Although you'll use them more often than other types of ammunition, don't waste them. Always check out your chances for escape and keep your bullets for when you really need them.

Pistolenpatronen

Die kleinen roten Schachteln mit je fünfzehn Patronen für die Pistole können Sie an vielen Stellen entdecken. Sie werden bedeutend größere Mengen von diesen Patronen verbrauchen als von denen der anderen Schußwaffen. Verschwenden sollten Sie sie dennoch nicht. Versuchen Sie nach Möglichkeit, vor Monstern zu flüchten, und schießen Sie nur, wenn es unbedingt sein muß.

Survival Equipment

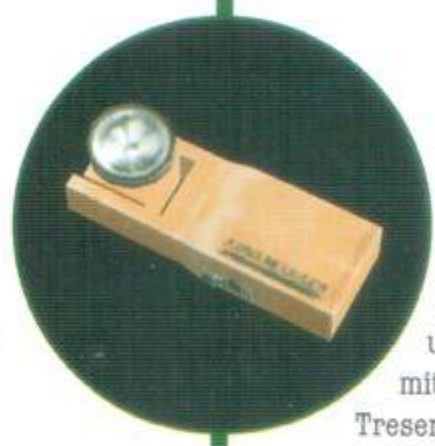
Basic but very useful tools.

Ihre Überlebens-ausrüstung

Einfache, aber überaus nützliche Gegenstände.

Flashlight

The Flashlight is essential for finding your way through the dark, as well as for reading maps when daylight fades. It can be switched off and on by pressing the button. You can find it on the counter of the Cafe in Old Silent Hill.



Taschenlampe

Sie brauchen die Taschenlampe, um Ihren Weg im Dunkeln zu finden und in der Finsternis Stadt- und Gebäudepläne lesen zu können. Die Taschenlampe läßt sich mit der -Taste ein- und ausschalten. Sie finden das Gerät auf dem Tresen des Cafés im Wohngebiet.

Pocket radio

This is found on a table in the Cafe after killing the monster that attacks you as you try to exit. The Pocket radio looks unimportant but it can in fact be used as a monster detector, because it emits white noise when monsters are in the vicinity. It is constantly switched on.

Radio

Auch das Radio liegt im Café des Wohngebietes. Sie finden es auf einem Tisch und können es mitnehmen, nachdem Sie das Flugmonster besiegt haben, das durch ein Fenster hereinstürzt. Das unscheinbare Taschenradio dient als Monsterdetektor: Wenn sich ein feindliches Wesen nähert, gibt das Gerät ein Rauschen von sich. Das Radio sollte während des gesamten Abenteuers eingeschaltet bleiben.

All Individual Items Arranged by Type

A detailed list for easily finding and using items which are essential to your quest.

Sämtliche Gegenstände, nach Art sortiert

Mit Hilfe der detaillierten Liste finden Sie die Gegenstände schneller und können sie gezielt einsetzen.

Keys

These precious keys only have one use each, and will open doors not only to secret places but also to further knowledge.

NAME	PLACE	PURPOSE
Antique shop key	Left by Dahlia Gillespie on the desk in the Examination Room on the First Floor of Alchemilla Hospital.	Opens the door to the Green Lion Antique Shop in Central Silent Hill.
Bird cage key	In the room on your left, on the Third Floor of Nowhere.	Opens the birdcage in the room to the right of the Elevator, on the First Floor of Nowhere, to take the Key of "Phaleg".
Classroom key	In the Courtyard of the Other School, in the gutter.	Opens the Second Floor Classrooms on the right hand side of the Other School.
Drawbridge key	Left by Dahlia on the altar in Balkan Church in Old Silent Hill.	Activates the control panel of the Drawbridge Control Tower in Old Silent Hill.
Examination room key	In the small room (Alessa's portrait), in the Secret Basement of the Other Alchemilla Hospital.	Opens the door to the Examination Room on the First Floor.
Hospital basement key	On the table in the Conference Room on the First Floor of Alchemilla Hospital.	Opens the doorway to the staircase which leads to the Basement in Alchemilla Hospital.
Basement store room key	In the Operating Room on the Second Floor of the Other Alchemilla Hospital.	Opens the door to the Basement Store Room in the Other Alchemilla Hospital.
House key	Inside the Levin St. Doghouse in Old Silent Hill.	Opens the door to the house behind the Levin St. Doghouse.
Key of "Lion"	In the wrecked police car on the far eastern edge of Finney St.	One of three keys which open the back door inside the house on Levin St.
Key of "Scarecrow"	In the letterbox at the far south end of Ellroy St.	One of three keys which open the back door inside the house on Levin St.
Key of "Woodman"	On the basketball court in the Alley behind the Cafe.	One of three keys which open the back door inside the house on Levin St.
Library reserve key	On the body in the Locker Room.	Opens the Library Reserve on the Second Floor.
Kaufmann key	On the floor in Annie's Bar, in the Silent Hill Resort Area, near the monster, in Dr. Kaufmann's wallet.	Opens Room 3 in the Motel in the Silent Hill Resort Area.
Motorcycle key	Under the chest of drawers when pushed aside in Room 3 of the Motel in the Silent Hill Resort Area.	Opens the fuel tank to the motorcycle which is in the Motel garage in the Silent Hill Resort Area.
Safe key	In the drawer in the little chest behind the counter of the Indian Runner shop in the Silent Hill Resort Area.	Opens the safe which is behind the Indian Runner counter.
Sewer key	On the wall, with all the other keys, in the room where the save point is, in the north-eastern corner of the first level of Sewer A.	Opens the Sewer gate to reach the staircase that leads to the upper level of Sewer A.
Sewer exit key	In the water mixed with blood, in the far south-western corner of the upper level of Sewer A.	Opens the door leading to the ladder in the south-east end of Sewer A, leading up to the outside.

Items
Gegenstände

NAME	PLACE	PURPOSE
Key of "Aratron"	Behind the metal plate hung on the Morgue wall on the Second Floor of Nowhere.	Opens the Aratron Room behind the door of Phaleg . on the First Floor of Nowhere
Key of "Bethor"	In the bag of Jellybeans on the shelf in the second room on your right behind the Door of Phaleg.	Opens the Bethor Room, behind the door of Phaleg, on the First Floor of Nowhere.
Key of "Hagith"	In the clock in the Antique Shop on the First Floor of Nowhere.	Opens the Door of Hagith at the end of the First Floor of Nowhere, giving access to the Elevator.
Key of "Ophiel"	In the tap in the room to the left of the broken-down Elevator on the First Floor of Nowhere.	Opens the Door of Ophiel on the First Floor of Nowhere.
Key of "Phaleg"	Inside the birdcage in the room to the right of the Elevator on the First Floor of Nowhere.	Opens the Door of Phaleg.
K. Gordon key	In the Boiler Room of Midwich Elementary School.	Opens K. Gordon's house in Old Silent Hill.

● Schlüssel

Jeder Schlüssel wird nur einmal benötigt. Die Hilfsmittel schließen Türen zu geheimen Orten und verborgenem Wissen auf.

BEZEICHNUNG	FUNDORT	VERWENDUNG
Schlüssel zum Antiquitäten-laden	Wird von Dahlia Gillespie auf dem Tisch im Untersuchungszimmer im Erdgeschoß des Alchemilla-Krankenhauses liegengelassen.	Öffnet die Tür des Antiquitätenladens „Grüner Löwe" im Einkaufsviertel.
Vogelkäfig-schlüssel	Im Zimmer links von Ihnen auf der zweiten Etage (3F) von Nirgendwo.	Öffnet den Vogelkäfig im Zimmer rechts vom Fahrstuhl im Erdgeschoß (1F) von Nirgendwo. Im Käfig liegt der Schlüssel des „Phaleg".
Klassenzimmer-schlüssel	Unten in der Regenrinne im Hof der „anderen" Grundschule.	Öffnet die Klassenzimmer auf der rechten Seite der ersten Etage (2F) in der „anderen" Grundschule.
Zugbrücken-schlüssel	Wird von Dahlia auf dem Altar der Balkan-Kirche im Wohngebiet hinterlassen.	Aktiviert die Bedientafel im Steuerraum der Orridge-Zugbrücke im Wohngebiet.
Schlüssel zum Untersuchungs-zimmer	Im kleinen Zimmer mit Alessas Bild im geheimen Untergeschoß des „anderen" Alchemilla-Krankenhauses.	Öffnet die Tür zum Untersuchungszimmer im Erdgeschoß (1F) des „anderen" Alchemilla-Krankenhauses.
Kellerschlüssel	Auf dem Tisch im Konferenzzimmer im Erdgeschoß (1F) des Alchemilla-Krankenhauses.	Öffnet den Durchgang zum Treppenhaus, das in das Untergeschoß (BF) des Alchemilla-Krankenhauses führt.
Schlüssel zum Lagerraum im Untergeschoß	Im OP-Saal auf der ersten Etage (2F) des „anderen" Alchemilla-Krankenhauses.	Öffnet die Tür zum Lagerraum im Untergeschoß (BF) des „anderen" Alchemilla-Krankenhauses.
Hausschlüssel	Im Inneren der Hundehütte in der Levin Street im Wohngebiet.	Öffnet die Tür des Hauses hinter der Hundehütte in der Levin Street.
„Löwen"-Schlüssel	Im Wrack des Polizeiwagens am östlichen Ende der Finney Street im Wohngebiet.	Einer der drei Schlüssel zur Hintertür des Hauses an der Levin Street.
„Vogelscheuchen"-Schlüssel	Im Briefkasten am Südende der Ellroy Street im Wohngebiet.	Einer der drei Schlüssel zur Hintertür des Hauses an der Levin Street.
„Holzfäller"-Schlüssel	Auf dem Basketballplatz in der Gasse hinter dem Café.	Einer der drei Schlüssel zur Hintertür des Hauses an der Levin Street.
Ersatzschlüssel für die Bibliothek	Bei der Leiche im Umkleideraum der Grundschule.	Öffnet das Bibliothekszimmer auf der ersten Etage (2F) der Grundschule.
Kaufmann-Schlüssel	In Dr. Kaufmanns Brieftasche auf dem Boden in Annie's Bar im Erholungsbereich; in der Nähe des Monsters.	Öffnet Zimmer 3 des Motels im Erholungsbereich.

BEZEICHNUNG	FUNDORT	VERWENDUNG
Motorrad-Zündschlüssel	Unter der zur Seite geschobenen Kommode in Zimmer 3 des Motels im Erholungsbereich.	Öffnet den Benzintank des Motorrads in der Motelgarage im Erholungsbereich.
Safeschlüssel	In der Schublade des Schränkchens hinter dem Tresen des Indian Runner im Erholungsbereich.	Öffnet den Safe hinter dem Tresen des Indian Runner im Erholungsbereich.
Kanalisations-schlüssel	An der Wand bei den anderen Schlüsseln im Raum mit der Speicherstelle – in der Nordostecke des ersten Kanalisationsabschnitts.	Öffnet das Tor zur Kanalisation und damit zum Treppenhaus, das zum zweiten Abschnitt der Kanalisation führt.
Schlüssel zum Kanalisations-ausgang	Im mit Blut vermischten Wasser ganz im Südwesten des zweiten Kanalisationsabschnitts.	Öffnet die Tür zur Leiter im Südwesten des zweiten Kanalisationsabschnitts, die ins Freie hinaufführt.
Schlüssel des „Aratron"	Hinter der Stahlplatte an der Wand der Leichenhalle auf der ersten Etage (2F) von Nirgendwo.	Öffnet den „Aratron"-Raum im Erdgeschoß (1F) von Nirgendwo.
Schlüssel des „Bethor"	Im Beutel Geleebohnen im Regal des zweiten Zimmers rechts hinter der „Phaleg"-Tür im Erdgeschoß (1F) von Nirgendwo.	Öffnet den „Bethor"-Raum hinter der „Phaleg"-Tür im Erdgeschoß (1F) von Nirgendwo.
Schlüssel des „Hagith"	In der Standuhr im Antiquitätenladen im Erdgeschoß (1F) von Nirgendwo.	Öffnet die „Hagith"-Tür und damit den Zugang zum Fahrstuhl am Ende des Erdgeschosses (1F) von Nirgendwo.
Schlüssel des „Ophiel"	Im Wasserhahn des Zimmers links vom kaputten Fahrstuhl im Erdgeschoß (1F) von Nirgendwo.	Öffnet die „Ophiel"-Tür im Erdgeschoß (1F) von Nirgendwo.
Schlüssel des „Phaleg"	Im Inneren des Vogelkäfigs im Zimmer rechts vom Fahrstuhl im Erdgeschoß (1F) von Nirgendwo.	Öffnet die „Phaleg"-Tür im Erdgeschoß (1F) von Nirgendwo.
K. Gordon-Schlüssel	Im Heizraum im Untergeschoß (B1) der Grundschule des Wohngebietes.	Öffnet die Hintertür von K. Gordons Haus in der Gasse nördlich der Bradbury Street im Wohngebiet.

Clues

A few words scribbled on a piece of paper can sometimes lead to surprising discoveries.

NAME	PLACE	PURPOSE
Page with "To School" written on it.	At the end of the Alley which Cheryl runs through.	Tells you to go to Midwich Elementary School. on Midwich St. in Old Silent Hill.
Two pages with "Doghouse" and "Levin St." written on them.	On the ground at the end of Matheson St. in Old Silent Hill.	Points you towards the Doghouse on Levin St.
"Receipt"	In Annie's Bar in the Silent Hill Resort Area, in Dr. Kaufmann's wallet.	The combination for the door to the Indian Runner is written on the Receipt.

Hinweise

Ein paar dahingekritzelte Worte auf einem Blatt Papier können zu erstaunlichen Entdeckungen führen.

BEZEICHNUNG	FUNDORT	VERWENDUNG
Notiz, auf der „zur Schule" steht.	Am Ende der Gasse im Wohngebiet, in die Cheryl von der Finney Street läuft.	Bringt Sie auf die Idee, sich zur Midwich-Grundschule zu begeben.
Zwei Notizen, auf denen „Hundehütte" bzw. „Levin St." stehen.	Auf dem Boden am Ende der Matheson Street im Wohngebiet.	Weist Sie auf das hinter der Hundehütte an der Levin Street gelegene Haus hin.
Quittung vom Indian Runner General Store	In Dr. Kaufmanns Brieftasche in Annie's Bar im Erholungsbereich.	Auf der Quittung steht die Zahlenkombination für die Tür des Indian Runner.

Medallions

Gold and silver, two precious metals which come together to open the doors of chaos.

NAME	PLACE	PURPOSE
Gold medallion	In the Chemistry Lab., on the Second Floor of Midwich Elementary School.	Opens the door to the Clock Tower, together with the Silver medallion.
Silver medallion	In the Music Room, on the Second Floor of Midwich Elementary School, once you solve the piano puzzle.	Opens the door to the Clock Tower, together with the Gold medallion.

Medaillons

Die Edelmetalle Gold und Silber finden zueinander, um gemeinsam die Tür zum Chaos aufzustoßen.

BEZEICHNUNG	FUNDORT	VERWENDUNG
Goldmedaillon	Im Chemielabor auf der ersten Etage (2F) der Midwich-Grundschule.	Öffnet zusammen mit dem Silbermedaillon die Tür des Uhrenturms im Hof der Midwich-Grundschule.
Silbermedaillon	Im Musikzimmer auf der ersten Etage (2F) der Midwich-Grundschule, nachdem Sie das Klavierrätsel gelöst haben.	Öffnet zusammen mit dem Goldmedaillon die Tür des Uhrenturms im Hof der Midwich-Grundschule.

Mystical Symbols

Reunite the Five and you will find the source of all this madness, terrifying as it is.

NAME	PLACE	PURPOSE
Amulet of Solomon	On the wall in the Morgue in Ophiel Hall on the First Floor of Nowhere.	One of the five items which open the door at the back of the Child's Room behind the door of Phaleg.
Crest of Mercury	In the Jewellery Shop on the Second Floor of Nowhere.	One of the five items which open the door at the back of the Child's Room behind the door of Phaleg.
Ankh	In the Graffiti Room in Phaleg Hall on the First Floor of Nowhere.	One of the five items which open the door at the back of the Child's Room behind the door of Phaleg.
Disc of Ouroboros	In the Aratron Room in Phaleg Hall on the First Floor of Nowhere.	One of the five items which open the door at the back of the Child's Room behind the door of Phaleg.
Dagger of Melchior	In the Kitchen in Phaleg Hall on the First Floor of Nowhere, when you look at the refrigerator.	One of the five items which open the door at the back of the Child's Room behind the door of Phaleg.

Okkulte Symbole

Vereinigen Sie die fünf, und dringen Sie zur Quelle des Wahnsinns vor. Seien Sie gewarnt: Es wird schrecklich ...

BEZEICHNUNG	FUNDORT	VERWENDUNG
Amulett von Salomon	An der Wand der Leichenhalle im „Ophiel"-Flügel im Erdgeschoß (1F) von Nirgendwo.	Einer der fünf Gegenstände, die zusammen die Tür hinten im Kinderzimmer im Erdgeschoß (1F) von Nirgendwo öffnen.
Emblem des Merkur	Im Juwelierladen auf der ersten Etage (2F) von Nirgendwo.	Einer der fünf Gegenstände, die zusammen die Tür hinten im Kinderzimmer im Erdgeschoß (1F) von Nirgendwo öffnen.
Ankh-Kreuz	Im Graffitizimmer im „Phaleg"-Flügel des Erdgeschosses (1F) von Nirgendwo.	Einer der fünf Gegenstände, die zusammen die Tür hinten im Kinderzimmer im Erdgeschoß (1F) von Nirgendwo öffnen.
Ouroboros-Scheibe	Im „Aratron"-Zimmer im „Phaleg"-Flügel des Erdgeschosses (1F) von Nirgendwo.	Einer der fünf Gegenstände, die zusammen die Tür hinten im Kinderzimmer im Erdgeschoß (1F) von Nirgendwo öffnen.
Dolch des Melchior	In der Küche im „Phaleg"-Flügel des Erdgeschosses (1F) von Nirgendwo, wenn Sie den Kühlschrank betrachten.	Einer der fünf Gegenstände, die zusammen die Tür hinten im Kinderzimmer im Erdgeschoß (1F) von Nirgendwo öffnen.

Key Items

These many different item types are essential to solving the mystery.

NAME	PLACE	PURPOSE
Chemical	In the Lab. Equipment Room on the Second Floor of Midwich Elementary School.	Use on the stone hand to obtain the Gold medallion.
Picture card	In the second Classroom on your right, on the First Floor of the Other School.	Opens the metal door behind the Reception on the First Floor.
Rubber ball	In the Storage Room, on the First Floor of the Other School.	Place in one of the two drainage holes on the Roof of the Other School.
"Flauros"	Left by Dahlia on the altar of Balkan Church in Old Silent Hill.	The "Flauros" will activate itself during the course of the game to try to stop the darkness.
Plastic bottle	In the Kitchen on the First Floor of Alchemilla Hospital.	To hold the red liquid you find on the floor in the Director's Office on the First Floor of Alchemilla Hospital.
Plate of "Turtle"	In the Mens' Toilets on the Third Floor of the Other Alchemilla Hospital.	One of the four plates you need to place on the door at the back of the Nurse Center on the Second Floor of the Other Alchemilla Hospital.
Plate of "Cat"	In Room 306 on the Third Floor of the Other Alchemilla Hospital.	One of the four plates you need to place on the door at the back of the Nurse Center on the Second Floor of the Other Alchemilla Hospital.
Plate of "Hatter"	In Room 204 on the Second Floor of the Other Alchemilla Hospital.	One of the four plates you need to place on the door at the back of the Nurse Center on the Second Floor of the Other Alchemilla Hospital.
Plate of "Queen"	In the Director's Office on the First Floor of the Other Alchemilla Hospital.	One of the four plates you need to place on the door at the back of the Nurse Center on the Second Floor of the Other Alchemilla Hospital.
Blood pack	In the Store Room on the Third Floor of the Other Alchemilla Hospital.	Distracts the monster in Room 204, on the Second Floor of the Other Alchemilla Hospital, while you get the Plate of "Hatter".
Disinfecting alcohol	In the Intensive Care Unit on the Second Floor of the Other Alchemilla Hospital.	Use with the Lighter to burn the ivy stuck to the floor grate in the Store Room, in the Basement of the Other Alchemilla Hospital.
Lighter	In Room 201 on the Second Floor of the Other Alchemilla Hospital.	Use with the Disinfecting alcohol to burn the ivy stuck to the floor grate in the Store Room in the Basement of the Other Alchemilla Hospital.
Video tape	In the first room on your right in the Secret Basement of the Other Alchemilla Hospital. To get there, you need to go through the trapdoor in the Store Room in the Basement.	Watch it on the video recorder in Room 302 of the Other Alchemilla Hospital, and in the AV Room in Nowhere for a better picture.
Magnet	In the Silent Hill Resort Area, in the first room in the Motel, on the sofa.	Helps you to get the Motorcycle key which is stuck in the crack in the floor of Room 3 in the Motel.
Pliers	In the Operating Room in the Basement of Nowhere.	Use on the tap in the Faucet Room on the First Floor of Nowhere, to get the Key of "Ophiel".
Screwdriver	In the Operating Room in the Basement of Nowhere.	To remove the plate hiding the Key of "Aratron" in the Morgue on the Second Floor of Nowhere.
Camera	On the desk in the Office on the Second Floor of Nowhere.	Use it on the paintings near the altar on the Third Floor of Nowhere to reveal the clues necessary to open the locked doors in this room.
Ring of contract	In the Jewellery Shop on the Second Floor of Nowhere.	Links the chain on the refrigerator in the Kitchen on the First Floor of Nowhere. This keeps the monster inside so you can get the Dagger of Melchior.
Stone of time	In the Astrology Room in Ophiel Hall on the First Floor of Nowhere.	Breaks the clock face in the Antique Shop on the First Floor of Nowhere, so you can get the Key of "Hagith".

BESONDERE GEGENSTÄNDE

Die verschiedenen Gegenstände helfen Ihnen entscheidend, dem Geheimnis von Silent Hill auf die Spur zu kommen.

BEZEICHNUNG	FUNDORT	VERWENDUNG
Chemikalie	Im Chemikalienraum neben dem Chemielabor auf der ersten Etage (2F) der Midwich-Grundschule.	Mit der Skulptur der Hand im Chemielabor auf der ersten Etage (2F) der Midwich-Grundschule benutzen, um das Goldmedaillon zu erhalten.
Karte mit Bild	Im zweiten Klassenzimmer rechts im Erdgeschoß (1F) der „anderen" Grundschule.	Öffnet die Metalltür hinter dem Empfang im Erdgeschoß (1F) der „anderen" Grundschule.
Gummiball	Im Lagerraum im Erdgeschoß (1F) der „anderen" Grundschule.	In einen der beiden Abflüsse auf dem Dach (RF) der „anderen" Grundschule legen.
Flauros	Wird von Dahlia auf dem Altar der Balkan-Kirche im Wohngebiet zurückgelassen.	Der Flauros wird im Laufe des Abenteuers von selbst aktiv, um die Finsternis aufzuhalten.
Plastikflasche	In der Küche im Erdgeschoß (1F) des Alchemilla-Krankenhauses.	Nimmt die Reste der roten Flüssigkeit auf, die Sie auf dem Boden im Büro des Krankenhausdirektors im Erdgeschoß (1F) des Alchemilla-Krankenhauses finden.
„Schildkröten"-Platte	In der Herrentoilette auf der zweiten Etage (3F) des „anderen" Alchemilla-Krankenhauses.	Eine der vier Platten, die Sie in die Tür hinten im Schwesternzimmer auf der zweiten Etage (3F) des „anderen" Alchemilla-Krankenhauses einlegen müssen.
„Katzen"-Platte	In Zimmer 306 auf der zweiten Etage (3F) des „anderen" Alchemilla-Krankenhauses.	Eine der vier Platten, die Sie in die Tür hinten im Schwesternzimmer auf der zweiten Etage (3F) des „anderen" Alchemilla-Krankenhauses einlegen müssen.
„Hutmacher"-Platte	In Zimmer 204 auf der ersten Etage (2F) des „anderen" Alchemilla-Krankenhauses.	Eine der vier Platten, die Sie in die Tür hinten im Schwesternzimmer auf der zweiten Etage (3F) des „anderen" Alchemilla-Krankenhauses einlegen müssen.
„Königinnen"-Platte	Im Büro des Krankenhausdirektors im Erdgeschoß des „anderen" Alchemilla-Krankenhauses.	Eine der vier Platten, die Sie in die Tür hinten im Schwesternzimmer auf der zweiten Etage (3F) des „anderen" Alchemilla-Krankenhauses einlegen müssen.
Blutkonserve	Im Lagerraum auf der ersten Etage (2F) des „anderen" Alchemilla-Krankenhauses.	Lenkt das Monster in Zimmer 204 auf der ersten Etage (2F) des „anderen" Alchemilla-Krankenhauses ab, während Sie die „Hutmacher"-Platte mitnehmen.
Desinfizieralkohol	Auf der Intensivstation der ersten Etage (2F) des „anderen" Alchemilla-Krankenhauses.	Mit dem Feuerzeug benutzen, um den Efeu im Bodengitter des Lagerraums im Untergeschoß (BF) des „anderen" Alchemilla-Krankenhauses abzubrennen.
Feuerzeug	In Zimmer 201 auf der ersten Etage (2F) des „anderen" Alchemilla-Krankenhauses.	Mit dem Desinfizieralkohol benutzen, um den Efeu am Bodengitter des Lagerraums im Untergeschoß (BF) des „anderen" Alchemilla-Krankenhauses abzubrennen.
Videoband	Im ersten Raum rechts im geheimen Untergeschoß des „anderen" Alchemilla-Krankenhauses. Sie gelangen durch die Falltür im Lagerraum des Untergeschosses dorthin.	Im Videorecorder in Zimmer 302 des „anderen" Alchemilla-Krankenhauses und im Fernsehzimmer im Nirgendwo (besseres Bild) abspielbar.
Magnet	Im ersten Zimmer des Motels im Erholungsbereich, auf dem Sofa.	Ermöglicht Ihnen, den Zündschlüssel für das Motorrad aus dem Riß im Boden von Zimmer 3 des Motels zu bergen.
Zange	Im OP-Saal im Untergeschoß (BF) von Nirgendwo.	Am Wasserhahn im Zimmer links unten im Erdgeschoß (1F) von Nirgendwo benutzen, um den Schlüssel von „Ophiel" zu erhalten.
Schraubenzieher	Im OP-Saal im Untergeschoß (BF) von Nirgendwo.	Löst die Stahlplatte vor dem Schlüssel des „Aratron" in der Leichenhalle auf der ersten Etage (2F) von Nirgendwo.
Kamera	Auf dem Schreibtisch des Büros auf der ersten Etage (2F) von Nirgendwo.	An den Gemälden beim Altar auf der ersten Etage (2F) von Nirgendwo benutzen. Mit den Symbolen öffnen Sie die abgeschlossenen Türen im Raum.
Vertragsring	Im Juweliergeschäft auf der ersten Etage (2F) von Nirgendwo.	Vervollständigt die Kette am Kühlschrank in der Küche des Erdgeschosses (1F) im Nirgendwo. Sperrt das Monster ein, damit Sie den Dolch des Melchior mitnehmen können.
Zeitstein	Im Astrologiezimmer des „Ophiel"-Flügels im Erdgeschoß (1F) von Nirgendwo.	Zerstört die Glasfront der Standuhr im Antiquitätenladen im Erdgeschoß (1F) von Nirgendwo und gibt damit den Schlüssel des „Hagith" frei.

● The Channeling Stone

This blue stone is the ultimate item in the game, containing powers from another world...

NAME	PLACE	PURPOSE
Channeling stone	When you've finished the game once, during your second game, go to the Convenience Store on Bachman Rd. The Channeling stone is lying on the counter.	The Channeling stone is the most mysterious item in the game. Its purpose is explained in the Secrets chapter.

● Der Telepathiestein

Der blaue Stein ist der ultimative Gegenstand im Spiel. Er birgt Kräfte aus einer anderen Welt ...

BEZEICHNUNG	FUNDORT	VERWENDUNG
Telepathiestein	Besuchen Sie den Laden an der Ecke Bachman Road/Finney Street im zweiten Durchgang, nachdem Sie das Spiel einmal gelöst haben. Der Telepathiestein liegt auf dem Tresen.	Der Telepathiestein ist der geheimnisvollste Gegenstand des Abenteuers. Seine Bestimmung wird im Kapitel „Secrets" enthüllt ...

Where are the maps in Silent Hill?

Find your way around the streets and buildings where anarchy reigns supreme.

Wo finde ich die Übersichtskarten von Silent Hill?

Orientieren Sie sich in den Gebäuden und Straßen, in denen das reine Chaos herrscht.

- Residential area map (Old Silent Hill)	On the counter in the Cafe in Old Silent Hill.
- School map (Midwich Elementary School)	On the counter in the Lobby of Midwich Elementary School.
- Shopping district map (Central Silent Hill)	On the desk in the Control Room of the Drawbridge Control Tower in Old Silent Hill.
- Hospital map (Alchemilla Hospital)	On the wall in the Reception of Alchemilla Hospital.
- Hospital basement map	On the desk in the Doctor's office on the First Floor of Alchemilla Hospital.
- Sewer map (leading to the Silent Hill Resort Area) (Sewer A)	In Sewer A, on the desk of the Sewer Office, where there is a save point.
- Resort area map (Silent Hill Resort Area)	On the notice board which is opposite the house in ruins, next to the Sewer exit.
- Sewer map (leading to the Amusement Park) (Sewer B)	On the wall to your left after you have gone down the ladder leading to the Sewer from the Silent Hill Resort Area.

Search for this symbol on our maps. It shows you where to get the different maps throughout the game.

Suchen Sie dieses Symbol auf den Lageplänen in diesem Buch. Es zeigt Ihnen, wo Sie die verschiedenen Übersichtskarten im Spiel finden können.

- Karte des Wohngebietes	Auf dem Tresen des Cafés im Wohngebiet.
- Karte der Schule	Auf dem Tresen links in der Vorhalle der Midwich-Grundschule.
- Karte des Einkaufsviertels	Auf dem Schreibtisch im Steuerraum der Orridge-Zugbrücke im Wohngebiet.
- Karte des Krankenhauses	An der Wand des Empfangsbereiches im Alchemilla-Krankenhaus (vom Eingang aus nicht direkt zugänglich).
- Karte vom Untergeschoß des Krankenhauses	Auf dem Schreibtisch im Arztzimmer im Erdgeschoß (1F) des Alchemilla-Krankenhauses.
- Karte der Kanalisation (Zugang zum Erholungsbereich)	Im ersten Abschnitt der Kanalisation auf dem Schreibtisch im Büro, in dem sich auch eine Speicherstelle befindet.
- Karte des Erholungsbereiches	An der Informationstafel gegenüber der Hausruine neben dem Ausgang der Kanalisation.
- Karte der Kanalisation (Zugang zum Vergnügungspark)	An der Wand zu Ihrer Linken, nachdem Sie vom Erholungsbereich aus die Leiter zur Kanalisation hinabgestiegen sind.

Weapons Specification

A full and detailed inventory of all the weapons, both close-range and long-range.

YOUR ARRIVAL in Silent Hill immediately puts you on guard. You find yourself plagued by a plethora of monsters. Each monster will use everything in its power to put an end to your quest. Luckily, some resources are available to you... Throughout the various levels, you will find different kinds of weapons, from the simple Steel pipe to the powerful and destructive Shotgun. All are handled in different ways and some are more effective than others. Most are particularly useful when fighting certain kinds of enemies. It's essential therefore to know exactly what these weapons are capable of: that way, you can use the most appropriate weapon for the enemy you're up against.

Kitchen knife

Found on the counter of the Cafe in Old Silent Hill. To use it, you need to be very close to your foe; plus this weapon only causes minor damage. Each strike made with the Kitchen knife only wounds slightly and doesn't inflict enough damage to floor an enemy. It is therefore best used simply to help you escape from fights.

Die Waffen

Detaillierte Beschreibung sämtlicher Nahkampf- und Fernwaffen.

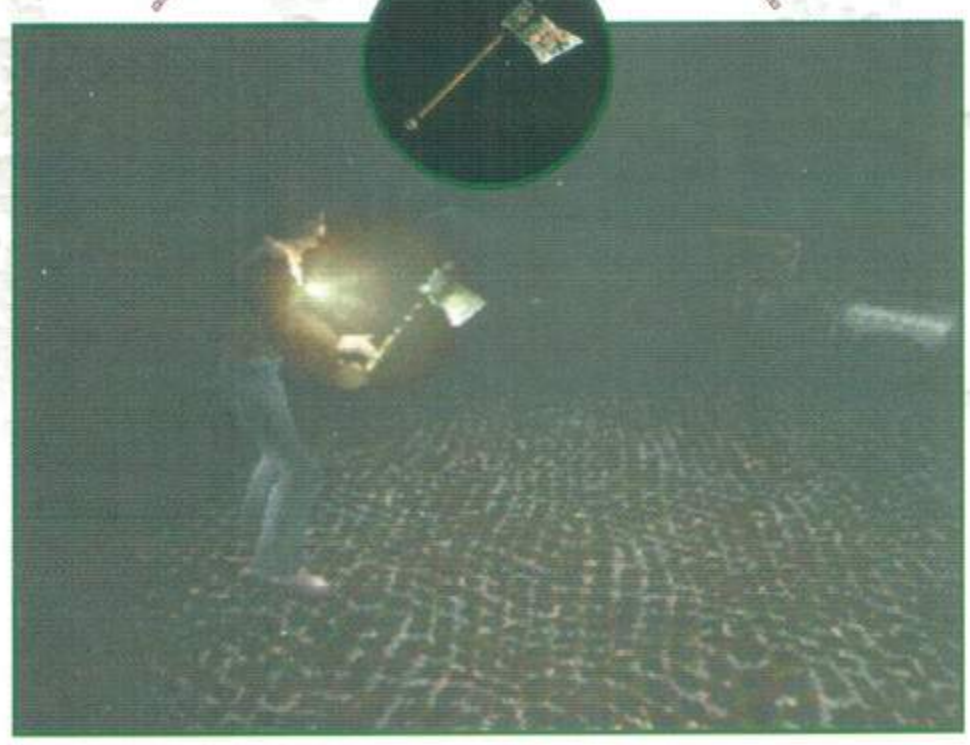
SCHON bei Ihrer Ankunft in Silent Hill läßt die unheimliche, gespannte Atmosphäre Sie schaudern. Die zahlreichen Monster verdichten das Gefühl ständiger Bedrohung: Sämtliche Wesen sind Ihnen feindlich gesonnen. Erbarmungslos versuchen sie, Harry von seiner Suche nach Cheryl abzuhalten. Zum Glück sind Sie nicht völlig wehrlos ... In den verschiedenen Abschnitten des Spiels finden Sie die eine oder andere Waffe. Das Arsenal reicht vom einfachen Stahlrohr bis zur durchschlagskräftigen Schrotflinte. Jede Waffe ist anders zu verwenden und eignet sich meist nur für bestimmte Gegner, und gewisse Waffen sind wirksamer als andere. Daher sollten Sie sich mit ihren Eigenschaften und ihrem optimalen Einsatz vertraut machen. Die richtige Waffe gegen das richtige Monster kann Harry das Leben retten.

Küchenmesser

Das Messer liegt auf dem Tresen des Cafés im Wohngebiet. Sie müssen ganz nahe beim Gegner stehen, um ihn damit angreifen zu können. Zudem richtet das Küchenmesser nur geringen Schaden an: Einzelne Stiche verwunden den Gegner kaum. Zu Fall bringen sie ihn schon gar nicht. Wenn überhaupt, benutzen Sie das Messer nur, um sich eine Fluchtmöglichkeit vor dem Kampf zu verschaffen.

Axe (Two-Handed Weapon)

Found in the Other Church, in the Green Lion Antique Shop in the Other Central Silent Hill, on the wall to your right beside the altar. The Axe is easy to handle and inflicts much more damage than the Kitchen knife. It is also lighter than the Steel pipe. However, don't try to attack a room full of enemies with this weapon alone just because it can occasionally help you save ammunition. It is also useful for breaking rusted locks, thus giving you access to new levels.



Axt (beidhändig geschwungene Waffe)

Die Axt finden Sie in der „anderen Kirche" des Einkaufsviertels, dem Antiquitätenladen „Grüner Löwe". Die Waffe hängt an der Wand rechts vom verborgenen Altar. Sie läßt sich leicht benutzen und richtet wesentlich größeren Schaden an als das Küchenmesser. Daneben wiegt sie weniger als das Stahlrohr und verbraucht keine Munition. Dennoch sollten Sie sich nicht auf die Axt verlassen, um es mit einem Raum voller Monster aufzunehmen. Mit der Axt können Sie rostige Schlösser aufbrechen, um in neue Abschnitte zu gelangen.

Steel pipe
(Two-Handed Weapon)

The Steel pipe is at the end of the Alley on Finney St., where you follow Cheryl at the beginning of the adventure. Whilst it has a wider range than the Kitchen knife or the Axe, its weight makes it difficult to handle. You have to grip it, lift it and then hit, which gives enemies lots of time to attack you before you've even made the first swipe. Use it only against slow-moving enemies when you don't have any alternative.

Stahlrohr
(beidhändig geschwungene Waffe)

Das Stahlrohr liegt am Ende der Gasse, die südlich von der Finney Street abzweigt. Hierher waren Sie Cheryl zu Beginn Ihres Abenteuers gefolgt. Das lange Rohr hat zwar einen größeren Radius als die Axt oder gar das Küchenmesser, ist aber wegen seines Gewichts unhandlich und langsam. Sie müssen es erst in beide Hände nehmen, anheben und dann zum Schlag ausholen. In dieser Zeit können Ihre Gegner Ihnen schon gehörig zusetzen, bevor Sie den ersten Hieb anbringen. Setzen Sie das Stahlrohr nur gegen äußerst langsame Monster ein – und auch nur, wenn Sie keine andere Wahl haben.

Emergency hammer
(Two-Handed Weapon)

Found in the Generator Room of the Other Alchemilla Hospital, the Emergency hammer is heavier than the Steel pipe, and therefore even more clumsy to handle. Nevertheless, of all the two-handed weapons, this is the one that inflicts the largest amount of damage. It is particularly useful when you want to save firearms ammunition, and it will quickly eliminate any enemies in your way.

Hammer
(beidhändig geschwungene Waffe)

Der Hammer liegt im Generatorraum des „anderen" Alchemilla-Krankenhauses. Er ist schwerer als das Stahlrohr und deshalb noch unhandlicher. Von allen beidhändigen Waffen richtet er jedoch den größten Schaden an. Verwenden Sie den Hammer, wenn Sie Munition für Ihre Schußwaffen sparen und Monster rasch ins Jenseits befördern möchten.

Handgun (Firearm)

Cybil passes you the Handgun after your first meeting in the Cafe in Old Silent Hill. This is your main firearm, largely because ammunition is quite readily available. The Handgun will finish off any normal adversaries you meet during the game. It is perfect for medium-range combat but is most effective at close range. One major advantage is that it reloads itself very quickly with its 15-round cartridge, preventing you being attacked or grounded while you reload.

Pistole (Schußwaffe)

Cybil vertraut Ihnen die Pistole nach Ihrer ersten Begegnung im Café des Wohngebietes an. Die Pistole ist, vor allem aufgrund des reichlichen Munitionsnachschubs, Ihre wichtigste Schußwaffe. Mit ihr lassen sich die meisten Monster in Silent Hill besiegen. Die Pistole eignet sich hervorragend für den Einsatz aus mittlerer Entfernung, schießt aber aus der Nähe wesentlich genauer. Das 15-Schuß-Magazin ist recht schnell nachgeladen – ein gewaltiger Vorteil, da Ihre Gegner keine Gelegenheit bekommen, Sie während des Nachladens anzugreifen oder zu Fall zu bringen.

Shotgun (Firearm)

The short-barrelled Shotgun is one of the best weapons in the game, and has great destructive power at close range. You will find it in the Boys' Toilets on the First Floor of the Other School. With its six-round cartridge, the Shotgun can seem a little bit less easy to handle than the Handgun because it gives a slightly larger recoil. It is particularly fearsome when used point-blank against one or more enemies, because some monsters can be killed with just one shot. One small point: only use it on the slowest end-of-level bosses such as the Larva.

Schrotflinte (Schußwaffe)

Die Flinte mit dem kurzen Lauf ist eine der besten Waffen im Spiel. Aus der Nähe richtet sie erheblichen Schaden an. Sie finden die Schrotflinte in der Jungentoilette im Erdgeschoß der „anderen" Grundschule. Da sie mit leichtem Rückstoß feuert und ihr Magazin nur sechs Schuß faßt, ist die Flinte etwas umständlicher zu bedienen als die Pistole. Wenn Sie die Waffe aus kürzester Entfernung auf einen oder mehrere Gegner richten, erzielen Sie eine rasche Wirkung: Manche Monster werden schon von einem einzigen Schuß niedergestreckt. Sparen Sie die Munition dennoch für den Kampf mit den langsameren Hauptgegnern, etwa der Larve, auf.

Hunting rifle (Firearm)

Found in the Silent Hill Town Center in the Other Central Silent Hill, this is the final firearm and has a six-round cartridge capacity. You will find it propped against a wall in the area where the fight with the Larva takes place. Slightly more powerful than the Shotgun, the Hunting rifle is made of the same material but has a much longer range. However, two major inconveniences make it hard to use: you can't move position while you're shooting (although you can turn around), and Hunting rifle ammunition is very hard to find... These two restrictions mean you should reserve the Hunting rifle for fighting the most dangerous bosses, when you need a longer range to keep a safe distance.

Jagdgewehr (Schußwaffe)

Die ultimative Schußwaffe faßt sechs Schuß und wartet im Einkaufsviertel des „anderen" Silent Hill auf Sie. Das Jagdgewehr steht in dem Sandhof, in dem Sie mit der Larve kämpfen, gegen die Wand gelehnt. Es ist von ähnlicher Machart wie die Schrotflinte, besitzt aber eine größere Reichweite. Zwei Umstände schränken seine Tauglichkeit ein: Sie können sich beim Schießen nicht bewegen, und Munition für das Gewehr ist äußerst rar ... Sie sollten diese Waffe daher Ihren Kämpfen gegen die gefährlichsten Hauptgegner vorbehalten. Dann helfen Ihnen Durchschlagskraft und Reichweite des Jagdgewehres, das Monster aus sicherer Entfernung zu erlegen.

Name	Weapon Type	Where to find it	Aim	Can be used while moving	Rounds per cartridge	Recommended for use against
Kitchen knife	Knife	On the counter of the Cafe in Old Silent Hill.	/	Yes	/	Groaners.
Axe	Two-handed	On the wall to your right beside the altar in the Other Church in the Other Central Silent Hill.	/	Yes	/	Mumblers and Larval Stalkers.
Steel pipe	Two-handed	At the end of the Alley on Finney St., where Cheryl disappears.	/	Yes	/	Larval Stalkers and Air Screamers.
Emergency hammer	Two-handed	In the Generator Room of the Other Hospital.	/	No	/	Puppet Doctors.
Handgun	Firearm	Given by Cybil in the Cafe in Old Silent Hill.	Yes	Yes	15	Mumblers and Air Screamers.
Shotgun	Firearm	In the Boys' Toilets, on the First Floor of the Other School.	Yes	Yes	6	Mumblers, when you are surrounded by them.
Hunting rifle	Firearm	Propped against a wall in the Silent Hill Town Center in the Other Central Silent Hill.	Yes	No	6	The toughest enemies, such as Hanged Scratchers or Rompers. However, try and save rounds for fighting bosses.

Name	Waffengattung	Fundort	Zielausrichtung	Beim Gehen verwendbar	Schuß je Magazin	Empfohlen gegen
Küchenmesser	Messer	Auf dem Tresen des Cafés im Wohngebiet	/	Ja	/	Höllenhunde
Axt	Beidhänder	An der Wand rechts vom versteckten Altar der „anderen Kirche" im „anderen" Einkaufsviertel	/	Ja	/	Grummler und Riesenschleicher
Stahlrohr	Beidhänder	Am Ende der Gasse, die südlich von der Finney Street abzweigt und in der Cheryl verschwindet	/	Ja	/	Riesenschleicher und Rotschwingen
Hammer	Beidhänder	Im Generatorraum des „anderen" Krankenhauses	/	Nein	/	Arztzombies
Pistole	Schußwaffe	Wird Ihnen im Café des Wohngebietes von Cybil überreicht	Ja	Ja	15	Grummler und Rotschwingen
Schrotflinte	Schußwaffe	In der Jungentoilette im Erdgeschoß der „anderen" Schule	Ja	Ja	6	Grummler, wenn Sie von ihnen umzingelt sind
Jagdgewehr	Schußwaffe	Gegen eine Wand im „anderen" Einkaufsviertel gelehnt	Ja	Nein	6	Die schwierigsten Gegner, etwa Greifer oder Kriecher. Versuchen Sie aber, Munition für Ihre Hauptgegner aufzuheben.

How to use this guide

Vom optimalen Gebrauch des

THE WALKTHROUGH to Silent Hill, based on the game being played on Normal level, is divided into ten chapters. Each one of these represents a level or a particular event, and takes place either in one of the three districts of Silent Hill or in their buildings. All ten chapters are divided into sub-sections, depending on the task to be accomplished and the size of each level, each detailing, with the aid of screenshots and maps, the best way to deal with the corresponding challenge. In addition, on every right hand margin of the walkthrough there is a coloured tab with a number on it which allows you to immediately find the chapter of your choice.

There is an index, on page 144, to help you to easily locate areas quickly and accurately.

To guarantee optimal ease in reading, and in the process allowing you to progress through the game effectively, here are all the different types of maps (in detail) which are available, as well as the legends and icons explained to illustrate our system.

Der Lösungsweg bezieht sich durchweg auf den mittleren Schwierigkeitsgrad des Spiels, „Normal". Er gliedert sich in zehn Kapitel, in denen jeweils ein bestimmter Spielabschnitt oder ein besonderes Ereignis erklärt werden. Jedes Kapitel spielt in einem der drei Stadtviertel von Silent Hill oder in deren Gebäuden. Die Kapitel sind nach einzelnen Aufgaben oder räumlichen Kriterien in Abschnitte unterteilt. Mit Hilfe von Stadtplänen, Übersichtskarten und Bildschirmfotos wird in jedem Kapitel erklärt, wie Sie den diversen Herausforderungen am besten begegnen, und wie Sie die Aufgaben des Spiels lösen. Eine Markierung am Außenrand jeder rechten Seite erleichtert Ihnen die Orientierung und ermöglicht Ihnen, das gewünschte Kapitel rasch zu finden.

Im Laufe des Spiels finden Sie Karten und Pläne der Stadtviertel und einiger Gebäude. Die Karten und Ortsbezeichnungen sind im Spiel nicht aus dem Englischen übersetzt worden. Um den Sprachfluß zu erhalten, werden im Text des Lösungsweges jedoch die entsprechenden deutschen Begriffe verwendet. Deshalb haben wir ein Begriffsverzeichnis eingefügt. Auf Seite 144 finden Sie eine Liste der übersetzten Worte neben den dazugehörigen englischen Bezeichnungen. Mit Hilfe des Verzeichnisses erkennen Sie abweichende Begriffe sofort und finden sich auf den Karten im Spiel leichter zurecht.

Wenn Sie die Pläne und Karten optimal und sicher lesen, erzielen Sie einen raschen Spielfortschritt. Damit Sie sich gleich zurechtfinden, sind die verschiedenen Arten von Plänen sowie ihre Legenden und Icons im folgenden genau erklärt.

One of Silent Hill's maps
Karte eines Stadtviertels

Name of the aera
Name des Viertels

1 Available items, classed chronolgically
2 Verfügbare Gegenstände in
3 chronologischer Reihenfolge

Roads that are open and then blocked off
Zunächst offene, später blockierte Straße

Points where roads are blocked off
Unpassierbare Straßen

Monsters that you can encouter
Monster, denen Sie begegnen können

How to use...

Vom optimalen Gebrauch...

Lösungsweges

Level Map
Plan einer Gebäudeetage

Special items found in the level
Gegenstände auf dieser Etage

Map reference, concerning the specific relevent area
Bezug auf markiertes Gebiet der Karte

Level name
Bezeichnung der Etage

Level map
Etagenplan

Number and type of monsters
Zahl und Art der Monster

Compass
Himmelsrichtung

Locked doors
Verschlossene Tür

Unlocked doors
Unverschlossene Tür

Door that is locked initially, but then unlocked after a particular event
Tür, die ursprünglich abgeschlossen ist, sich aber nach einem bestimmten Ereignis öffnen läßt

Monsters
Die Monster

Air Screamer/Rotschwingen

Groaner/Höllenhunde

Worm Head/Wurmköpfe

Night Flutter/Nachtschwingen

Giant Cockroach/Raschler

Romper/Kriecher

Hanged Scratcher/Greifer

Puppet Nurse/
Schwesternzombies

Puppet Doctor/Arztzombies

Blood Sucker/Blutsauger

Mumbler/Grummler

Stalker/Schleicher
Larval Stalker/Riesenschleicher

Icon indicating the location of a level map. A level can be the floor of a building, or a particular environment, like the Sewers. Some of these maps are not necessarily located on their corresponding level.

Das Icon bezeichnet den Fundort der Karte eines Abschnitts. Ein Abschnitt kann aus der Etage eines Gebäudes, einem Stadtviertel oder einer besonderen Umgebung wie der Kanalisation bestehen. Nicht alle Karten befinden sich unbedingt in dem auf ihnen dargestellten Abschnitt.

Different levels contain pieces of information (puzzles or clues) which are indispensable if you wish to advance through the adventure. This icon indicates the location of one or more of these puzzles or clues.

In einigen Abschnitten gibt es wichtige Hinweise oder Rätsel, ohne die Sie im Spiel nicht weiterkommen. Das Icon zeigt den Fundort eines oder mehrerer solcher Hinweise oder Rätsel.

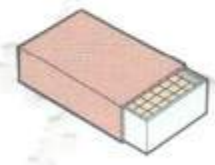
Regenerating Items — Heilmittel

Health drink/Tonikum

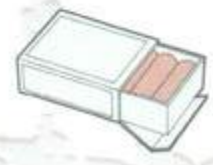
First aid kit/Verbandskasten

Ampoule/Ampulle

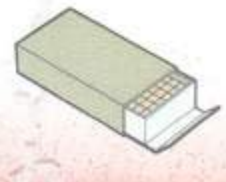
Ammunition — Munition



Box of Handgun bullets/
Schachtel Pistolenpatronen



Box of Shotgun shells/
Schachtel Schrotflintenpatronen



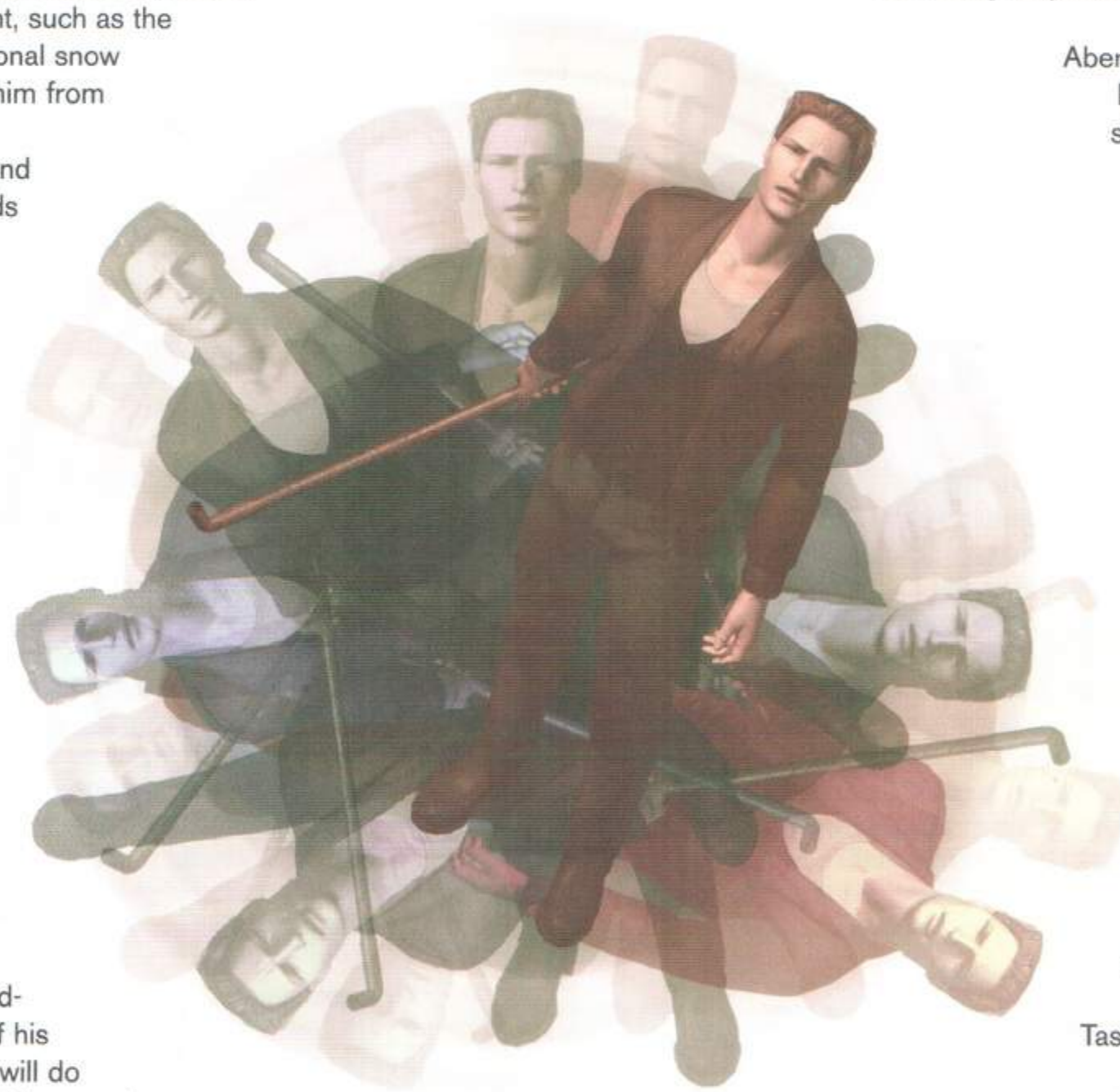
Box of Rifle shells for the Hunting Rifle/
Schachtel Jagdgewehrpatronen

Controlling Harry

HARRY MASON is alone and has no idea of the perils that lie in wait. However, he has to acquire a number of skills which were previously alien to him - but it's the only way to find Cheryl safe and sound again. And so he learns to handle a number of different weapons, both close-range and firearms. But brute force isn't everything, and it's just as important sometimes to be prepared to duck and dive, especially when the forces of danger are too overwhelming.

This town also poses other problems, mainly linked to the environment, such as the constant fog and occasional snow showers which prevent him from properly judging the consequences of each and every action. Harry needs to be discreet at all times and move carefully so he doesn't attract the attention of the many monsters that wander through the town. The Flashlight, which he needs to see his way in the dark, and the distinctive sound of his footsteps are enough to attract the unwelcome advances of the creatures that roam around him. Because they are not good at hand-to-hand combat, some of his more cowardly enemies will do everything to immobilise Harry and attack him in number or alone. He will then have to use various methods to break free and prevent any serious attempts on his life.

What follows is a list of the various skills necessary for Harry to make his way through the adventure. These will allow him to get past the obstacles separating him from his daughter Cheryl.



So steuern Sie Harry

HARRY MASON ist völlig auf sich allein gestellt. Er kann nur ahnen, welche Gefahren vor ihm liegen. Auf einmal muß er sich Fertigkeiten aneignen, die ihm bislang völlig fern lagen. Nur so hat er eine Chance, seine Tochter gesund und munter wiederzufinden. Also übt er den Umgang mit einer Vielzahl von Nahkampf- und Schußwaffen und lernt vor allem, blitzschnell auszuweichen und Kämpfe zu vermeiden. Denn durch Flucht kann Harry sich nicht nur manche Verletzung ersparen, sondern auch mit seiner Munition haushalten.

Aber die Monster sind nur ein Problem unter vielen. Die scheinbar verfluchte Stadt bestürmt ihn mit widersprüchlichen Sinneseindrücken. Dichtes Schneetreiben im ewigen Nebel erschwert Harry die Orientierung. Und dann wird es plötzlich stockfinster in Silent Hill! Jede Handlung muß unser Held abwägen ... Was lauert um die nächste Ecke? Harry muß vor allem unauffällig und leise bleiben, um keine unliebsame Aufmerksamkeit zu erregen. Die im Dunkeln oft benötigte Taschenlampe sowie Harrys Schritte ziehen Monster geradezu magisch an. Da viele unter ihnen keine guten Nahkämpfer und überdies feige sind, rotten sie sich gerne zusammen, um unseren Helden bewegungsunfähig zu machen. Dann muß er auf verschiedene Weise versuchen, sich zu befreien und lebensgefährlichen Angriffen zuvorzukommen.

In diesem Kapitel sind die Fertigkeiten beschrieben, die sich Harry aneignen muß, um sein Abenteuer zu überstehen und die zahlreichen Hindernisse zwischen sich und seiner geliebten Tochter Cheryl zu überwinden.

Avoiding Enemies

From the minute you arrive in Silent Hill, you meet many dangerous creatures. Depending on the situation, it's sometimes much better to avoid any form of combat and run away from enemies. Ammunition for firearms is not inexhaustible, and is best kept for fighting Bosses. Similarly, if there are too many enemies, flight is the most sensible option, rather than risk being trapped for good.

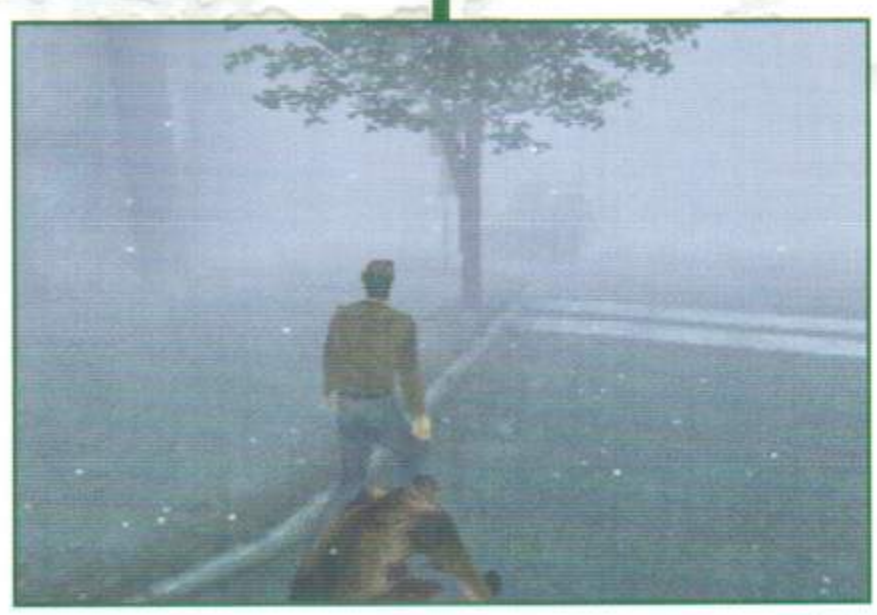
Escaping Outside

Against Several Enemies

Although you've got plenty of space to move where you want, you still need to stick to a few safety guidelines... First of all, never move alongside buildings, unless you intend to enter a nearby door. This is because, if you do have to defend yourself against attack (especially when faced with several monsters at once), you'll find it very difficult to escape or defend yourself. It seems to be safer, then, to stay in the middle of the road whenever you can as you move around the town. Secondly, never run in one direction when several enemies are directly in your path. Rather, approach them calmly by walking or moving sideways so you know how many monsters you're facing. Once you've done so, stay far enough away for them not to notice you, then when you're sure of the direction you intend to take, run for it without stopping. When confronted with several monsters, the keyword is direction... If you are surrounded, hounded or followed by several enemies, panic will quickly ensue, often forcing you to deviate from your intended route. To prevent this happening, look at your map regularly while moving (whether you're running or walking). Try and visualise your position in relation to your destination, then turn in the right direction if need be. Do this as often as necessary, without worrying about anything else. When you're being chased, as soon as you can feel the enemy is about to attack, change direction at the last moment whilst running: this disorientates the enemy and gives you a chance to escape...

Against a Single Enemy

In this situation again, we advise you to stay in the middle of the road as you move. Once you've looked at the map which shows the type of enemies you can expect to meet, listen for white noise on the Radio so you can judge how near (or far) your enemy is. When the noise gets louder, slow down and then carefully look around you, with your weapon ready (**R2** and **L2** buttons held down), so you can pinpoint the monster in question. Continue to move in this manner, making regular stops to look around you. Once you've spotted your enemy, align yourself with it, but far enough away for it not to sense your presence. All you need to do now is shoot it from a safe distance with the firearm of your choice ●



Vermeiden Sie Kämpfe

Von dem Zeitpunkt an, da er Silent Hill betritt, und bis zum Ende seiner Suche begegnet Harry zahllosen monströsen, gefährlichen Wesen. Den Hauptgegnern kann unser Held nicht ausweichen, aber die gewöhnlichen Haus- und Straßenmonster sollten Sie eher meiden. Weglaufen ist keine Schande, sondern spart Munition für die Hauptgegner und schont Ihre Heilmittelvorräte. Auch, wenn Sie von zu vielen Gegnern umzingelt sind, ist es sinnvoller zu flüchten, als sich im (aussichtslosen) Kampf zu verausgaben.

Flucht im Freien

Vor mehreren Gegnern

Zwar haben Sie draußen genug Platz, um sich frei zu bewegen. Ein paar Grundregeln sollten Sie dennoch befolgen. Zunächst einmal sollten Sie nie dicht an Gebäuden entlanglaufen, die Sie nicht gleich betreten möchten. Denn wenn Sie Angriffe (vor allem mehrerer Monster zugleich) abwehren müssen, werden Sie Mühe haben, ihnen auszuweichen oder sich vernünftig zu verteidigen. Es ist im allgemeinen sicherer, die Straßenmitte entlangzulaufen. Zweitens sollten Sie Ihren Gegnern nie frontal in die Arme laufen. Befinden sich mehrere Monster in Ihrer Bewegungsrichtung, sollten Sie sich Ihnen langsam nähern oder mit seitlichen Schritten auf sie zugehen. Dann können Sie aus der Entfernung erkennen, mit wie vielen Gegnern Sie es zu tun haben. Sobald Sie sich orientiert haben, sollten Sie so weit entfernt bleiben, daß die Wesen Sie nicht bemerken. Überlegen Sie nun, in welche Richtung Sie flüchten wollen, und geben Sie Fersengeld. Die Fluchtrichtung ist im Umgang mit mehreren Gegnern alles. Wer von mehreren Monstern umzingelt ist, verfolgt oder gejagt wird, gerät leicht in Panik. Das ist menschlich, bringt Sie aber oft von Ihrem geplanten Weg ab. Gewöhnen Sie sich daher an, beim Gehen oder Laufen regelmäßig auf den Stadtplan zu schauen. Versuchen Sie, sich Ihre relative Lage zum Ziel vor Augen zu führen, und schwenken Sie gegebenenfalls in die richtige Richtung um. Korrigieren Sie Ihren Weg ständig, und kümmern Sie sich um nichts anderes. Wenn Sie gejagt werden und das Gefühl haben, Ihr Verfolger greift gleich an, wechseln Sie beim Laufen im letzten Moment die Richtung: Das bringt Ihren Gegner aus dem Gleichgewicht und verschafft Ihnen Gelegenheit zur Flucht ...

Vor einem einzelnen Gegner

Auch in solchen Situationen sollten Sie beim Fortbewegen in der Straßenmitte bleiben. Schauen Sie auf der Karte im Lösungsbuch nach, welche Monsterarten sich in der Umgebung herumtreiben, und hören Sie genau auf das Rauschen Ihres Radios. So können Sie abschätzen, wie nah (oder fern) Ihr Gegner ist. Wird das Rauschen lauter, sollten Sie langsamer werden, Ihre Waffe zur Hand nehmen und sich vorsichtig umsehen (indem Sie die **R2**- und **L2**-Tasten gedrückt halten). So orten Sie die Richtung, aus der das Monster kommt. Bewegen Sie sich weiter, und prüfen Sie wiederholt Richtung und relativen Standort des Gegners. Wenn Sie das Monster erspäht haben, stellen Sie sich in gerader Linie zu ihm, aber bleiben Sie so weit entfernt, daß es Sie nicht bemerkt. Jetzt können Sie den Gegner mit der gewünschten Schußwaffe niederstrecken. ●

Controlling Harry
So steuern Sie Harry

Escaping Indoors

Against Several Enemies
Although an enclosed environment may appear to be a much less practical place for a confrontation, you still have several advantages over your enemies.
First of all, by looking at the level map which you can find at the beginning of each new level, you will know exactly what's waiting for you, both in terms of room sizes and monsters you're likely to come across. If you come across monsters in groups (and which are too close to be easily shot at), simply go back through the door you entered by and return later, by which time they'll be in different positions in the room. In order to move about in the safest conditions possible, look on the map for doors which will never open. This will prevent you taking any unnecessary risks.
One of the most difficult situations to manage is a corridor that you have to walk to the end of which is infested with enemies. If you want to avoid a fight, there are two possibilities. The simplest involves moving down the corridor and going into one of the accessible rooms along it. Wait for a few seconds, and come back into the corridor: the enemies, thinking they have lost you, won't be in their initial position.
The second option seems far more dangerous but is much quicker. For this, you need to have complete control of your character, so you can move down the corridor and dodge the monsters at the last minute.
Make the most of the moments when your enemies can't see you (when they've got their backs turned, for example) to move swiftly. Always face your enemies so you can suddenly change direction at the last moment. Superior speed of movement and mobility are your two major assets.

Flucht in Gebäuden

Vor mehreren Gegnern
Geschlossene Räume scheinen sich auf den ersten Blick nicht gerade zur Flucht anzubieten. Gleichwohl sind Sie in mancher Beziehung gegenüber den Monstern im Vorteil. Schauen Sie zunächst auf die Karte, die Sie jeweils zu Beginn einer neuen Abschnitts-beschreibung finden. Schon wissen Sie, welche Art, Größe und Anordnung der Räume Sie erwartet ... und mit welchen Monstern Sie zu rechnen haben. Wenn Sie plötzlich dicht vor einer ganzen Horde von Monstern stehen (auf die es sich nicht mehr gezielt schießen läßt), machen Sie kehrt und verlassen Sie den Raum sofort wieder. Kommen Sie später hierher zurück, dann sind die Monster anders im fraglichen Raum verteilt. Um Ihr Risiko zu minimieren und keine unnötigen Wege zu gehen, sollten Sie auf der Karte nach Türen suchen, die sich grundsätzlich nicht öffnen lassen. Diese Türen können Sie von vornherein ignorieren.
Äußerst knifflig sind monsterverseuchte Gänge, denen Sie folgen müssen. Es gibt zwei Möglichkeiten, um einen Kampf zu vermeiden. Einmal können Sie den Gang entlanggehen und sich in das erste offene Zimmer entlang des Weges retten. Warten Sie ein paar Sekunden ab, und treten Sie dann wieder auf den Gang hinaus. Die Monster haben Sie aus den Augen verloren und sind jetzt anders verteilt.
Die zweite Möglichkeit ist wesentlich gefährlicher, dafür aber schneller. Um sie auszuschöpfen, müssen Sie Harry perfekt steuern: Bewegen Sie sich den Gang hinab, und weichen Sie den Monstern erst im jeweils letzten Moment aus. Nutzen Sie die Augenblicke, in denen Ihre Gegner Sie nicht sehen können (etwa, wenn sie Ihnen den Rücken zukehren), und handeln Sie dann, ohne zu zögern. Behalten Sie die Monster stets im Auge, damit Sie blitzschnell die Richtung wechseln können. Beweglichkeit und überlegene Handlungssicherheit sind Ihre beiden größten Vorteile gegenüber den feindlichen Wesen.

Against a Single Enemy
This presents no particular difficulty... If you move quickly enough, avoiding your enemy, you will get past without injury. However, it is possible that your enemy may manage to block your way, giving you little room to manoeuvre. You can give it the slip by letting it get within about two metres and then making a little backwards jump, or a sideways movement (see "Character Movements") to deceive it and avoid it easily. .

Vor einem einzelnen Gegner
Vor einzelnen Monstern können Sie mühelos flüchten. Wenn Sie flink genug sind und Ihrem Gegner ausweichen, müßten Sie ohne Schramme an ihm vorbeigelangen. Allerdings kann der Gegner Ihnen auch den Weg versperren und so Ihren Bewegungsspielraum einengen. Lassen Sie das Monster bis auf zwei Schritte an sich herankommen, und springen Sie dann rückwärts oder zur Seite (siehe „Harrys Bewegungen" im Kapitel „Grundlegende Fertigkeiten"). Damit verwirren Sie den Gegner und können ihm leicht entkommen.

How to fight against enemies

Although it seems sensible — and sometimes essential — to avoid combat every time you meet an enemy, there are some cases where a fight becomes inevitable. Enemies can move in front of the entrance to a building you want to go into, or worse still, a key object can be in the centre of a room infested with monsters.
Here are the main guidelines for fighting at close-range or from a distance, for every type of situation.

Fighting

Against Several Enemies

Fighting indoors or fighting outside require pretty much the same techniques. For this reason, we are presenting the two together, highlighting specific details regarding each environment when necessary.
The main points to remember when fighting your enemies are: approach them while you're in a good position; know how to attack from behind (where possible); and finally, keep a respectable distance so you can properly gauge the situation... There's no point in heading straight into the fight. Take note of the noise your Pocket radio is making. Then, at the slightest unusual sound, stop so you can have a look around. Once you've spotted the closest enemy, advance slowly in its direction so you can get into a good attack position and keep enough distance so the other monsters don't see you. The second stage is to arm yourself with the firearm you want, depending on the type of enemy and your distance from it, then shoot at your target. From this moment on, the reaction that follows will depend on the type of monster... It may come to attack you as soon as you shoot, or head off only to charge at you (the Air Screamer's favourite technique). Whatever happens after your initial shots, move from the area where you began your offensive, away from other enemies, keeping an eye on the monster you've just injured. Wait for the injured monster to bolt and kill it with a few clean shots from a distance. "Divide and conquer" is the ultimate offensive technique when faced with a group of monsters at a distance. Attract your enemies one by one and safely kill them all.
Monsters may be positioned in such a way that it's impossible for you to kill them one at a time. There may be several reasons for this: monsters blocking a dead end, a room or a corridor that you have to get to the end of; a building entrance under maximum surveillance; or reduced visibility in the dark...
For each of these cases, you need to follow a different course of action.
In an area from which there is no escape such as a dead-end road, each course of action you choose seems to have quite weighty consequences. As well as facing constantly-moving enemies who want to kill you, you have to watch your movements in a restricted space. To begin with, look for any corners or wall recesses, and head for the nearest one. From this position, shoot as many rounds as possible before an enemy can attack you. Move from one position to the other to kill all the monsters.
If just getting to a building's entrance can seem like an ordeal, getting through the door can be just as risky a business when the building is

So wehren Sie sich gegen Angreifer

Zwar ist es meist sinnvoll – und zuweilen lebenswichtig – Kämpfe zu meiden. Manchmal ist eine Konfrontation jedoch unausweichlich. Wenn Gegner den Eingang eines Gebäudes versperren, das Sie betreten möchten, oder (noch schlimmer) wenn ein wichtiger Gegenstand in einem Zimmer voller Monster liegt, können Sie nicht flüchten. Hier sind ein paar Richtlinien für Nahkämpfe und Auseinandersetzungen aus größerer Entfernung. Damit sind Sie jeder Lage gewachsen.

Kampftaktiken

Bei mehreren Gegnern

Kämpfe in Räumen erfordern im Prinzip dieselben Techniken wie Konfrontationen im Freien. Deshalb stellen wir beide gemeinsam vor. Unterschiede im Vorgehen, die sich durch die verschiedenen Umgebungen anbieten, heben wir gesondert hervor. Drei Dinge sind besonders wichtig: Nähern Sie sich Ihren Gegnern aus einer guten Position heraus, greifen Sie nach Möglichkeit von hinten an, und halten Sie gehörigen Abstand, um die Lage in Ruhe einschätzen zu können ... Es hat keinen Sinn, sich blindlings in den Kampf zu stürzen! Achten Sie stets auf das Rauschen Ihres Radios. Halten Sie beim leisesten ungewöhnlichen Geräusch an, und sehen Sie sich um. Sobald Sie den am nächsten befindlichen Gegner entdeckt haben, gehen Sie langsam auf ihn zu. Bringen Sie sich in eine gute Angriffsposition, aber halten Sie genug Abstand zu etwaigen weiteren Monstern, um auch von ihnen unbemerkt zu bleiben. Als nächstes nehmen Sie Ihre Schußwaffe zur Hand. Wählen Sie die für den Monstertyp und die Entfernung geeignetste Waffe. Nach Ihren ersten Schüssen wird das Monster voraussichtlich zum Gegenangriff übergehen oder kurz kreisen und sich dann auf Sie stürzen (die bevorzugte Taktik der Rotschwingen). Auf jeden Fall sollten Sie nun Ihre ursprüngliche Stelle verlassen und sich von den anderen Gegnern entfernen. Behalten Sie das getroffene Monster im Auge, und warten Sie, bis es losstürzt. Dann erlegen Sie es mit wenigen sauberen Schüssen aus der Entfernung.
Stehen Ihnen in einiger Entfernung mehrere Monster gegenüber, greift die Abspaltungstaktik: Locken Sie einen Gegner nach dem anderen zu sich heran, und strecken Sie die Monster nacheinander aus sicherer Entfernung nieder.
Zuweilen sind die Wesen so verteilt, daß es unmöglich wird, sie einzeln zu erlegen. Solche Situationen treten ein, wenn Monster eine Sackgasse versperren oder den Zutritt zu einem Raum oder Gang blockieren, den Sie aufsuchen müssen. Weitere Beispiele: schwerbewachte Gebäude oder stark eingeschränkte Sicht im Dunkeln ... Jeder dieser Fälle erfordert eine andere Taktik.
In einer Umgebung, aus der es kein Entkommen gibt, etwa in Sackgassen, hat jede Ihrer Handlungen bedeutende Folgen. Sie werden von Monstern umgeben, die ständig in Bewegung sind, und können Ihrerseits nur beschränkt manövrieren. Suchen Sie als erstes die nächstgelegene Hausecke oder -nische, und laufen Sie hin. Geben Sie von dort aus so viele Schüsse wie möglich ab, bevor Sie angegriffen werden. Bewegen Sie sich von einer Stelle zur nächsten, um alle Gegner niederzustrecken.
Es ist schon fast unmöglich, manche Hauseingänge zu erreichen. Noch kniffliger wird es, in ständig bewachte Gebäude zu gelangen. Auch hier ist Ihre Beweglichkeit Ihr größter Vorteil: Umkreisen Sie die Monster regelrecht mit seitlichen Schritten, und passen Sie den Moment

Controlling Harry
So steuern Sie Harry

surrounded by a constant guard. Again, mobility is your major advantage: move around your enemies by using sideways movements, and once you've got them in the line of fire, stop — just long enough to shoot a round or two (at the most) and then keep moving around them. Don't forget that you should never turn your back on an enemy, because that will give it the chance to attack you. You should also regularly change direction... That way, the monsters will remain confused and you'll be able to continue hitting at them.

Darkness gives your enemies plenty of chances to attack you by surprise. However, you can avoid this sort of disaster and prevent any danger. To do that, as soon as your monster detector (i.e. your Pocket radio) begins crackling, move slowly forward with your Flashlight turned off. Wait for the crackling to become more continuous, then turn your Flashlight on again to evaluate the situation. At that same moment, you will probably find one or more enemies nearby. Move towards the closest one and shoot it. Then immediately change position by moving a little further away and wait for your enemy, quickly turning around with your weapon ready, and repeat this movement until the last monster is dead.

ab, in dem sie in Ihre Schußlinie geraten. Halten Sie dann ganz kurz an, geben Sie einen (oder höchstens zwei) Schuß ab, und tänzeln Sie weiter um die Monster herum. Kehren Sie ihnen aber nie den Rücken zu, sonst werden Sie sofort angegriffen. Wechseln Sie außerdem gelegentlich die Laufrichtung ... Das verwirrt die Monster und gibt Ihnen Gelegenheit zu weiteren Angriffen.

Im Dunkeln können die feindlichen Wesen Sie überraschen. Um das zu vermeiden, sollten Sie Ihre Taschenlampe ausschalten, sobald Ihr Monstermelder (das Radio) zu rauschen beginnt. Verlangsamen Sie Ihren Schritt, und warten Sie, bis das Rauschen zunimmt und dauerhaft wird. Schalten Sie nun die Taschenlampe kurz ein, um sich zu orientieren. Meist werden Sie ein oder zwei Monster in Ihrer Nähe entdecken. Gehen Sie auf das am nächsten befindliche Monster zu, und erlegen Sie es. Wechseln Sie dann sofort die Position, und bewegen Sie sich ein Stück fort. Drehen Sie sich blitzschnell um, ziehen Sie Ihre Schußwaffe, und wiederholen Sie das Vorgehen, bis alle Monster besiegt sind.

* Against a Single Enemy

To eliminate a single enemy safely, you need to follow these rules, depending on the situation you find yourself in...

Always calculate your freedom of movement for a fight and, following this, keep a safe distance from your enemy. In other words, don't take any unnecessary risks by getting too close: you'll risk having major problems moving around and keeping visual contact with your enemy if you do. Similarly, keeping a good shooting angle (or preparing a good swing with a two-handed weapon) will quickly become a major advantage. Mobility really is one of the deciding factors in a fight — even against a single monster, because it means you can avoid an enemy attack and position yourself well for the counter-attack. So take care to move unnoticed as soon as you make your first attack. It may seem tedious, but it's without a doubt the safest way to operate. Otherwise, when fighting a single slow-moving enemy on the ground like a Mumbler, you can shoot at it constantly from a medium distance while slowly retreating, so it doesn't reach you before it is killed. That way, you'll finish it off without suffering any injury... Fights outside leave room for a little more initiative on your part, but they are also more complicated to handle. As with evasion tactics outside, here the element of surprise, movement and evasion are essential for getting out alive. Distance represents both an advantage and a disadvantage, so don't use close-range weapons but opt for firearms instead. For flying monsters, your approach should be somewhat different: once you're aware of an enemy's presence, begin by turning around until you spot it (**L2** button held down and left or right directional button). Once you've got the monster in your line of fire, shoot once, then immediately continue surveying the area, still with your weapon at the ready. The injured monster will charge back at you, giving you the chance to hit it a second time. Continue like this until you've shot it to the ground and finished it off. You can also dodge a flying monster and then

* Bei einem einzelnen Gegner

Wenn Sie es mit einem einzelnen Monster zu tun haben, sollten Sie je nach Lage folgende Taktiken anwenden:

Schätzen Sie vor feindlichen Begegnungen immer den Grad Ihrer Bewegungsfreiheit ab. Gehen Sie kein Risiko ein, indem Sie sich dem Monster zu weit nähern. Sonst engen Sie Ihren Bewegungsspielraum ein und werden Mühe haben, Ihren Gegner im Auge zu behalten. Bewahren Sie sich außerdem einen günstigen Schußwinkel (oder bereiten Sie einen gewaltigen Hieb mit einer zweihändigen Waffe vor), um Ihre günstige Ausgangsposition noch zu verbessern. Beweglichkeit ist einer der kampfentscheidenden Faktoren - auch wenn Sie nur einem einzelnen Monster gegenüberstehen. Denn wenn Sie flink sind, können Sie Angriffen ausweichen und sich Ihrerseits in eine gute Position zum Kontern bringen. Bewegen Sie sich nach Ihrer ersten Attacke so unauffällig wie möglich. Das liegt im Eifer des Gefechts nicht immer nahe, ist aber die sicherste Vorgehensweise. Haben Sie es mit einem langsamen, bodengebundenen Monster (etwa einem Grummler) zu tun, können Sie aus mittlerer Entfernung mehrfach darauf schießen, während Sie langsam zurückweichen. So strecken Sie das Wesen nieder, bevor es Sie erreichen und verletzen kann.

Kämpfe im Freien geben Ihnen mehr Spielraum, erfordern aber größeres taktisches Geschick. Wie bei der Flucht im Freien, sind auch beim Angriff das Überraschungsmoment, Ihre Beweglichkeit und rasches Ausweichen entscheidend. Die Entfernung kann dabei vor-, aber auch nachteilig sein. Verzichten Sie deshalb auf Nahkampfwaffen, und setzen Sie Ihre Schußwaffen ein.

Flugmonster erfordern eine etwas andere Taktik. Sobald Sie eines bemerken, drehen Sie sich um, bis Sie es auch sehen können. (Halten Sie dazu die **L2**-Taste gedrückt, und drücken Sie die linke bzw. rechte Richtungstaste.) Sobald das Monster in Ihre Schußlinie gerät, sollten Sie einmal feuern und sich dann mit gezogener Waffe weiter

shoot it in the back. Wait until it's nearly upon you, then just before it claws your head, make a little jump back. The surprised monster will continue along its trajectory, with its back to you. Just after the monster's foiled attack, press the **R2** and ✖ buttons at the same time. You will automatically begin shooting at its back. The monster will fly off, only to come back from another direction in the hope of surprising you. Stay on guard, pivoting in the direction of the approaching enemy.

Once you've spotted it, use exactly the same technique: a small jump backwards, then hit its back.

Finally, in near darkness, the risks are obviously much greater. Nevertheless, by adopting the same techniques as against several enemies (with a slight change), you will destroy the enemy without too many problems. Remember to turn your Flashlight off as soon as you detect a monster with your Pocket radio, then when the white noise gets louder, turn it back on to see where your future victim is. Once you've got a visual fix on your enemy, judge the distance between you and it. If it's too short, move away (but not too far) because that could take you straight towards other monsters... Then shoot your enemy and after the first shot, move around it with small sideways movements (**L1** and ■ buttons together, or **R1** and ■ buttons together, using the directional buttons in both cases). As you can move faster than your enemy, wait for the right moment (usually when you are at its side or behind it) to stop just long enough to shoot again. Use the same method throughout the fight. ●

General practical advice

Although escape and fighting techniques are the most important factors for arriving unharmed at the destination of your choice, there are additional movements and actions you can perform which will increase your chances of success in the adventure that lies ahead. Whether it's to do with the weather conditions or the speed of movement on different types of ground (and not forgetting good use of camera angles), here are a few recommendations which will help you through the game.

● Blind Movements

At various stages, you will have to move around in total darkness. The Flashlight is ideal for seeing a bit more clearly. However, it's not always a help... In fact, with your Flashlight on, you become an easy target for any surrounding monsters, which will rapidly head towards you. Once you're warned of approaching monsters by your Pocket radio, you should turn the Flashlight off (● button once) and continue to advance unseen. Obviously, this then means you'll have more difficulty seeing where you are... Plus it's impossible to consult a map in the dark. To get around this, turn the Flashlight on quickly then immediately look at the map (▲ button once). You'll then be able to find out your exact location and work out which

umsehen. Das verletzte Monster wird sich auf Sie stürzen und Ihnen damit Gelegenheit zu einem zweiten Treffer geben. Wiederholen Sie die Taktik, bis das Flugmonster zu Boden fällt, und schalten Sie es dann mit einem Tritt endgültig aus. Sie können auch versuchen, dem Flugwesen auszuweichen und dann auf seinen Rücken zu zielen. Warten Sie, bis das Monster Sie fast erreicht hat, und springen Sie rückwärts, bevor es Ihrem Kopf einen Hieb mit den Krallen versetzt. Der völlig überraschte Gegner behält seine Flugbahn bei und wendet Ihnen den Rücken zu. Drücken Sie sofort nach seinem mißglückten Anflug gleichzeitig die **R2**- und die ✖-Taste. Jetzt feuert Harry automatisch auf das davonfliegende Monster. Es beschreibt nun eine Kurve und wird erneut angreifen – in der Hoffnung, Sie aus einer anderen Richtung zu überraschen. Bleiben Sie daher wachsam und drehen Sie sich in die Richtung, aus der das Monster kommt. Sobald Sie es sehen können, wenden Sie dieselbe Taktik an wie zuvor: ein kleiner Sprung rückwärts und dann auf den Rücken des Angreifers zielen.

Im Dunkeln sind Begegnungen mit Monstern natürlich noch gefährlicher. Doch ist die oben beschriebene Taktik für den Kampf gegen mehrere Monster (mit einer kleinen Abweichung) auch hier zu empfehlen. Sie hilft Ihnen, den Gegner problemlos abzuwehren. Schalten Sie die Taschenlampe aus, sobald das Radio Ihnen ein Monster meldet. Wird das statische Rauschen lauter, schalten Sie die Taschenlampe kurz ein, um Ihren Gegner zu orten. Schätzen Sie dann die Entfernung zu ihm ab. Ist er gefährlich nahe, sollten Sie sich ein kleines Stück zurück bewegen, aber nicht zu weit – sonst laufen Sie noch anderen Monstern in die Arme!

Schießen Sie dann einmal auf den Gegner, und umkreisen Sie ihn mit kleinen seitlichen Bewegungen (indem Sie die **L1**- oder die **R1**-Taste zusammen mit der ■-Taste drücken und die Richtungstasten verwenden). Da Sie schneller sind als Ihr Gegner, können Sie den richtigen Moment abpassen, um kurz anzuhalten und erneut zu schießen. Meist eignet sich der Augenblick, in dem Sie an der Seite des Gegners oder hinter ihm sind. Verfolgen Sie diese Taktik bis zum Ende des Kampfes.

Ein paar Überlebenstips

Zwar bilden Flucht- und Kampftechniken die Grundlagen für Ihren Spielerfolg: Sie ermöglichen Ihnen, ein Ziel unverletzt zu erreichen. Doch gibt es noch weitere Bewegungs- und Handlungsmöglichkeiten, die Ihnen das Abenteuer erleichtern. Im folgenden erfahren Sie (unter anderem) Wissenswertes über die Sichtverhältnisse, den Einfluß der Bodenbeschaffenheit auf Ihre Geschwindigkeit und den optimalen Gebrauch der wechselnden Kamerawinkel ... Sie werden sehen, daß Harry keinesfalls so wehr- oder orientierungslos sein muß, wie er zu Beginn des Spiels wirkt!

● Fortbewegung im Dunkeln

Sie werden an verschiedenen Stellen des Spiels in völlige Dunkelheit getaucht. Gut, daß Ihre Taschenlampe Licht ins Dunkel bringt. Aber genau das kann auch von Nachteil sein ... Mit eingeschalteter Taschenlampe werden Sie zum weithin sichtbaren Ziel für alle streunenden Monster in der Umgebung. Die Gegner streben dann prompt in Ihre Richtung und gehen zum Angriff über. Schalten Sie die Taschenlampe (mit der ●-Taste) aus, sobald Ihr Radio Monster meldet, und bewegen Sie sich im Dunkeln weiter. Natürlich können Sie jetzt kaum etwas erkennen. Auch Ihre Karten und Stadtpläne können Sie jetzt nicht einsehen. Wenn Sie nachsehen möchten, wo Sie sind, müssen Sie die Taschenlampe kurz einschalten und mit der ▲-Taste die Karte öffnen. Orientieren Sie sich, und

Controlling Harry
So steuern Sie Harry

direction to head in to reach your destination. Once you've memorised the ideal route, put the map away and, as soon as you're back in the level, turn off your Flashlight again. Repeat this process if you've got the slightest doubt about your position in the level. You will obviously move more slowly this way — but in safe conditions. ●

● Moving Quickly and Silently

In the streets of Silent Hill, when darkness has not yet fallen, you need to not only watch out for enemies (who will be on the lookout for you) but you should also make an effort not to lose precious time running around cars, signposts and other obstacles, at the same time avoiding certain types of noisy ground... These precautions are necessary if you want to move around as discreetly as possible or when you're being followed. You will notice that by certain pavements, especially near houses, there is grass around the trees. When you walk or run on the grass, your stride is changed and slightly heavier, which makes a particular noise, making you more easily noticeable to surrounding enemies. Avoid walking over this type of ground - unless of course you're being followed or you want to enter a house, in which case you have no choice. As mentioned above, whether racing along to avoid the monsters snapping at your heels or heading towards a building with monsters blocking the way, the easiest option is to stay in the middle of the road so you have enough room to go around or shake off your enemies. It can sometimes be wise to make use of obstacles in your path to get out of a tricky situation. You can run between cars, signposts and trees, putting your enemies off-balance and giving you a comfortable lead to head towards your destination. Remember however that zigzagging needs to be thought through beforehand, given the stopping time you will need if the change of direction is too sharp. Look well ahead of you, and leave a good amount of room for manoeuvre between yourself and the obstacle you're going around so you can perform a fluid and uninterrupted movement around the obstacle. ●

● Using Camera Angles

Given your freedom of movement and the mobility of all your enemies, it is important to maintain visual contact in every situation.
Some objects are also well hidden, so you need to look in every corner of a new room. If the room or corridor where you are does not contain any monsters, hold down the L2 button and turn around using the directional buttons. The camera will move slightly above you, then move its field of vision in the direction that you've chosen with the directional buttons. Note that when using this view, there is a slight pause between pressing the directional buttons and seeing the new view on screen. Don't forget that you can still move around whilst using this view. However, if you are backed up against a wall, you will only be able to see what is in front of you, and even then, it will be awkward.
For fighting, however, this camera angle is not the most practical, because it can become very difficult to control both your movements and the camera angles whilst your enemies try to attack you from all directions. Use a view which is manageable but which allows you to locate your enemy without obstruction. The camera, which remains behind you, reacts to the directions you give it, and allows you to follow the monster and act immediately. Hold down the **L2** and **R2** buttons to get this view, then

bestimmen Sie die weitere Richtung zum Ziel. Schließen Sie die Karte wieder, und schalten Sie die Taschenlampe aus. Wiederholen Sie das Ganze, sobald Ihnen Zweifel an Ihrer Lage kommen. Auf diese Weise kommen Sie zwar langsamer voran als im Schein der Taschenlampe. Doch begrenzen Sie im Dunkeln das Risiko, überfallen zu werden. ●

● Schnelle, leise Fortbewegung

In den Straßen von Silent Hill müssen Sie, schon bevor die Finsternis hereinbricht, ständig nach Monstern Ausschau halten (die ihrerseits auf der Suche nach Ihnen sind). Verlieren Sie keine kostbare Zeit mit Umwegen – halten Sie sich von parkenden Autos, Schildern und anderen Hindernissen fern. Außerdem sollten Sie laute Böden meiden: Die Monster von Silent Hill reagieren auch auf Geräusche. Wenn Sie beides befolgen, können Sie leichter unbemerkt durch die Stadt eilen und haben größere Chancen, Verfolgern zu entkommen. In der Nähe bestimmter Arten von Fußwegen, meist vor Wohnhäusern, finden Sie häufig Grünstreifen. Das Gras um die Bäume bremst Sie merklich ab, da Sie leicht an dem weichen Boden haften. Zudem macht das auffällige Trittgeräusch auf Gras die Monster in Ihrer Umgebung hellhörig. Meiden Sie solche Grasflächen, wenn Sie nicht gerade verfolgt werden oder ein Haus betreten möchten. Dann bleibt Ihnen keine Wahl. Ob auf der Flucht oder auf dem von Monstern versperrten Weg zu einem Ziel: Halten Sie sich in der Straßenmitte. Dort haben Sie die größte Bewegungsfreiheit und können Ihre Verfolger abschütteln oder sie im Kampf umkreisen. Gelegentlich können Sie Hindernisse zu Ihrem Vorteil nutzen. Verwirren Sie die Monster, indem Sie zwischen Autos, Bäumen oder Schildern durchlaufen. So verschaffen Sie sich einen Vorsprung auf dem Weg zu Ihrem Ziel. Schätzen Sie solche Slalomkurse aber zuvor ab: Sie müssen nicht nur optimal steuern, sondern auch die Zeit einberechnen, die Harry verliert, wenn er beim plötzlichen Richtungswechsel kurz stehenbleibt. Achten Sie deshalb auf den Weg vor sich, und halten Sie genug Abstand zum Hindernis, damit Sie es in einer fließenden Bewegung umgehen können. ●

● So nutzen Sie die Kamerawinkel

Angesichts von Harrys Bewegungsfreiheit und der Beweglichkeit seiner Gegner dürfen Sie die Monster nie aus dem Auge verlieren. Auch sind einige Gegenstände wohlverborgen und nicht auf den flüchtigen Blick zu erkennen. Durchsuchen Sie alle Ecken, wenn Sie einen neuen Raum betreten. Ist er monsterfrei, halten Sie die **L2**-Taste gedrückt und drehen Sie sich mit den Richtungstasten. Die Kamera fährt dann leicht nach oben und schwenkt in die von Ihnen vorgegebene Richtung. Dabei tritt zwischen dem Tastendruck und dem Wechsel zur neuen Perspektive eine kurze Pause ein. Sie können sich beim Umsehen weiter bewegen. Steht Harry aber (im buchstäblichen Sinn) mit dem Rücken zur Wand, sieht er nur, was sich vor ihm befindet – eine ungemütliche Perspektive. Für Kämpfe ist dieser Kamerawinkel ungeeignet: Es wird ziemlich kompliziert, die Perspektive beizubehalten und Harry gleichzeitig zu steuern, während die Gegner auf ihn einstürmen. Verwenden Sie statt dessen einen anderen Kamerawinkel, der Ihnen freien Blick auf den Gegner gewährt. Die Kamera bleibt dabei hinter Harry und reagiert auf Ihre Richtungsvorgaben. So können Sie das Monster verfolgen und sofort handeln. Halten Sie die **L2**- und **R2**-Tasten gedrückt, um zur neuen Perspektive zu wechseln, und drücken Sie die ✖-Taste so oft wie nötig, um zu schießen. Behalten Sie

press the ✖ button as many times as necessary to shoot. Never lose your position during the enemy's offensive. To avoid being caught by your enemy, choose an open space and keep a safe distance between you and the monsters. From this position, you simply have to kill your assailants, passing rapidly from one to the next. Note that you can shoot while walking forwards or backwards depending on the weapon used (see weapons), making slight turns as you shoot. ●

● Killing an Enemy

The creatures you come across have different levels of resistance depending on their type. During your first encounters, you will probably think that a monster is dead once it is lying on the ground. Well, that's not always the case, and if its blood has not entirely run from its body, the monster can still get up and continue its attack. This "resurrection" does not concern flying monsters, which cannot fly once they have been grounded. However, all ground-walking monsters may fall when shot, only to make a final deadly assault. To save yourself from any nasty surprises, always check that the injured monster lying on the ground has lost all its "blood". If you don't have time for that, make one final shot or blow, or move towards the body from any angle and press the ✖ button once to give it a hefty kick and finish it off. ●

● Freeing Yourself When Immobilised

Some of your enemies are experts in close combat, and will even throw themselves at your feet or slash you with their claws, hurting you and grasping you at the same time. And let's not forget the terrible Rompers which literally pin you to the ground and rip off your flesh. For all these types of difficult situations, you can escape from your enemy's clutches and sometimes push them in such a way that they stumble into their associates which have come as reinforcements. The only way of freeing yourself from a monster which is holding you to the ground is to press the ✖ button several times, whether you're on your back or your belly, until you can pull away from its grip.
The technique for escaping the grip of monsters varies depending on the type of enemy. Small monsters such as Mumblers can be pushed away with a kick, whilst larger creatures such as Puppet Nurses can be violently pushed backwards. Here, you have two alternatives: either press the directional buttons frantically in all directions or press the ✖ button several times. ●

Ihre Position während des gegnerischen Angriffs bei. Lassen Sie sich nicht umzingeln oder in die Ecke drängen, sondern suchen Sie eine freie Fläche, und halten Sie die Wesen auf Abstand. So können Sie einen Angreifer nach dem anderen aus sicherer Entfernung erlegen. Denken Sie daran, daß Sie (je nach Waffe, siehe „Die Waffen" im Kapitel „Gegenstände") schießen können, während Sie vorwärts oder rückwärts gehen. Beim Schießen drehen Sie sich ein wenig zur Seite. ●

● Das Ende eines Monsters

Die Monster, mit denen Sie es zu tun bekommen, sind unterschiedlich stark. Je nach Art des Wesens geht es nach einer geringen oder höheren Zahl von Treffern zu Boden. Aber wenn es dort liegt, ist es nicht unbedingt ausgeschaltet: Solange Sie Ihr Radio rauschen hören, lebt das Monster noch. Wenn Sie es unbeachtet lassen, steht es nach einer Weile auf und greift erneut an. Flugmonster bilden die einzige Ausnahme: Liegen sie erst am Boden, können sie nicht wieder abheben. Bodengebundene, zu Fall gebrachte Wesen sind dagegen noch gefährlich. Kommen Sie bösen Überraschungen zuvor, und stellen Sie sich dicht vor (auch neben oder hinter) den gefallenen Gegner. Drücken Sie die ✖-Taste, um das Monster endgültig auszuschalten. Verstummt das Radio (oder wird es, falls mehrere Monster in der Nähe sind, deutlich leiser), droht von diesem Angreifer keine Gefahr mehr. ●

● So befreien Sie sich aus der Unbeweglichkeit

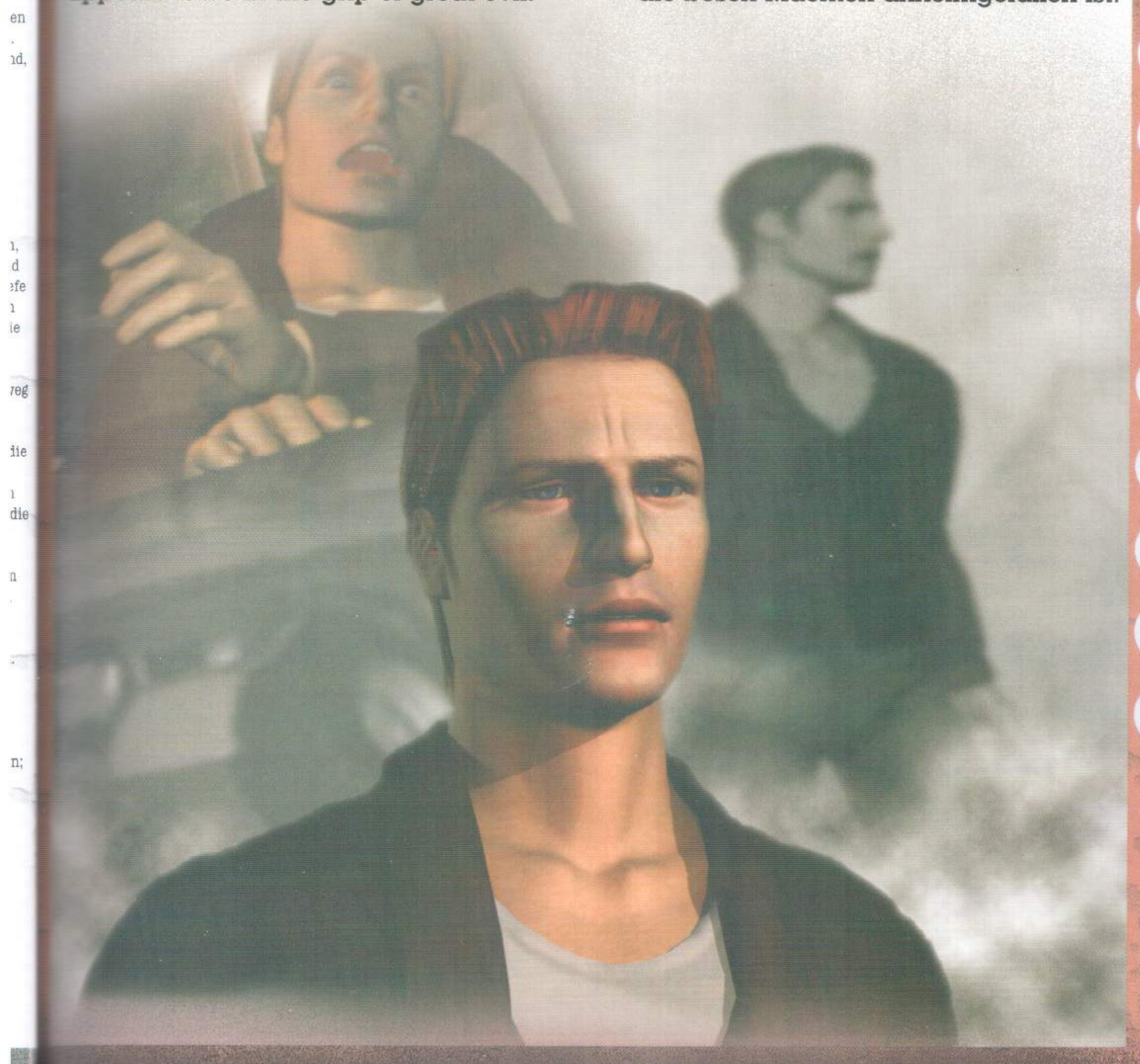
Einige Gegner sind regelrechte Nahkampfexperten. Sie werfen sich Ihnen zu Füßen, umklammern Ihre Beine und reißen mit ihren Krallen tiefe Wunden. Nicht zu vergessen die furchtbaren Kriecher, die Sie zu Boden drücken und fachgerecht zerlegen ...
Dennoch gibt es einen Ausweg aus solchen Lagen. Sie können den Klauen der Angreifer entkommen und die Monster zuweilen sogar wegstoßen, so daß sie gegen ihre Artgenossen stolpern, die zur Verstärkung eintreffen.
Wenn Sie (gleich, ob in Rücken- oder Bauchlage) am Boden festgehalten werden, drücken Sie die ✖-Taste wiederholt, bis Sie sich aus dem tödlichen Griff befreien können.
Wenn Sie im Stehen umklammert werden, können Sie sich auf verschiedene Weise befreien.
Kleine Monster wie die Grummler lassen sich mit einem Tritt abwehren; größere Gegner wie Schwestern-zombies können Sie mit den Armen wegstoßen. Traktieren Sie dazu entweder die Richtungstasten in beliebiger Folge, oder drücken Sie wiederholt die ✖-Taste. ●

Arriving in the Cursed Town

Ankunft in der verfluchten Stadt

A holiday trip turns to nightmare for Harry Mason. His only child disappears and he finds himself wandering the streets of an unknown town which appears to be in the grip of great evil.

Eine Ferienreise wird für Harry Mason zum Alptraum. Sein einziges Kind verschwindet spurlos. Jetzt irrt Harry durch die Straßen einer unbekannten Stadt, die bösen Mächten anheimgefallen ist.



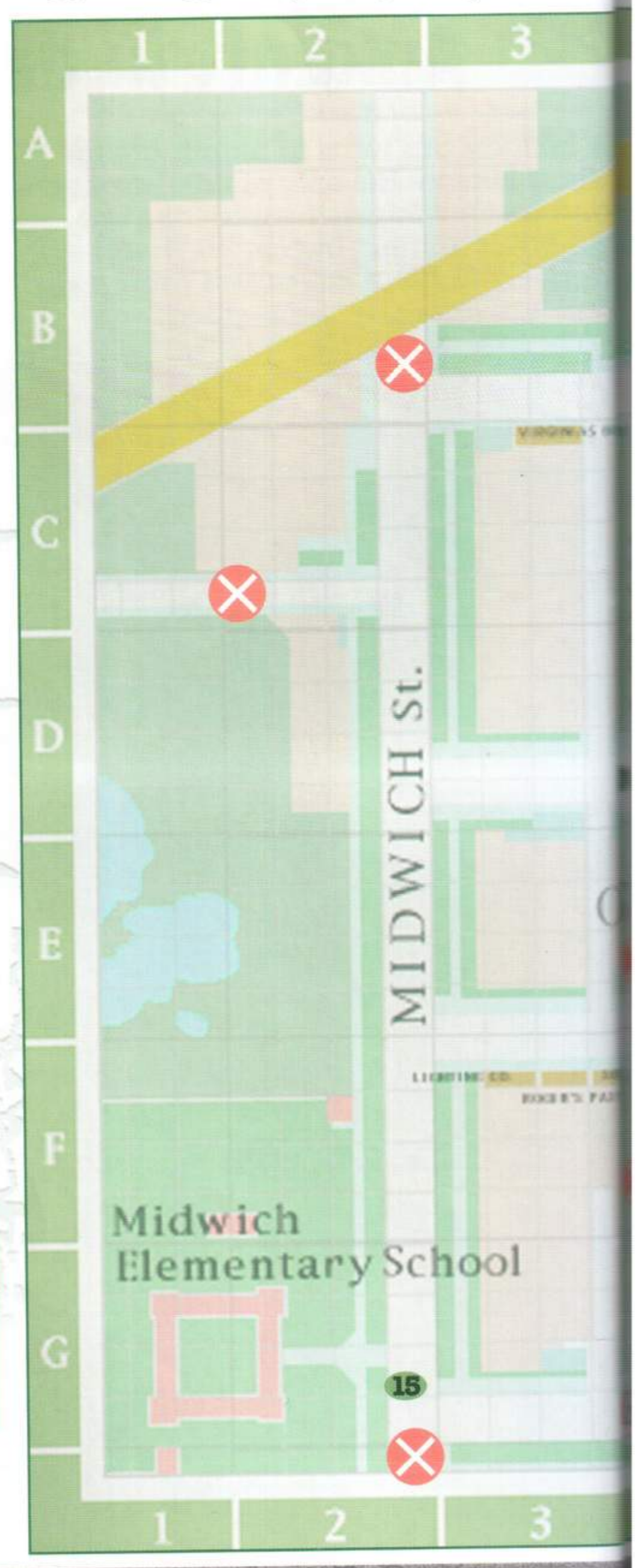
Old Silent Hill

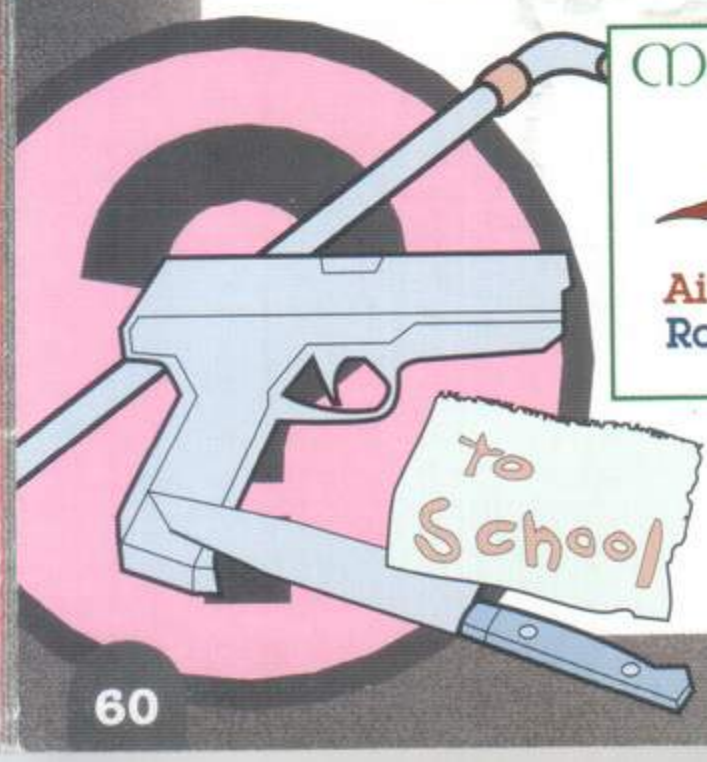
Legend

1. ▪Pocket radio
   ▪Flashlight
   ▪Kitchen knife
   ▪Handgun
   ▪Residential area map (Old Silent Hill)
   ▪Health drinks x2
   ▪Notepad
2. ▪Handgun bullets x2
3. ▪Health drinks x1
4. ▪Health drinks x3
   ▪First aid kit x1
   ▪Notepad
5. ▪Health drinks x1
6. ▪Steel pipe
   ▪Health drinks x2
   ▪Page with 'To School' written on it
7. ▪Two pages with 'Doghouse' and 'Levin St.' written on them
8. ▪House key
   ▪First aid kit x1
   ▪Handgun bullets x2
   ▪Health drinks x3
   ▪Notepad
9. ▪Health drinks x1
10. ▪First aid kit x1
11. ▪Handgun bullets x2
12. ▪Key of "Scarecrow"
    ▪Health drinks x1
13. ▪Key of "Lion"
    ▪Handgun bullets x1
14. ▪Key of "Woodman"
    ▪Health drinks x1
15. ▪Health drinks x2
    ▪Notepad

Legende

1. ▪Radio
   ▪Taschenlampe
   ▪Küchenmesser
   ▪Pistole
   ▪Karte des Wohngebietes
   ▪Tonika x2
   ▪Speicherstelle
2. ▪Pistolenpatronen x2
3. ▪Tonikum x1
4. ▪Tonika x3
   ▪Verbandskasten x1
   ▪Speicherstelle
5. ▪Tonikum x1
6. ▪Stahlrohr
   ▪Tonika x2
   ▪Notiz, auf der „zur Schule" steht
7. ▪Zwei Notizen, auf denen „Hundehütte" bzw. „Levin St." stehen
8. ▪Hausschlüssel
   ▪Verbandskasten x1
   ▪Pistolenpatronen x2
   ▪Tonika x3
   ▪Speicherstelle
9. ▪Tonikum x1
10. ▪Verbandskasten x1
11. ▪Pistolenpatronen x2
12. ▪„Vogelscheuchen"-Schlüssel
    ▪Tonikum x1
13. ▪„Löwen"-Schlüssel
    ▪Pistolenpatronen x1
14. ▪„Holzfäller"-Schlüssel
    ▪Tonikum x1
15. ▪Tonika x2
    ▪Speicherstelle



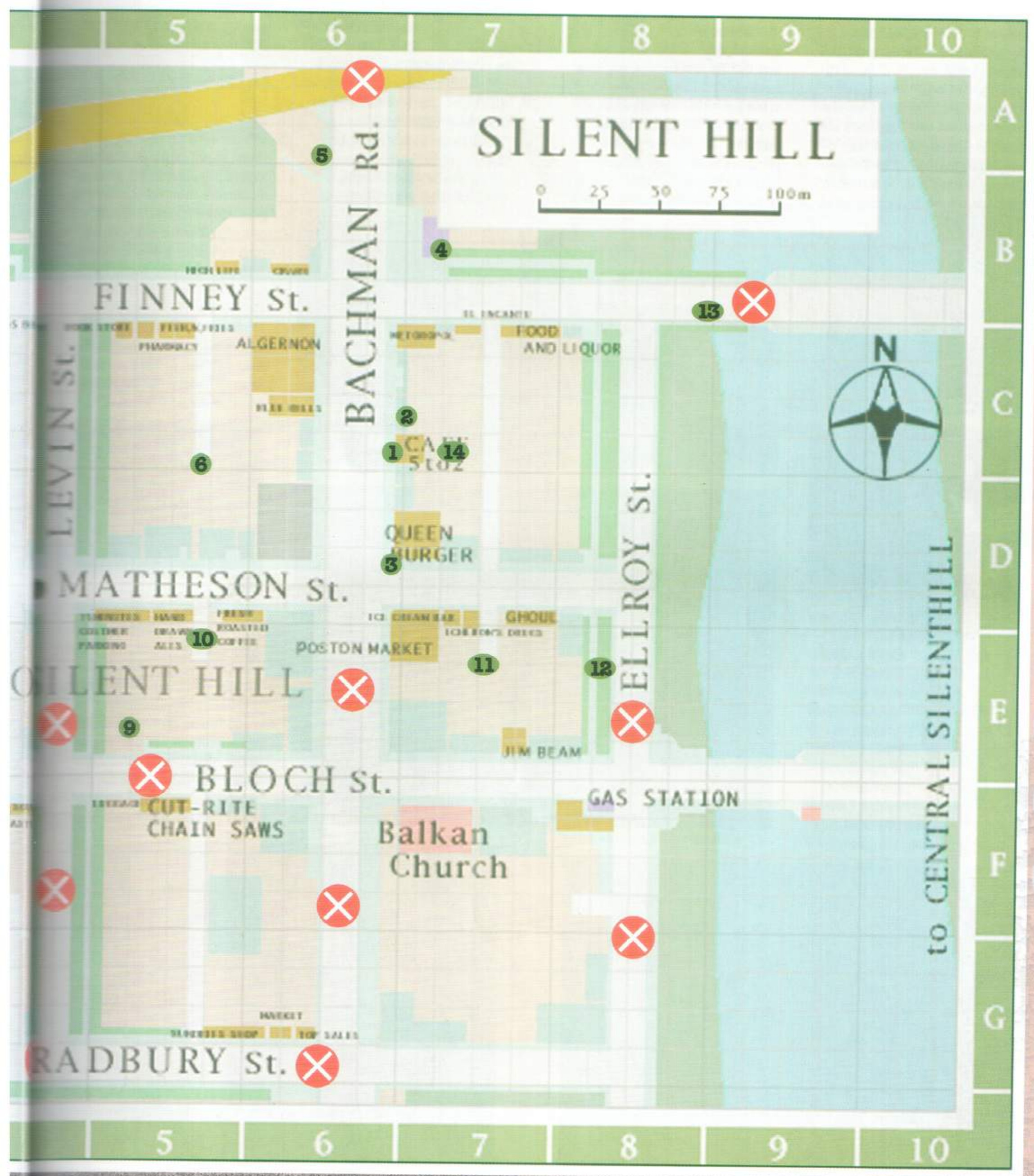


Monsters / Die Monster

Air Screamer / Rotschwingen

Groaner / Höllenhunde

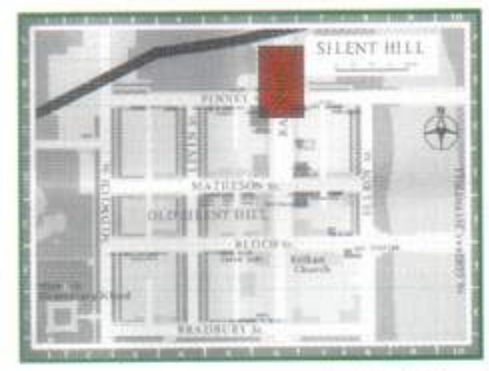
Wohngebiet

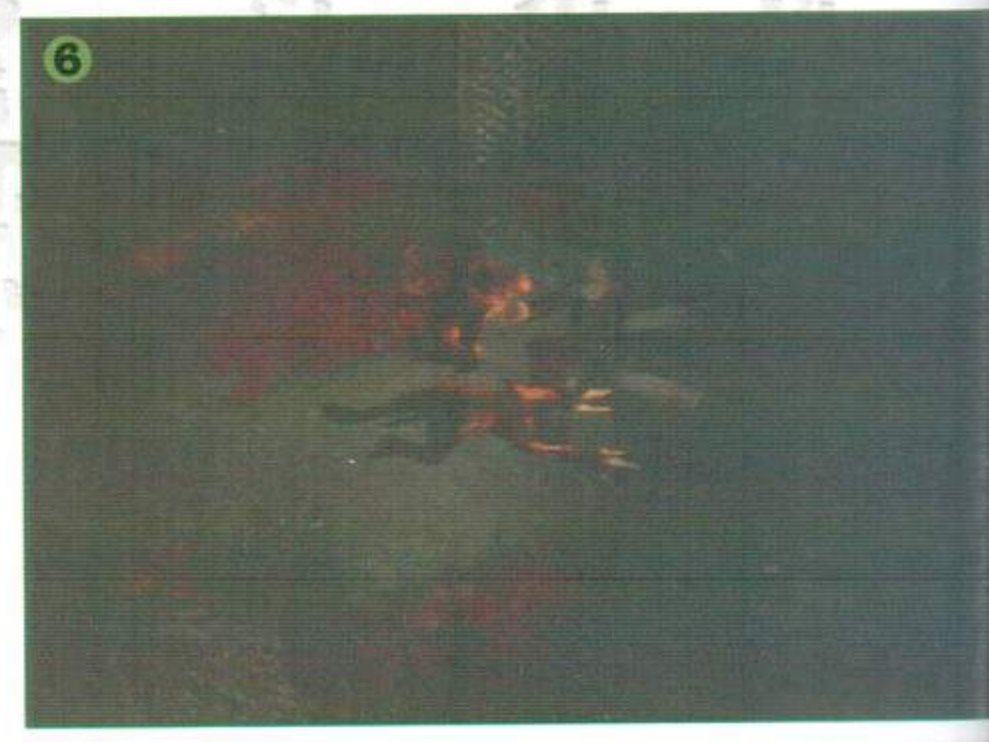

SILENT HILL
0 25 50 75 100m
N
BACHMAN Rd.
FINNEY St.
LEVIN St.
MATHESON St.
SILENT HILL
BLOCH St.
RADBURY St.
ELLROY St.
to CENTRAL SILENTHILL
ALGERNON
FOOD AND LIQUOR
CAFE STOP
QUEEN BURGER
GHOUL
POSTON MARKET
JIM BEAM
GAS STATION
CUT-RITE CHAIN SAWS
Balkan Church
5 6 7 8 9 10
A B C D E F G
1 2 3 4 5 6 9 10 11 12 13 14

SILENT HILL™

Looking for Cheryl

After the car accident, you wake in what remains of your Jeep, only to discover that Cheryl is no longer at your side. You get out of the vehicle and find yourself on the streets of Silent Hill, which have been covered in thick fog **(screenshot 01)**. Run straight ahead until you hear footsteps. You notice Cheryl on the street ahead, but she runs off as you approach. Don't lose her, and continue to follow her, staying on the road in front of you. Shortly, you will come to a junction and then you will be automatically placed in front of the Alley your little girl disappeared down **(screenshot 02)**. Head down the Alley yourself, and once you get to the end, turn to your left and open the gate (✖ button). On the other side, head towards the end, following the Alley as it gradually narrows, until you get to a second gate, which you should open like the first one. Darkness suddenly falls, reducing visibility. Continue to follow the Alley's path until you arrive in front of a stretcher which is spattered with blood. Take the path to your right beside the stretcher **(screenshot 03)**. Continue along the passage, keeping to the fence on your right, and when you get to the end, turn to your left and continue along the Alley. Further on, you arrive in front of a large puddle of blood **(screenshot 04)**. As you continue, you come across several corpses, ending up in front of gutted human remains, stretched out on a fence **(screenshot 05)**. Soon afterwards, three Mumblers attack. Don't bother trying to run away or fight, because all your exits are blocked, and you are not holding any weapons. Give in to their attacks until you fall unconscious **(screenshot 06)**.





Auf der Suche nach Cheryl

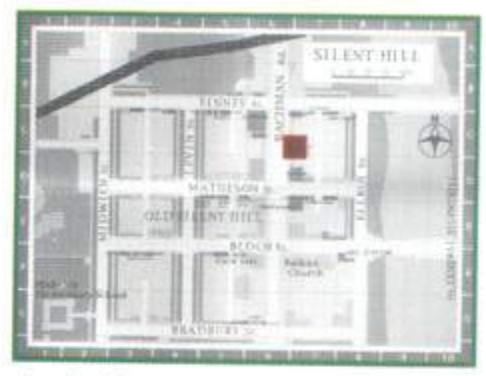
Nach Ihrem Autounfall wachen Sie in den Trümmern Ihres Jeeps auf. Noch halb benommen, sehen Sie sich um – Cheryl ist fort! Sie steigen aus dem Wagen ... und stehen auf einer Straße in Silent Hill. Dichter Nebel hat sich über die Stadt gelegt **(Bildschirmfoto 1)**. Laufen Sie geradeaus weiter, bis Sie Cheryls Schritte hören. Sie meinen, auf der Straße Ihre Tochter zu erkennen, aber sie läuft davon, als Sie sich nähern. Folgen Sie dem Kind, und bleiben Sie auf der Fahrbahn. Bald gelangen Sie an eine Kreuzung und werden automatisch vor den Ausgang einer Gasse versetzt, in die Cheryl gelaufen ist **(Bildschirmfoto 2)**.
Betreten Sie die Gasse, laufen Sie bis ans Ende, und wenden Sie sich dort nach links. Öffnen Sie das Tor (mit der ✖-Taste). Laufen Sie auf der anderen Seite des Tores bis ans Ende weiter. Folgen Sie der immer enger werdenden Gasse, bis Sie zu einem zweiten Tor gelangen. Öffnen Sie es genauso wie das erste. Plötzlich wird es stockfinster; Sie können kaum noch die Hand vor den Augen sehen. Folgen Sie der Gasse weiter, bis Sie auf eine blutverschmierte Tragbahre stoßen. Treten Sie in den Gang rechts von der Tragbahre **(Bildschirmfoto 3)**. Folgen Sie dem Weg. Halten Sie sich an den Zaun zu Ihrer Rechten. Etwas weiter ist der Boden mit einer Blutlache bedeckt **(Bildschirmfoto 4)**. Ein paar Schritte weiter stoßen Sie auf schaurige menschliche Überreste am Maschendrahtzaun **(Bildschirmfoto 5)**. Kurz darauf werden Sie von drei Grummlern überwältigt. Versuchen Sie gar nicht erst, sich zu wehren oder wegzulaufen. Sie haben weder Waffen noch Fluchtmöglichkeiten. Sehr bald brechen Sie unter den wilden Attacken der Monster zusammen **(Bildschirmfoto 6)**.

Arriving in the Cursed Town
Ankunft in der verfluchten Stadt

Meeting Cybil

AFTER THE ATTACK in the Alley, you come round in a Cafe, where you are being looked over by the charming police officer Cybil Bennett. Officer Bennett

gives you a few tips on how to use a Handgun **(screenshot 01)**, which she then gives to you before leaving on her own. After she leaves, get the Health drinks, Flashlight, Kitchen knife and the Residential area map (Old Silent Hill) from each end of the counter **(screenshot 02)**. Then arm yourself with the Handgun and go to open the door of the Cafe. An Air Screamer crashes through a window to attack you. To finish it off as quickly as possible, when the window smashes, hold down the **R2** and **✖** buttons and shoot to kill **(screenshot 03)**. Once the Air Screamer is dead, take the Pocket radio, which is on the table near your enemy's body. Then save your position on the Notepad near the pinball machine. Once you've done that, leave the cafe by the door you were going to open when you were interrupted. ●

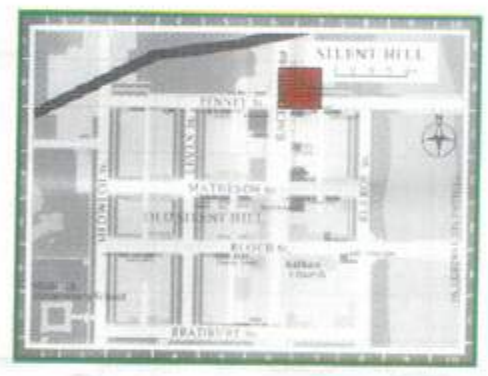


Begegnung mit Cybil

NACH dem Überfall in der Gasse wachen Sie in einem Café auf. Cybil Bennett, eine bezaubernde junge Polizistin, wacht über Sie. Officer Bennett erklärt Ihnen den Gebrauch der Pistole **(Bildschirmfoto 1)**, bevor sie Ihnen diese überreicht. Anschließend verläßt sie das Café. Nehmen Sie die Tonika, Taschenlampe, Küchenmesser und Karte des Wohngebietes von den Enden des Tresens **(Bildschirmfoto 2)**. Nehmen Sie die Pistole zur Hand, und gehen Sie zur Tür, um das Café zu verlassen. Plötzlich birst eine Rotschwinge durch das Fenster und greift Sie an. Sobald das Glas zersplittert, sollten Sie die **R2**- und die **✖**-Taste gedrückt halten und das Monster mit mehreren Schüssen niederstrecken **(Bildschirmfoto 3)**. Sobald das Ungeheuer endgültig besiegt ist, treten Sie an den Ecktisch am Fenster und nehmen das Radio an sich. Speichern Sie jetzt mit Hilfe des Notizblocks auf dem Tresen Ihren Spielstand ab. Jetzt können Sie die Tür des Cafés öffnen und hinaustreten. ●

You've Got to Stop to Shop

ONCE OUTSIDE, you think about returning to the Alley you were in before. First of all, take the two boxes of Handgun bullets which are on the bench to your right **(screenshot 01)**. Then display the map (▲ button), and head for the Convenience Store to the north-east. In front of the entrance, take care not to attract the Air Screamer that's patrolling the area **(screenshot 02)**, then enter to pick up the three Health drinks and the First aid kit. You will also find another Notepad if you want to save your position. Leave the store and shake off the Air Screamer which pursues you, then head for the same Alley, going down Bachman Rd., then turning to your right onto Finney St. until you arrive in front of the Alley which is shown with a red arrow on your map. ●

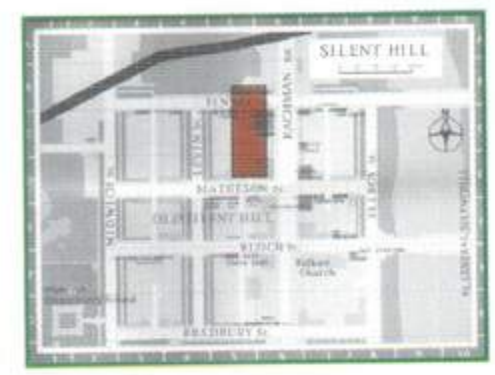


Straßen voller Schätze

IM FREIEN nehmen Sie sich vor, in der Gasse nachzuschauen, in der Sie bereits waren. Lesen Sie aber erst die beiden Schachteln mit Pistolenpatronen von der Bank zu Ihrer Rechten auf **(Bildschirmfoto 1)**. Schauen Sie dann (mit der ▲-Taste) auf Ihren Stadtplan, und statten Sie dem Laden an der Ecke Bachman Road/Finney Street im Nordosten einen Besuch ab. Machen Sie die Rotschwinge, die in der Gegend patrouilliert, nicht auf sich aufmerksam **(Bildschirmfoto 2)**. Betreten Sie den „Convenience Store", und nehmen Sie die drei Tonika sowie den Verbandskasten an sich. Wenn Sie Ihren Spielstand sichern möchten, können Sie den Notizblock benutzen. Treten Sie dann wieder auf die Straße hinaus, und schütteln Sie die Rotschwinge ab, von der Sie verfolgt werden. Begeben Sie sich zur Kreuzung Bachman Road/Finney Street, und laufen Sie die Finney Street nach Westen hinunter. Sie gelangen auf der linken Straßenseite zur Gasse, in der Cheryl verschwunden ist. Die Gasse ist auf Ihrem Stadtplan mit einem roten Pfeil markiert. ●

Returning to the Alley

A WELCOMING committee of two Groaners awaits you. Avoid them and open the gate at the bottom on your left **(screenshot 01)**. Head down to the end of the passage and take the two boxes of Handgun bullets which are on the ground in the corner **(screenshot 02)**. Then head to the bottom of the condemned Alley and pick up the note written by Cheryl indicating the school, and the Steel pipe **(screenshot 03)**, not forgetting to look at Cheryl's Sketchbook cover. You will notice that your map now has the exact position of Midwich Elementary School indicated by a red circle, and this should be your next destination. Leave the Alley, avoiding both Groaners, which are now accompanied by an Air Screamer.



Rückkehr in die Gasse

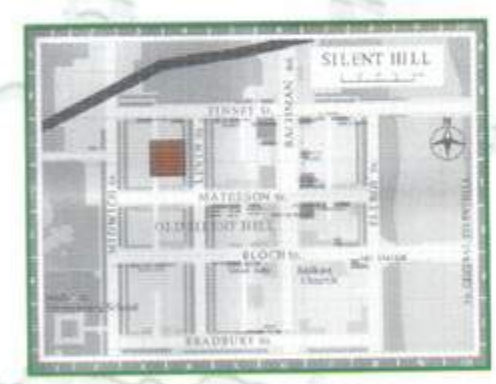
AM ENDE der ersten Gasse warten zwei Höllenhunde auf Sie. Weichen Sie den Monstern aus, und öffnen Sie das Tor links **(Bildschirmfoto 1)**. Folgen Sie der Gasse bis ans Ende, und lesen Sie die beiden Schachteln mit Pistolenpatronen in der Ecke auf **(Bildschirmfoto 2)**. Laufen Sie bis ans Ende der schaurigen Gasse, und nehmen Sie die von Cheryl verfaßte Notiz sowie das Stahlrohr mit **(Bildschirmfoto 3)**. Sehen Sie sich auch den Umschlag von Cheryls Malbuch an. Jetzt ist die Lage der Midwich-Grundschule mit einem roten Kreis auf Ihrem Stadtplan markiert. Die Schule ist Ihr nächstes Ziel, das Sie jedoch nur auf Umwegen erreichen. Verlassen Sie die Gasse, und weichen Sie den beiden Höllenhunden wieder aus. Mittlerweile hat sich eine Rotschwinge dazugesellt.

The Abandoned House

ONCE you've shaken off your attackers, your main objective is to get to Matheson St. The only problem is that several streets are blocked off, as if there had been an earthquake. You have to find the shortest and most practical way of getting there. As you leave the Alley, turn to your left onto Finney St. and once you get to Levin St., head down towards the junction. Then turn to your right onto Matheson St. and you will find two pages on the ground **(screenshot 01)**, on which is written "Levin St." and "Doghouse". Take the pages, watching out for the Air Screamer which may decide to attack you, and head for Levin St.

Leave Matheson St., keeping close to the footpath on your left. Just before you get to the junction, by the W.Matheson St. signpost **(screenshot 02)**, turn to your left and get onto the footpath. Walk along it until you reach a Doghouse, protected by several Groaners. Avoid them and search the Doghouse, where you will find the House key.

Once you have it, enter the House in front of you **(screenshot 03)** by using the key (✖ button).



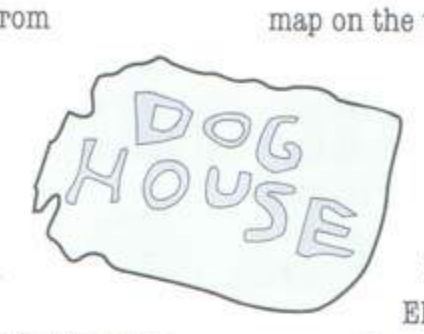
Das verlassene Haus

NACHDEM Sie die Verfolger abgeschüttelt haben, müssen Sie zur Matheson Street gelangen. Nur sind einige Straßen wie nach einem Erdrutsch unpassierbar. Der kürzeste Weg zur Matheson Street führt über die Finney Street. Biegen Sie nach links auf die Finney Street ab, wenn Sie aus der Gasse treten. Die nächste Straße, die links nach Süden führt, ist die Levin Street. Folgen Sie ihrem Verlauf bis zur Kreuzung. Wenden Sie sich dann nach rechts, und folgen Sie der Matheson Street ein kurzes Stück nach Westen, bis sie unpassierbar wird. Dort liegen zwei Notizen auf dem Asphalt **(Bildschirmfoto 1)**. Auf der einen steht „Hundehütte", auf der anderen „Levin St.". Nehmen Sie die Zettel mit, und halten Sie nach der örtlichen Rotschwinge Ausschau.

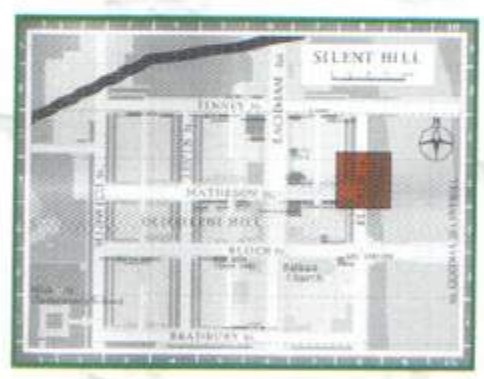
Laufen Sie zur Kreuzung zurück, und biegen Sie nach links in die Levin Street ab **(Bildschirmfoto 2)**. Bleiben Sie auf der linken Straßenseite. Bald sehen Sie eine von Höllenhunden bewachte Hundehütte. Weichen Sie den

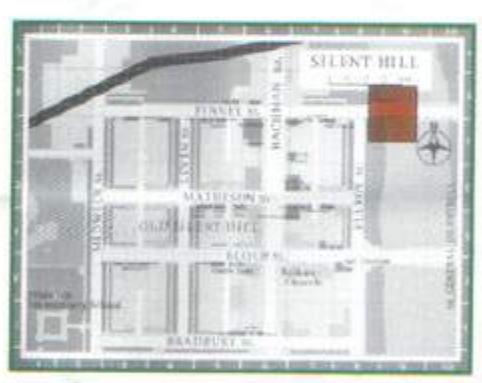
Arriving in the Cursed Town
Ankunft in der verfluchten Stadt

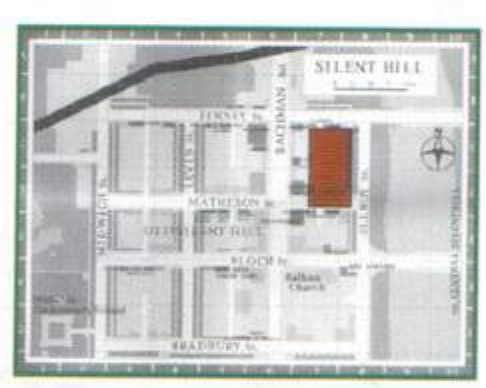
Like the rest of the town, the House has been abandoned. Explore each room, from the entrance hall to the kitchen. On the sideboard in the hallway, there is a First aid kit. In the dining room, you will find two boxes of Handgun bullets, and finally in the kitchen, pick up a Health drink. Then examine the door at the far end of the house **(screenshot 04)**, which is locked by three padlocks. Turn to your left and look at the map on the wall. You will then have the precise location of each of the three keys which open the padlocks on the door. The first of these is on Ellroy St., the second on Finney St. and the third in the Alley near the Cafe. Save your position if you want and leave the House to begin your search. ●



Monstern aus, und inspizieren Sie die Hundehütte. Im Inneren ist ein Hausschlüssel verborgen. Nehmen Sie ihn mit, und benutzen Sie ihn (✱-Taste), um die Eingangstür des Wohnhauses hinter der Hundehütte aufzuschließen **(Bildschirmfoto 3)**.
Das Haus ist ebenso menschenleer wie die Stadt. Durchsuchen Sie Hausflur, Eßzimmer und Küche. Auf einer Anrichte im Flur liegt ein Verbandskasten; im Eßzimmer warten zwei Schachteln mit Pistolenpatronen. In der Küche steht ein Tonikum. Nehmen Sie alles mit, und sehen Sie sich die Hintertür genauer an **(Bildschirmfoto 4)**. Sie ist mit drei Vorhängeschlössern gesichert. Wenden Sie sich nach links, und schauen Sie sich den Stadtplan an der Pinnwand an. Jetzt sind die Fundorte der drei für die Schlösser benötigten Schlüssel auf Ihrer eigenen Karte eingetragen. Der erste Schlüssel befindet sich auf der Ellroy Street, der zweite auf der Finney Street und der dritte in der Gasse östlich vom Café. Sichern Sie Ihren Spielstand, und nehmen Sie die Suche auf. ●







● Finding the Three Keys for the Padlocked Door

FIRST OF ALL, head down Levin St. to the junction with Matheson St. Turn to your left and go to the end of Matheson St., which is on the far right of the map, keeping close to the footpath on your right. Just before you get to Ellroy St., you will see a red fire hydrant **(screenshot 01)**, where you should turn to your right onto the footpath, watching out for the Air Screamer in the area. At the end of the footpath, walk across the plank leading to the letterbox where the Key of "Scarecrow" is hidden **(screenshot 02)**. While you're there, take the Health drink from the house steps. Then go back up Ellroy St. to the far north, this time keeping close to the footpath on your right. Once you reach the end, turn to ➡

● Die drei Schlüssel für die Tür mit den Vorhängeschlössern

KEHREN SIE als erstes zur Ecke Levin/Matheson Street zurück. Wenden Sie sich nach links, und laufen Sie bis ans Ende der Matheson Street. Bleiben Sie in der Nähe des rechten Bürgersteigs. Kurz vor der Ellroy Street sehen Sie einen feuerroten Hydranten **(Bildschirmfoto 1)**. Biegen Sie rechts auf den Bürgersteig ab. Achten Sie auf die Rotschwinge, die in der Nähe herumfliegt. Folgen Sie dem Bürgersteig um die Ecke. Am Ende des Weges überbrückt eine Holzbohle den Abgrund. Überqueren Sie die Bohle, und schauen Sie in den Briefkasten auf der kleinen Rasenfläche. Hier liegt der „Vogelscheuchen"-Schlüssel **(Bildschirmfoto 2)**. Nehmen Sie das Tonikum, das auf der Eingangstreppe des Hauses steht, und kehren Sie zur Ellroy Street zurück. Folgen Sie der Straße bis ganz nach Norden. Bleiben Sie diesmal auf der rechten Straßenseite. Am nördlichen Ende der Ellroy Street sollten Sie sich nach rechts wenden und auf der Finney Street nach Osten laufen. Sie werden von einer Rotschwinge verfolgt; eine zweite lauert Ihnen am zerstörten Ende der Straße auf. Dort steht auch ein verlassener Streifenwagen **(Bildschirmfoto 3)**. Erlegen Sie die pausenlos angreifende Rotschwinge, und nehmen Sie den „Löwen"-Schlüssel aus ➡

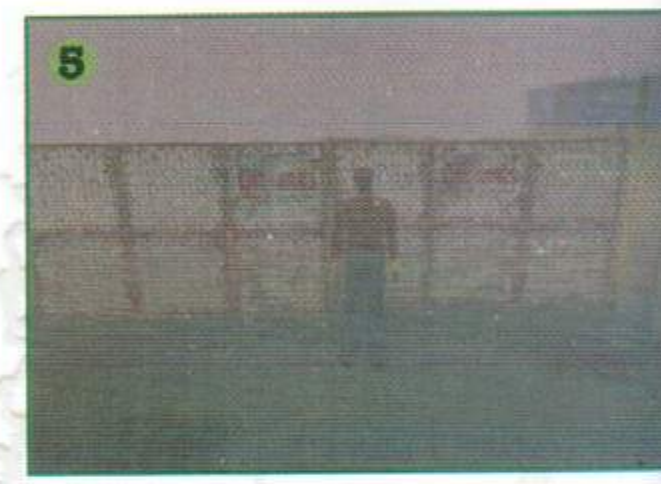
your right and head straight down Finney St., watching out for the Air Screamer which will come after you, and its companion waiting for you at the end of the street. Here you will find a wrecked police car **(screenshot 03)**. Kill the Air Screamer which attacks you mercilessly then take the Key of "Lion" from the boot of the car and the box of Handgun bullets which can be found on the ground. Your next destination is now the Alley behind the Cafe. Head back up Finney St., keeping close to the footpath on your left. When you get to the 'Food and Liquor' store **(screenshot 04)**, turn to your left into the Alley.

Further down on your right, you will see a fence with two notices on it **(screenshot 05)**. Open the gate to the basketball court and pick up the Key of "Woodman" under the basket, and the Health drink sitting on the bin in the corner to your left. You now have the three keys you need, so return to the House on Levin St. Leave the basketball court and turn to your right into the Alley to get back to Matheson St. Once there, turn to your right and continue along the street, keeping near the footpath on your right. After the first junction, go onto the footpath which leads to the House, and enter it. ●

dem Kofferraum des Wagens. Vergessen Sie die Schachtel Pistolenpatronen, die auf dem Boden liegt, nicht. Als nächstes sollten Sie sich zur Gasse östlich des Cafés begeben. Folgen Sie der Finney Street nach Westen. Bleiben Sie auf der linken Straßenseite, und biegen Sie beim Lebensmittelladen **(Bildschirmfoto 4)** nach links in die Gasse ein. Ein Stück weiter sehen Sie einen Maschendrahtzaun mit zwei Warnschildern **(Bildschirmfoto 5)**. Öffnen Sie das Tor zum Basketballplatz, und lesen Sie den „Holzfäller"-Schlüssel auf, der unter dem Basketballkorb auf dem Boden liegt. Nehmen Sie auch das Tonikum auf dem Mülleimer zu Ihrer Linken mit. Jetzt sind Sie im Besitz aller drei Schlüssel für die Hintertür des Hauses in der Levin Street. Verlassen Sie den Basketballplatz, und biegen Sie nach rechts in die Gasse ab, die im Süden in die Matheson Street mündet. Folgen Sie der Matheson Street nach Westen (rechts). Bleiben Sie in der Nähe des rechten Bürgersteigs. An der ersten Kreuzung überqueren Sie die Straße, wenden sich nach rechts und folgen dem linken Bürgersteig zum Haus hinter der Hundehütte an der Levin Street. Betreten Sie das Wohnhaus. ●

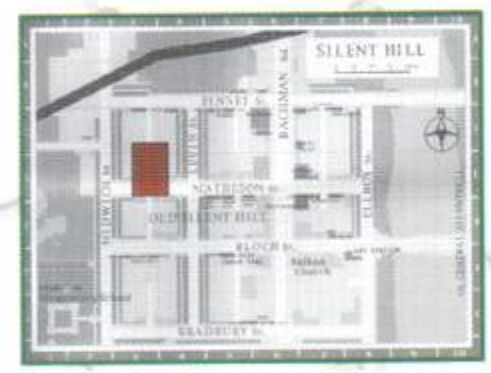
3

4


5

● Delving Deeper Into Chaos

ONCE INSIDE the House, use the three keys on the far door, then open it. Once you get through to the back garden, darkness falls on Silent Hill yet again and your Flashlight will turn on immediately **(screenshot 01)**. Go into the yard and take the two Health drinks from the table on your right **(screenshot 02)**. Go back into the House to save your position on the Notepad. Then return to the garden, walk straight ahead and open the little wooden gate slightly to your right. You now have to go to Midwich Elementary School, which is at the far southern end of Midwich St. ●



Die Hintertür ins Chaos

LAUFEN Sie im Haus direkt zum Hintereingang, und benutzen Sie nacheinander die drei Schlüssel an der Tür. Öffnen Sie die Tür und treten Sie in den Hinterhof hinaus. In diesem Augenblick legt sich bleischwere Finsternis über Silent Hill. Schalten Sie Ihre Taschenlampe ein **(Bildschirmfoto 1)**. Auf dem Tisch des kleinen umzäunten Gartens entdecken Sie zwei Tonika **(Bildschirmfoto 2)**. Nehmen Sie sie mit, und kehren Sie ins Haus zurück. Sichern Sie Ihren Spielstand mit Hilfe des Notizblocks. Treten Sie dann wieder in den Hinterhof hinaus, und öffnen Sie das Holztor auf der rechten Seite. Jetzt ist der Weg zur Grundschule am südlichen Ende der Midwich Street endlich frei. ●

1

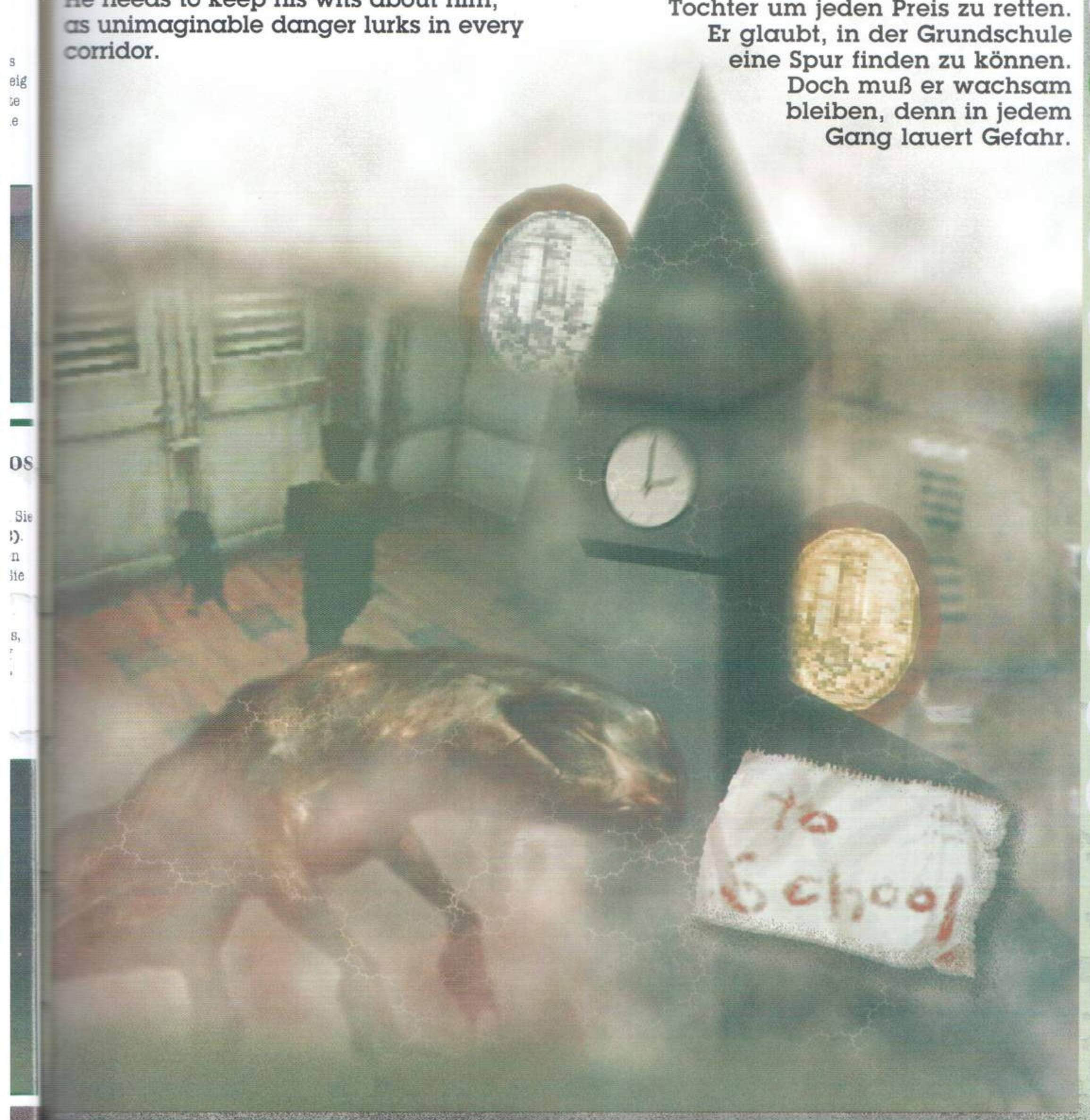
2

The School of Terror

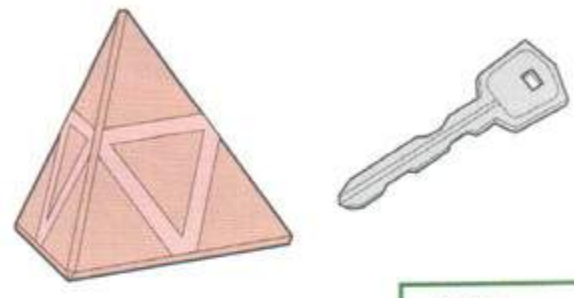
Now determined to save his daughter at any cost, Harry thinks he has picked up her trail in the Elementary School. He needs to keep his wits about him, as unimaginable danger lurks in every corridor.

Die Schule des Grauens

Harry ist entschlossen, seine Tochter um jeden Preis zu retten. Er glaubt, in der Grundschule eine Spur finden zu können. Doch muß er wachsam bleiben, denn in jedem Gang lauert Gefahr.



The Other Old Silent Hill



Legend

1. ▪Health drink x1
   ▪Handgun bullets x1
2. ▪Handgun bullets x1
3. ▪Health drink x1
4. ▪Handgun bullets x2
   ▪Notepad (Save Point)
5. ▪Health drink x1
6. ▪Health drink x1
7. ▪Handgun bullets x1
8. ▪"Flauros"
   ▪Drawbridge key
   ▪Health drink x1
   ▪Notepad (Save Point)
9. ▪Handgun bullets x1
   ▪Notepad (Save Point)
10. ▪Handgun bullets x1
    ▪Shotgun shells x1
11. ▪First aid kit x1
    ▪Shotgun shells x1
12. ▪Health drink x1
    ▪Shopping district map (Central Silent Hill)
    ▪Notepad (Save Point)

Monsters
Die Monster

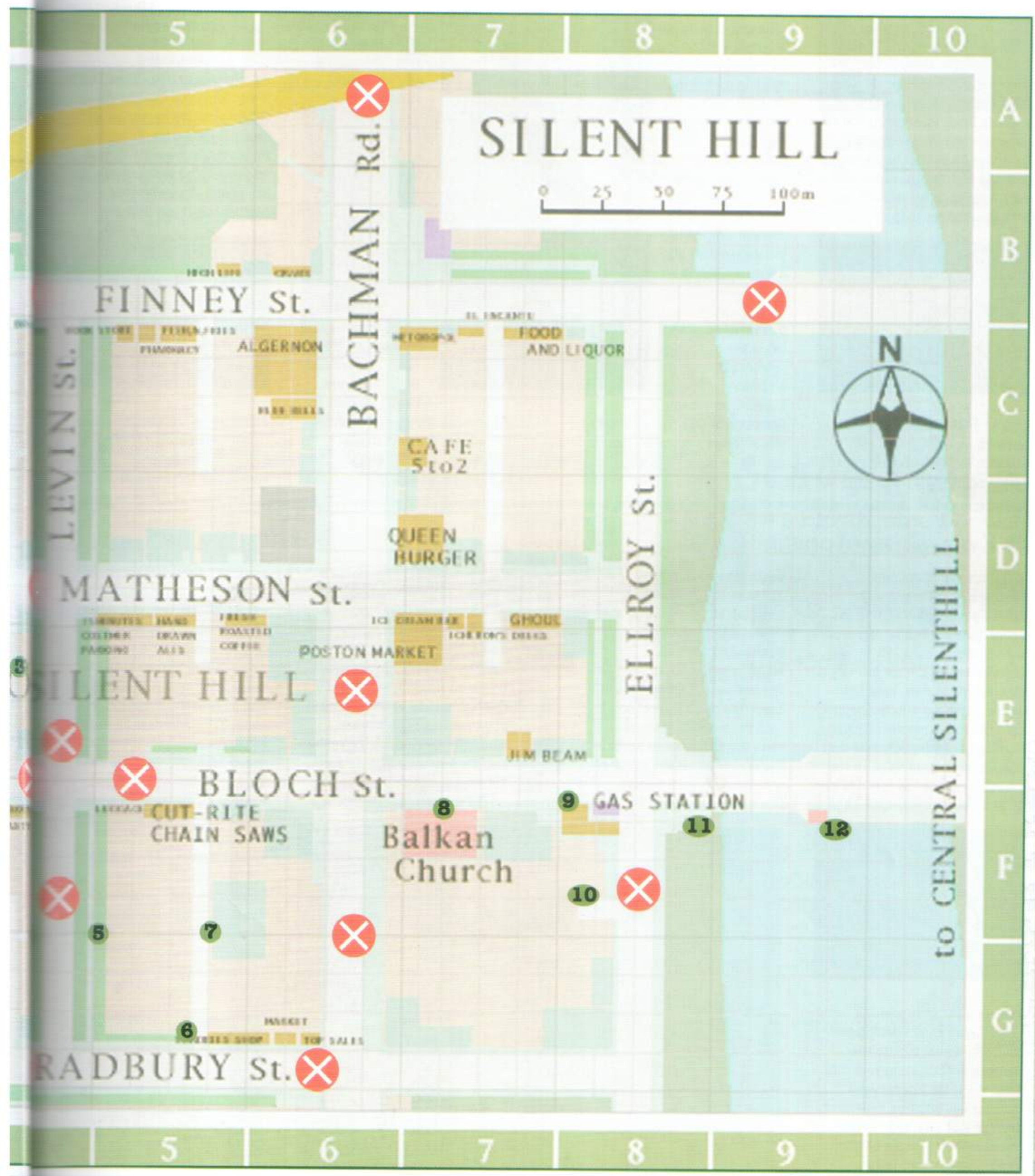
Air Screamer/
Rotschwingen

Groaner/
Höllenhunde

Legende

1. ▪Tonikum x1
   ▪Pistolenpatronen x1
2. ▪Pistolenpatronen x1
3. ▪Tonikum x1
4. ▪Pistolenpatronen x2
   ▪Speicherstelle
5. ▪Tonikum x1
6. ▪Tonikum x1
7. ▪Pistolenpatronen x1
8. ▪Flauros
   ▪Zugbrückenschlüssel
   ▪Tonikum x1
   ▪Speicherstelle
9. ▪Pistolenpatronen x1
   ▪Speicherstelle
10. ▪Pistolenpatronen x1
    ▪Schrotflintenpatronen x1
11. ▪Verbandskasten x1
    ▪Schrotflintenpatronen x1
12. ▪Tonikum x1
    ▪Karte des Einkaufsviertels
    ▪Speicherstelle

Das „andere" Wohngebiet



An apparently normal institution

Going to School

ONCE you've opened the garden gate, go straight ahead until you reach the middle of the Alley. Then turn to your left and head towards Bloch St, avoiding the Air Screamer and the two roaming Groaners. Then turn to your right to get to Midwich St. and at the next junction, once you've dealt with the Groaner in the area,

turn to your left and go down Midwich St. Once you're on Midwich St., keep on the footpath **(screenshot 01)** on your right and walk down to the school bus which is parked at the bottom. Be very careful because several Air Screamers and Groaners await. In front of the bus, open the door on the right **(screenshot 02)**, and enter the bus to take the two Health drinks and save your position. Leave the bus and go back up the street, staying on the same footpath. A bit further up on your left is the entrance to Midwich Elementary School **(screenshot 03)**. Go in through one of the two doors in front of you. ●

Eine ganz normale Lehranstalt ...?

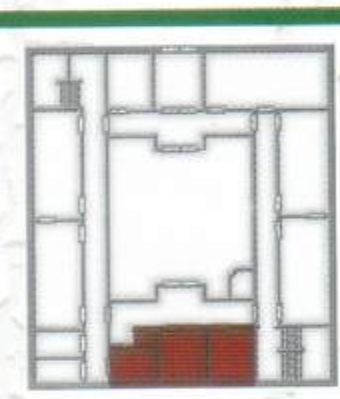
Schulbesuch

NACHDEM Sie die Gartenpforte geöffnet haben, sollten Sie geradeaus bis zu Mitte der Gasse weiterlaufen. Wenden Sie sich dann nach links, und halten Sie auf die Bloch Street zu. Meiden Sie die Rotschwinge und das streunende Paar Höllenhunde. Biegen Sie nach rechts auf die Matheson Street ab, und folgen Sie der Straße, bis sie in die Midwich Street mündet. Achten Sie auf den Höllenhund, und biegen Sie links in die Midwich Street ab. Folgen Sie der rechten Straßenseite nach Süden **(Bildschirmfoto 1)**, bis Sie zum geparkten Schulbus gelangen. Vorsicht: Hier treiben sich Höllenhunde und eine Rotschwinge herum. Öffnen Sie die rechte Vordertür des Busses **(Bildschirmfoto 2)**, und steigen Sie ein. Nehmen Sie die beiden Tonika mit, sichern Sie Ihren Spielstand, und verlassen Sie den Bus wieder. Einige Schritte nördlich von Ihnen liegt der

Eingang zur Grundschule auf der linken Seite **(Bildschirmfoto 3)**. Betreten Sie das Gebäude durch eine der beiden Türen. ●

Everything Appears Calm...

WHEN you first enter Midwich Elementary School, you find yourself in the Lobby. Take the School map from the counter on your left **(screenshot 01)**. Once you've got this important item, open the double doors opposite you which take you into a corridor. Then go into the Infirmary, which is the first room on your right. In the cabinet near the bed is a Health drink; take the First aid kit too. You can save your position using the Notepad on the desk. Leave the room and now go to the Reception which is on your left. Read the three bloodstained books which you find here **(screenshot 02)**, and look at the list of teachers on the counter. Then open the door leading behind the Reception and take the box of Handgun bullets lying on the table. Admire the painting on the wall, which is really not in the best taste **(screenshot 03)**. Leave the room and come out into the corridor again, then open the double doors opposite the ones that led from the Lobby into the Hall, leading out into the Courtyard. ●



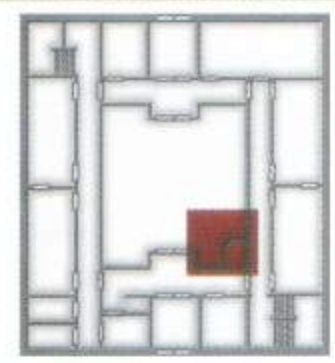
Trügerische Ruhe ...

WENN SIE die Midwich-Grundschule betreten, gelangen Sie in die Vorhalle. Nehmen Sie die Karte der Schule vom Tresen zu Ihrer Linken **(Bildschirmfoto 1)**. Wenn Sie den wichtigen Gegenstand haben, öffnen Sie die Flügeltür gegenüber dem Eingang und treten in den Korridor. Der erste Raum rechts ist das Krankenzimmer. Darin finden Sie einen Verbandskasten, einen Notizblock zum Abspeichern und zwei Tonika (im Glasschrank bei der Liege). Verlassen Sie das Krankenzimmer, und gehen Sie zum Empfang auf der linken Seite des Ganges. Lesen Sie, was in den drei blutverschmierten Büchern steht **(Bildschirmfoto 2)**, und sehen Sie sich die Lehrerliste auf dem Tresen an. Öffnen Sie nun die Tür hinter dem Empfang, und nehmen Sie die Pistolenpatronen vom Tisch. Sie sollten das Wandgemälde „bewundern" **(Bildschirmfoto 3)** – es dürfte nicht gerade jedermanns Geschmack sein ... Verlassen Sie das Büro, und treten Sie wieder in den Gang. Öffnen Sie die Flügeltür gegenüber jener, die zur Vorhalle führt. Sie gelangen jetzt in den recht grünen Schulhof. ●

The School of Terror
Die Schule des Grauens

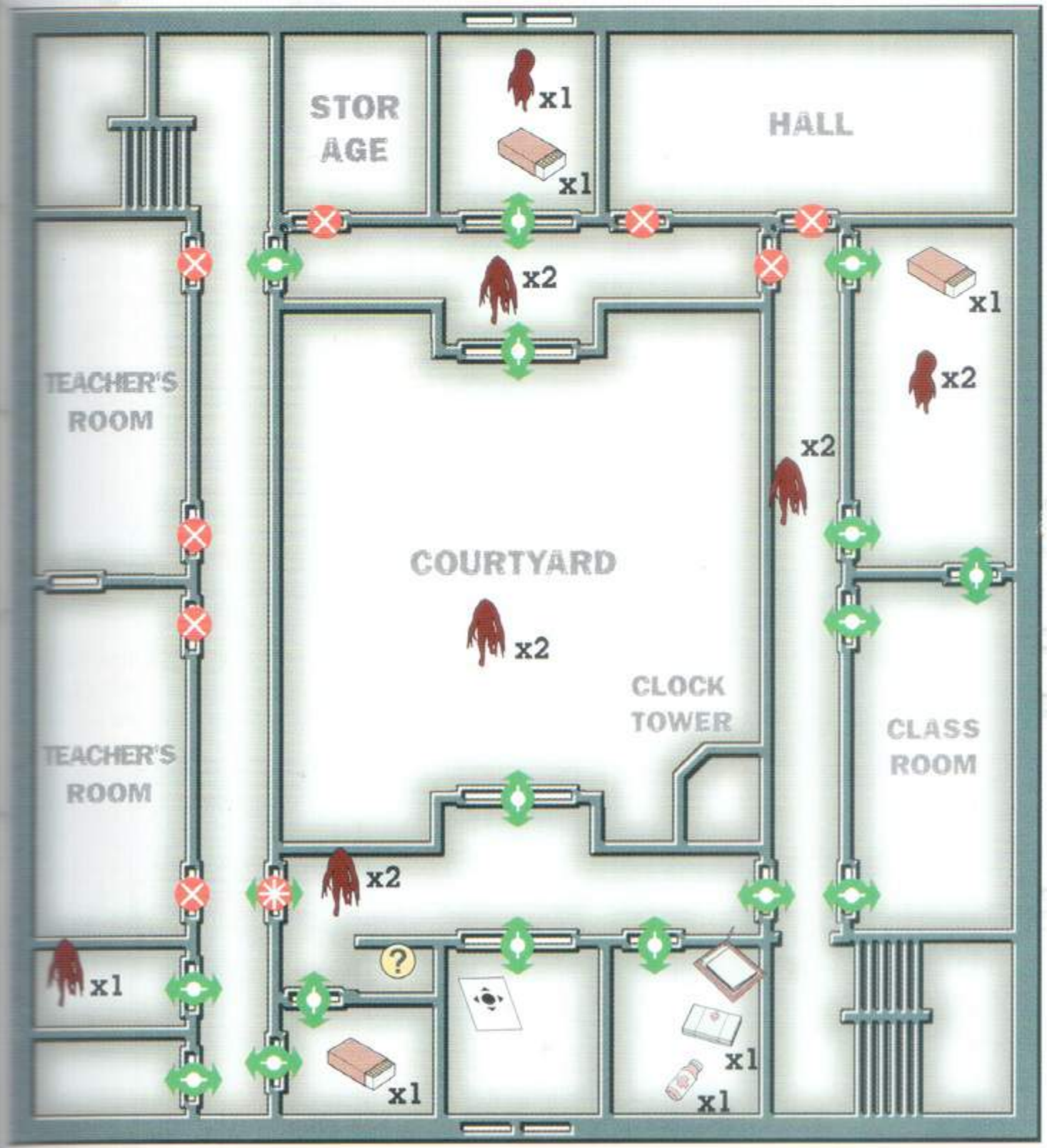
● The Clock Tower Hides its Secrets Well

TWO MUMBLERS welcome you as you arrive, and if you want to explore the area, you'll have to kill them **(screenshot 01)**. Head towards the Clock Tower and examine each of its two sides **(screenshot 02)**. "A Golden Sun" is written on the side on your left and "A Silver Moon" on your right. Above each one there is an empty hole where you will have to place the appropriate item to open the Clock Tower door. As you try to open the door, you notice that the hands show 10 o'clock. For now, as you don't have either item, go and open the next double doors which lead into a second corridor. Two more Mumblers await inside and come to attack you. Kill them. ●



● Der Uhrenturm hütet seine Geheimnisse

SIE WERDEN von zwei Grummlern so stürmisch begrüßt, daß Sie sie erlegen müssen, wenn Sie sich im Hof umsehen möchten **(Bildschirmfoto 1)**. Wenden Sie sich dem Uhrenturm zu, und schauen Sie seine beiden Seiten genauer an **(Bildschirmfoto 2)**. Links steht „Eine Goldene Sonne" eingraviert, rechts „Ein Silberner Mond". Über jeder Inschrift ist ein Loch, in das Sie den passenden Gegenstand legen müssen, um die Tür des Uhrenturms zu entriegeln. Vergeblich versuchen Sie, die Tür schon jetzt zu öffnen. Dabei fällt Ihnen auf, daß das Zifferblatt der Turmuhr auf 10 Uhr steht. Da Sie noch keinen der beiden Gegenstände besitzen, öffnen Sie die Flügeltür, die zum hinteren Trakt der Schule führt. Dahinter lauern zwei weitere Grummler, die Sie erlegen müssen. ●



School (1F)

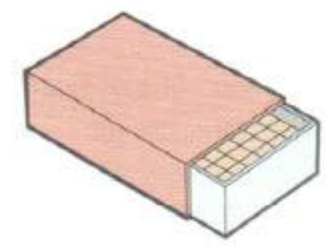
- ▪3 bloodstained books
- ▪List of teachers
- ▪School map
- ▪Save point

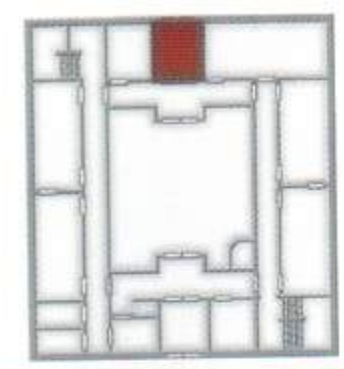
Schule
Erdgeschoß (1F)

- ▪3 blutverschmierte Bücher
- ▪Lehrerliste
- ▪Karte der Schule
- ▪Speicherstelle

Reaching the Second Floor

ONCE you've got rid of the two Mumblers, go into the room behind the double doors in front of you, where you will find a box of Handgun bullets. You will also meet a Stalker **(screenshot 01)**. Leave the room and take the stairs leading up to the Second Floor (on the top left hand side of the map). Don't bother trying to open the other doors yet: they're all shut.





Auf dem Weg zur ersten Etage (2F)

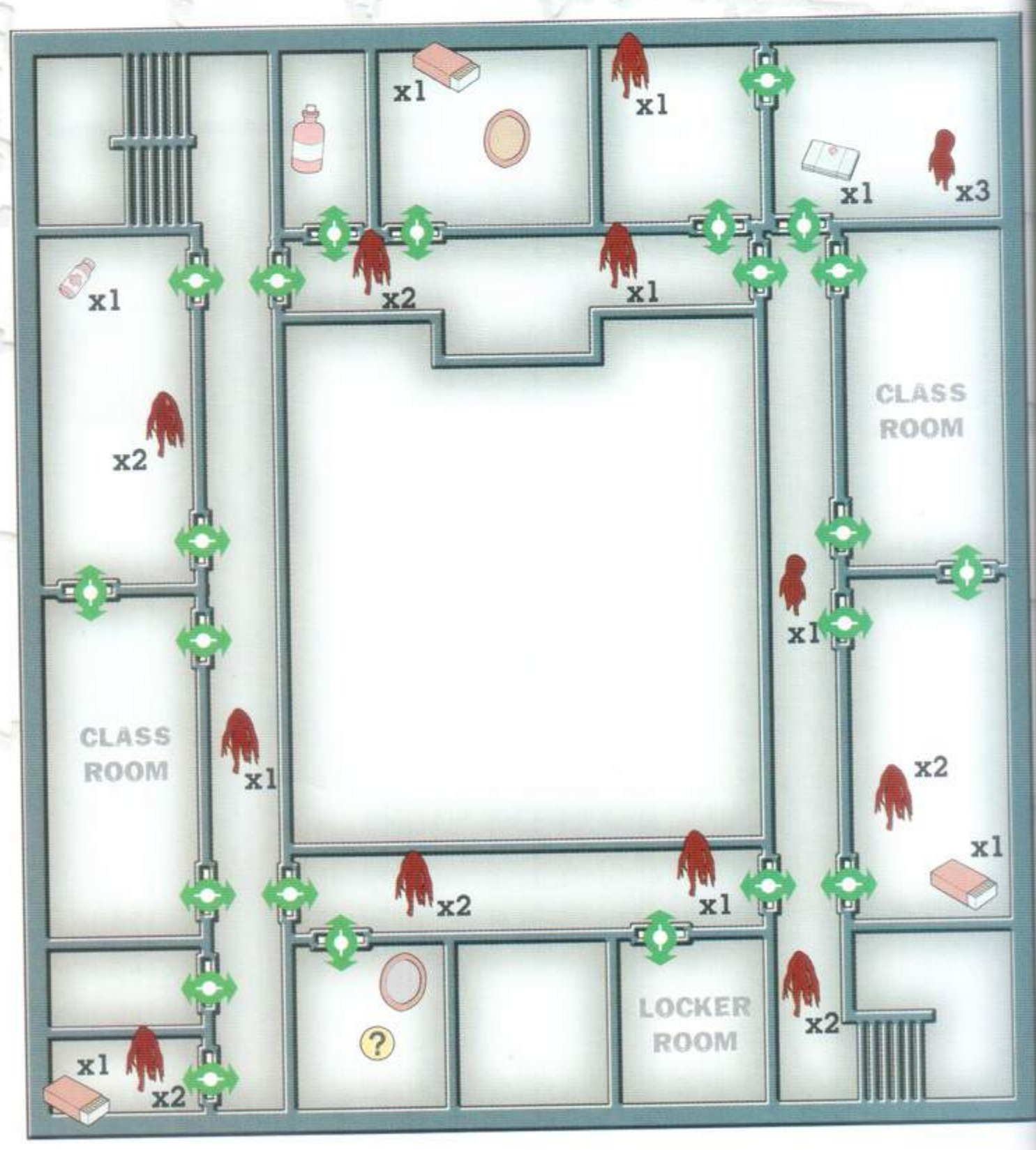
NACHDEM SIE die beiden Grummler erlegt haben, sollten Sie die Flügeltür gegenüber dem Eingang vom Hof öffnen. In dem Raum finden Sie eine Schachtel Pistolenpatronen und einen Schleicher **(Bildschirmfoto 1)**. Nehmen Sie die Patronen mit, treten Sie wieder auf den Gang, und wenden Sie sich nach rechts. Öffnen Sie die Flügeltür am Ende des Ganges, wenden Sie sich schräg nach rechts, und steigen Sie die Treppe zur ersten Etage hinauf. Ignorieren Sie zunächst alle weiteren Türen; sie sind noch abgeschlossen.

School (2F)

- ? ▪Piano
- ▪Gold medaillon
- ▪Silver medaillon
- ▪Chemical

Schule
Erste Etage (2F)

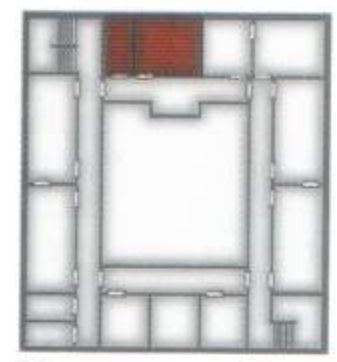
- ? ▪Klavier
- ▪Goldmedaillon
- ▪Silbermedaillon
- ▪Chemikalie



The School of Terror
Die Schule des Grauens

The Gold Medallion

When you get up to the Second Floor, head for the Classroom which is just on your right, kill the two Mumblers inside and get the Health drink near the blackboard **(screenshot 01)**. Leave by the door you entered through and open the double doors opposite. Once you're on the other side, open the first door on your left, which leads into the Lab Equipment Room, and take the Chemical from the shelf at the far end of the room to your left **(screenshot 02)**. Leave the room and now go into the next room, just to your left, which is the Chemistry Lab. Take the box of Handgun bullets and stand in front of the stone hand and use the Chemical on it **(screenshot 03)** to get the Gold medallion. Now you have the first of the two medallions required for the Clock Tower. Go back down to the First Floor, going back the way you came, and head for the plate on your left where you place the Gold medallion **(screenshot 04)**. The hands now read 12 o'clock. Time to find the Silver medallion.



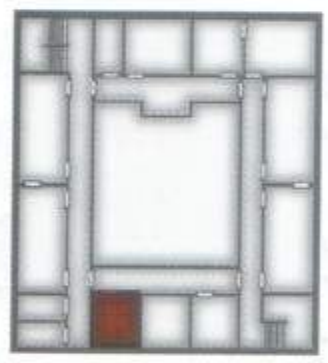
Das Goldmedaillon

Wenden Sie sich nach rechts, wenn Sie die Treppe heraufkommen, und betreten Sie den ersten Raum rechts. Erlegen Sie die beiden Grummler im oberen Klassenzimmer, und lesen Sie das Tonikum in der Nähe der Tafel auf **(Bildschirmfoto 1)**. Verlassen Sie das Zimmer durch die Tür, durch die Sie hereingekommen sind, und öffnen Sie die gegenüberliegende Flügeltür. Öffnen Sie im Gang die erste Tür links. Sie führt zum Chemikalienraum. Nehmen Sie die Chemikalie aus dem Regal links hinten **(Bildschirmfoto 2)**. Treten Sie dann wieder auf den Gang, und öffnen Sie die Tür zum Nachbarraum, dem Chemielabor. Lesen Sie die Pistolenpatronen auf, und stellen Sie sich vor die Statue der Hand. Benutzen Sie die Chemikalie an der Hand **(Bildschirmfoto 3)**, um das Goldmedaillon zu erhalten. Es ist der erste von zwei Gegenständen, die Sie für den Uhrenturm brauchen. Gehen Sie den Weg zurück, auf dem Sie gekommen sind, und legen Sie das Goldmedaillon in das Loch der linken Metalltafel am Uhrenturm **(Bildschirmfoto 4)**. Die Zeiger sind jetzt auf 12 Uhr vorgerückt. Nun müssen Sie das Silbermedaillon suchen.

The Silver Medallion

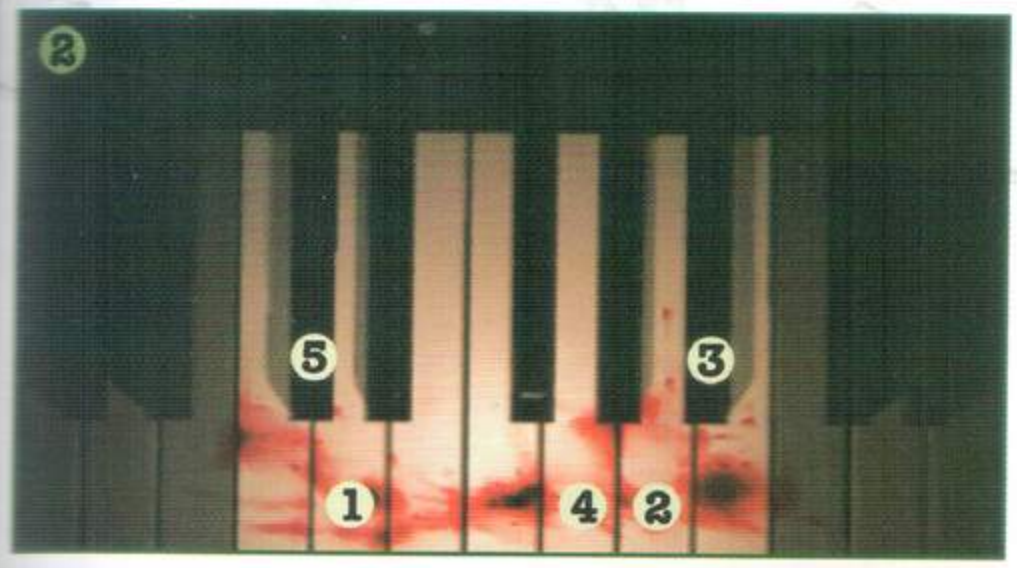
The second medallion is also on the Second Floor, so head back up, going exactly the same way as before. Once you're at the top of the stairs, turn to your right then go down the corridor to the Girls' Toilets, killing the Mumbler

blocking your way **(screenshot 01)**. Two more Mumblers give you a warm welcome in the Girls' Toilets. Once you've killed them, take the box of Handgun bullets from the floor, leave the Toilets and go through the double doors up and to your right. You'll find yourself in a new corridor. Without waiting, go into the Music Room on your right. First of all, read the poem written on the blackboard, and then stand in front of the piano. Examine it (✖ button), and play the keys in the order shown **(screenshot 02)**. The Silver Medallion falls from the wall above the blackboard. Take it and leave the room. Now go into the Locker Room, which is the



Das Silbermedaillon

Auch das zweite Medaillon befindet sich auf der ersten Etage (2F). Folgen Sie demselben Weg hinauf wie zuvor. Wenden Sie sich von der Treppe aus nach rechts, und folgen Sie dem Gang nach unten zur Mädchentoilette. Strecken Sie den Grummler nieder, der Ihnen den Weg versperrt **(Bildschirmfoto 1)**. In der Mädchentoilette lauern zwei weitere Grummler. Erlegen Sie das Duo, und lesen Sie die Pistolenpatronen vom Boden auf. Verlassen Sie die Toilette, laufen Sie den Gang ein Stück hoch, und öffnen Sie die erste Flügeltür rechts. Sie befinden sich in einem neuen Gang.
Betreten Sie ohne zu zögern das Musikzimmer gleich rechts. Lesen Sie das Gedicht auf der Tafel, und stellen Sie sich vor das Klavier. Untersuchen Sie es (mit der ✖-Taste), und drücken Sie die stummen Klaviertasten in der angegebenen Reihenfolge – D, A, b, G, Cis **(Bildschirmfoto 2)**. Daraufhin poltert das Silbermedaillon von der Wand über der Tafel zu Boden. Nehmen Sie es, und verlassen Sie das Musikzimmer. Betreten Sie den nächsten Raum rechts; es ist der Umkleideraum. Gehen Sie auf den Spind zu, aus dem das unheimliche Geräusch dringt.



next door on your right. Move towards the locker where the noise is coming from and open it to discover... a cat locked inside! **(screenshot 3)**. Leave the Locker Room, avoiding the Mumbler, and go back down to the First Floor. You can go a different way this time: take the double doors on your right and then go down the stairs, slightly to your right, to get to the First Floor. Then go into the Classroom up and to your right, passing through the first door on your right. You cross a small room with nothing in it and enter the second Classroom. Ignore the two Stalkers in the room and take the box of Handgun bullets in the far right corner. Then go back towards the stairs by walking through the two Classrooms you just visited. Then go through the double doors immediately opposite you, which leads into the corridor looking out onto the Courtyard. Watch out for the two Mumblers looking for a fight. Get past them and go into the Courtyard immediately. Now place the Silver medallion into its own space. The door to the Clock Tower is still closed, but the hands now show 5 o'clock.

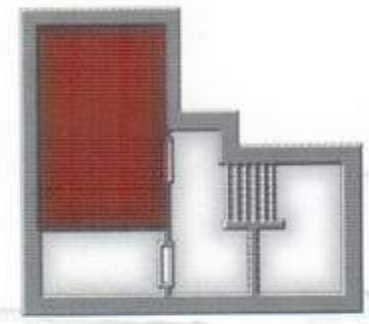
Öffnen Sie ihn ... Eine Katze springt heraus **(Bildschirmfoto 3)**! Verlassen Sie den Umkleideraum, und meiden Sie den Grummler. Kehren Sie in das Erdgeschoß (1F) zurück. Diesmal können Sie einen anderen Weg wählen: Treten Sie durch die Flügeltür rechts vom Umkleideraum, und laufen Sie die Treppe schräg rechts gegenüber hinab. Öffnen Sie das erste Klassenzimmer zu Ihrer Rechten. Durchqueren Sie das Zimmer, und betreten Sie das zweite Klassenzimmer durch die obere Tür. Ignorieren Sie die beiden Schleicher, aber nehmen Sie die Pistolenpatronen aus der oberen rechten Ecke mit. Kehren Sie dann auf demselben Weg zum Gang neben der Treppe zurück. Direkt gegenüber dem unteren Klassenzimmer befindet sich eine Flügeltür. Öffnen Sie die Tür, und achten Sie auf die beiden Grummler im Gang. Meiden Sie die Monster, und schlüpfen Sie an ihnen vorbei in den Schulhof. Legen Sie das Silbermedaillon in das Loch an der rechten Seite des Uhrenturmes. Die Zeiger rücken jetzt auf 5 Uhr vor, aber die Tür bleibt verschlossen ...

The Basement

YOUR NEXT destination is the Boiler Room in the Basement. To get there, you need to head downstairs, but first of all, it's worth saving your position in the Infirmary. Once you've saved, leave the Infirmary and take the double doors on your right to go down the stairs **(screenshot 01)**. The only door you can open is the Boiler Room door. Once inside, turn the switch on **(screenshot 02)**. You'll hear a low and ominous rumbling...

Now all you have to do is open the door to the Clock Tower, picking up as many items as you can find on your way (look at the maps for previous floors).

Once you finally make it through the door, go down the ladder in front of you, and at the bottom move towards the second ladder



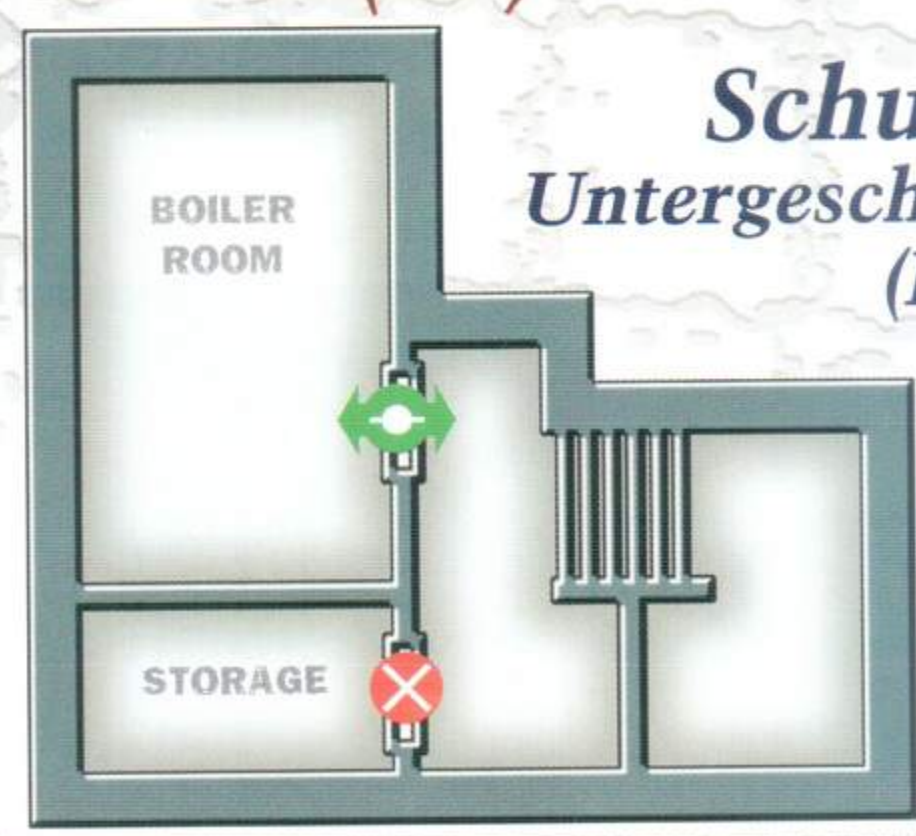
(screenshot 03). You find yourself in front of a door which leads to somewhere you thought you'd already explored...

Das Untergeschoß (BF)

NACHSTER Halt ist der Heizraum im Untergeschoß (BF), nachdem Sie im Krankenzimmer Ihren Spielstand gesichert haben. Treten Sie aus dem Zimmer in den Gang, wenden Sie sich nach rechts, und öffnen Sie die Flügeltür. Schräg rechts vor Ihnen liegt die Kellertreppe **(Bildschirmfoto 1)**. Die Tür zum Heizraum liegt am Fuß der Treppe schräg rechts vor Ihnen (die andere Tür läßt sich noch nicht öffnen). Drücken Sie den Schalter **(Bildschirmfoto 2)** am Heizkessel. Ein tiefes, unheilschwangeres Brummen ertönt ... Jetzt brauchen Sie nur noch zum Uhrenturm zurückzukehren und seine Tür zu öffnen. Sammeln Sie unterwegs aber noch alle Gegenstände ein, die Ihnen zugänglich sind. Schauen Sie dazu auf die Karten der bisherigen Etagen.
Jetzt gelangen Sie endlich in den Uhrenturm. Steigen Sie die Leiter vor Ihnen hinab, und laufen Sie zur nächsten Leiter **(Bildschirmfoto 3)**. Sie stehen vor einer Tür, die in einen scheinbar bekannten Bereich führt ...

School (BF)

Schule Untergeschoß (BF)

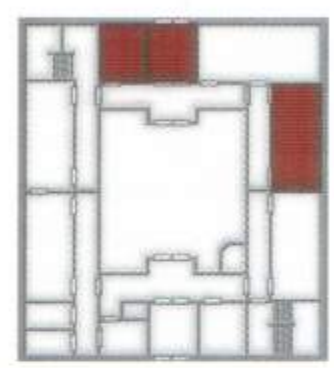


Darkness and Evil Possess Midwich Elementary School

Finsternis und abgrundtief Böses bemächtigen sich der Midwich-Grundschule

Two Essential Items for your Quest

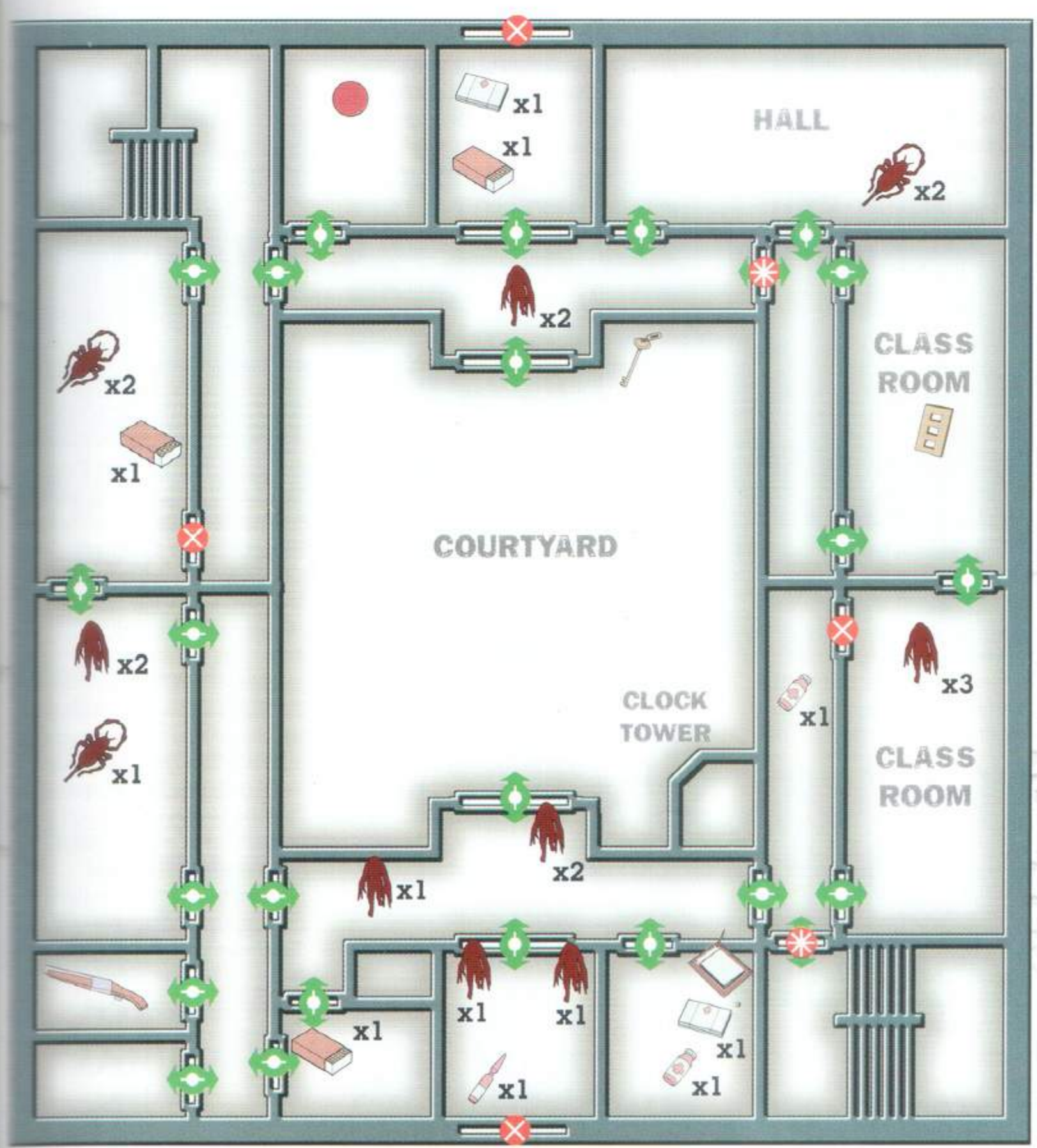
ONCE YOU OPEN the door, which is in fact the Clock Tower again, you step back into the Courtyard. Here, however, a large mystic circle is engraved in the ground (**screenshot 01**). Open the large double doors opposite those near the Clock Tower. Once you've got rid of the two Mumblers wandering the corridor, go into the room opposite you and take the First aid kit and box of Handgun bullets. Then go into the Storage Room, which is on the left, and take the Rubber ball



Zwei unentbehrliche Gegenstände

NACHDEM Sie die Tür geöffnet haben (es ist tatsächlich wieder die Tür des Uhrenturms), treten Sie in den Schulhof. In das Pflaster ist jedoch ein großes okkultes Symbol geätzt

(**Bildschirmfoto 1**) ... Öffnen Sie die vom Turm entfernter gelegene Flügeltür, und beseitigen Sie die beiden Grummler im Gang. Betreten Sie den gegenüberliegenden Raum. Sammeln Sie den Verbandskasten und die Pistolenpatronen ein, und treten Sie wieder auf den



The Other School (1F)

- Classroom key
- Picture card
- Rubber ball
- Shotgun

„Andere" Schule Erdgeschoß (1F)

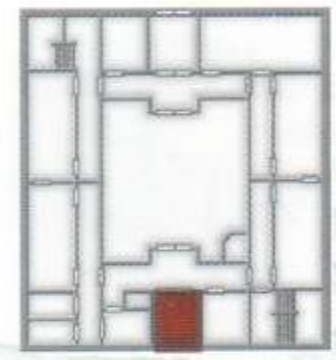
- Klassenzimmerschlüssel
- Karte mit Bild
- rosa Gummiball
- Schrotflinte

from among the other toys **(screenshot 02)**. Go back into the corridor and enter the Hall via the door on your left, because the grey double doors at the end of the corridor only open one way for the time being. In the Hall, dodge the Giant Cockroaches to get to the second door which leads to a new corridor. Go into the first Classroom and pick up the Picture card **(screenshot 03)**. You are now in possession of two key items. ●

Gang hinaus. Der nächste Raum links an der oberen Wand ist ein Lager. Unter einigem grausigen Spielzeug finden Sie auch einen rosa Gummiball **(Bildschirmfoto 2)**. Nehmen Sie den Ball mit, und laufen Sie den Gang nach links hinunter. Öffnen Sie die letzte Tür links vor der Flügeltür. Über diesen Umweg gelangen Sie in den rechten Schultrakt – die Flügeltür läßt sich derzeit nur aus der anderen Richtung öffnen. Weichen Sie den Raschlern aus, und verlassen Sie die Aula durch die nächste Tür rechts. Sie stehen jetzt im nächsten Gang. Wenden Sie sich nach links, und betreten Sie das Klassenzimmer. Dort finden Sie die Karte mit Bild **(Bildschirmfoto 3)**, den zweiten der beiden unentbehrlichen Gegenstände. ●

● Finding Regenerating Items

GO INTO the second Classroom and open the far door while avoiding the three Mumblers in the room. In the corridor, take the Health drink which is on the bench **(screenshot 01)**. Then go through the grey double doors which you haven't yet opened. Without waiting for the enemies to attack, enter the Infirmary, take the regenerating items and save your position. The nearby Lobby is your next destination. Here, there is an Ampoule but also two Mumblers ready to pounce, so avoid them and take your prize **(screenshot 02)** from the wheelchair. ●



● Horten Sie Heilmittel

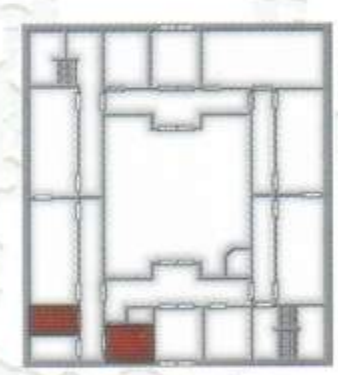
BETRETEN SIE das untere Klassenzimmer, weichen Sie den drei Grummlern aus, und öffnen Sie die untere Tür. Lesen Sie das Tonikum von der Bank im Gang auf **(Bildschirmfoto 1)**. Treten Sie nun durch die Flügeltür, die Sie bislang nicht geöffnet haben. Schlüpfen Sie an den Monstern vorbei in das Krankenzimmer, nehmen Sie den Verbandskasten, und sichern Sie Ihr Spiel. Links neben dem Krankenzimmer liegt die Vorhalle. Dort finden Sie eine kostbare Ampulle, leider aber auch zwei kampflustige Grummler. Meiden Sie die Wesen, und nehmen Sie die Ampulle auf dem Rollstuhl mit **(Bildschirmfoto 2)**. ●

● With a New Weapon Come New Troubles...

LEAVE this sordid room and open the door leading behind the Reception **(screenshot 01)**, behind which you find a box of Handgun bullets and two bodies hanging on the wall on either side of a weird iron door

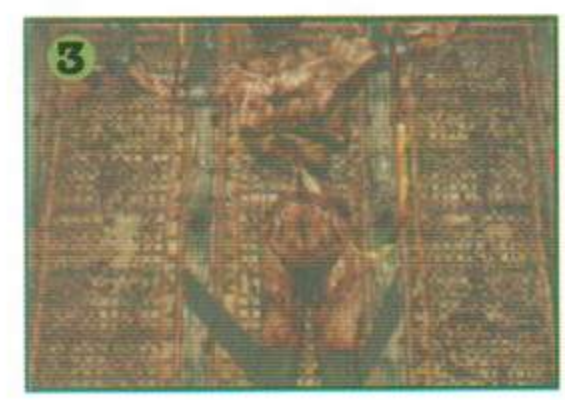
(screenshot 02). Stand in front of the iron door and use the Picture card to open it. Now head for the Boys' Toilets and enter. Inside, you are greeted with a macabre sight **(screenshot 03)**, but this is where you will find the Shotgun. Read the message written in blood on the wall to your right. It's another ominous warning... Leave the room and go into the Girls' Toilets. There is nothing to collect here, but when you come out again, you will find yourself magically transported to the Second Floor. For the moment, a gate blocks your way onto the rest of the floor, so go into the

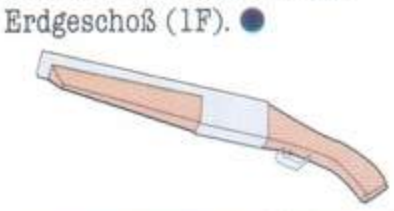
Boys' Toilets and take the ammunition which will soon come in very handy. Then go into the Girls' Toilets to come back down to the First Floor. ●



● Neue Waffen bedeuten meist Ärger ...

VERLASSEN SIE die ungastliche Vorhalle, und öffnen Sie die Tür hinter dem Empfang **(Bildschirmfoto 1)**. Im angrenzenden Raum liegen Pistolenpatronen, und an der Wand hängen zwei menschenähnliche Gestalten beiderseits einer fremdartigen Tür aus Eisen **(Bildschirmfoto 2)**. Stellen Sie sich vor die Tür, und benutzen Sie Ihre Karte mit Bild. Jetzt ist der Weg zum linken Erdgeschoßflügel frei. Öffnen Sie vom neuen Gang aus nicht die Tür direkt gegenüber, sondern jene links davon. Dahinter liegt die Jungentoilette, in der Sie ein makabrer Anblick erwartet **(Bildschirmfoto 3)**. Nehmen Sie die Schrotflinte aus dem Abteil, und lesen Sie die mit Blut geschriebene Mitteilung an der Wand. Eine weitere unheilverkündende Warnung ... Verlassen Sie den Raum, und gehen Sie zur Mädchentoilette rechts nebenan. Hier ist nichts Besonderes, nur merken Sie beim Verlassen des Raumes, daß Sie wie von Geisterhand in die erste Etage (2F) versetzt worden sind. Betreten Sie die Jungentoilette, und lesen Sie die Munition auf. Sie werden sie bald brauchen ... Durch die Mädchentoilette gelangen Sie wieder in das Erdgeschoß (1F). ●

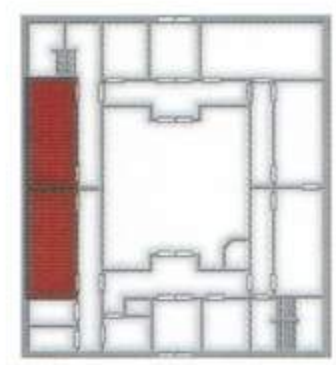




The School of Terror
Die Schule des Grauens

A Tortured Cry for Help

ONCE YOU'RE BACK on the First Floor, enter the Teachers' Room just next to the Boys' Toilets. Inside, run up to the far door which leads into the other Teachers' Room, avoiding the numerous enemies **(screenshot 01)**. Once you're inside, take the ammunition from the chair and then leave by the far right door, at which time the telephone rings...**(screenshot 02)**. After the call from Cheryl, open the door that you were about to go through and walk upstairs onto the Second Floor.

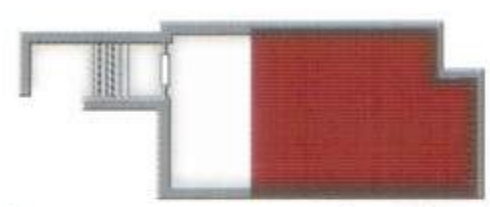


Ein verzweifelter Hilfeschrei

LINKS neben der Jungentoilette liegt ein Lehrerzimmer. Betreten Sie es, und laufen Sie zur Tür, die ins nächste Lehrerzimmer führt. Weichen Sie dabei den verschiedenen Monstern aus **(Bildschirmfoto 1)**. Im zweiten Lehrerzimmer liegt Munition auf einem Stuhl. Laufen Sie zur rechten oberen Tür. In dem Moment klingeln die toten Telefone **(Bildschirmfoto 2)** ... Nach Cheryls Anruf können Sie die rechte obere Tür öffnen und links die Treppe zur ersten Etage (2F) hinaufsteigen.

A Very Useful Toy

DON'T STOP on this floor but keep climbing the stairs to the Roof. Walk towards the bloodstains **(screenshot 01)**, where you will find a drainage hole containing a key. Move onto the second drainage hole and use the Rubber ball to block it. Then open the water drainage valve **(screenshot 02)**, and the water will make the key fall into the gutter. Now go back to the Courtyard to pick up the Classroom key, which lies at the mouth of the drainpipe, near to the large door opposite the Clock Tower **(screenshot 03)**. Now that you've got this key, go back up to the Second Floor.



Nützliches Spielzeug

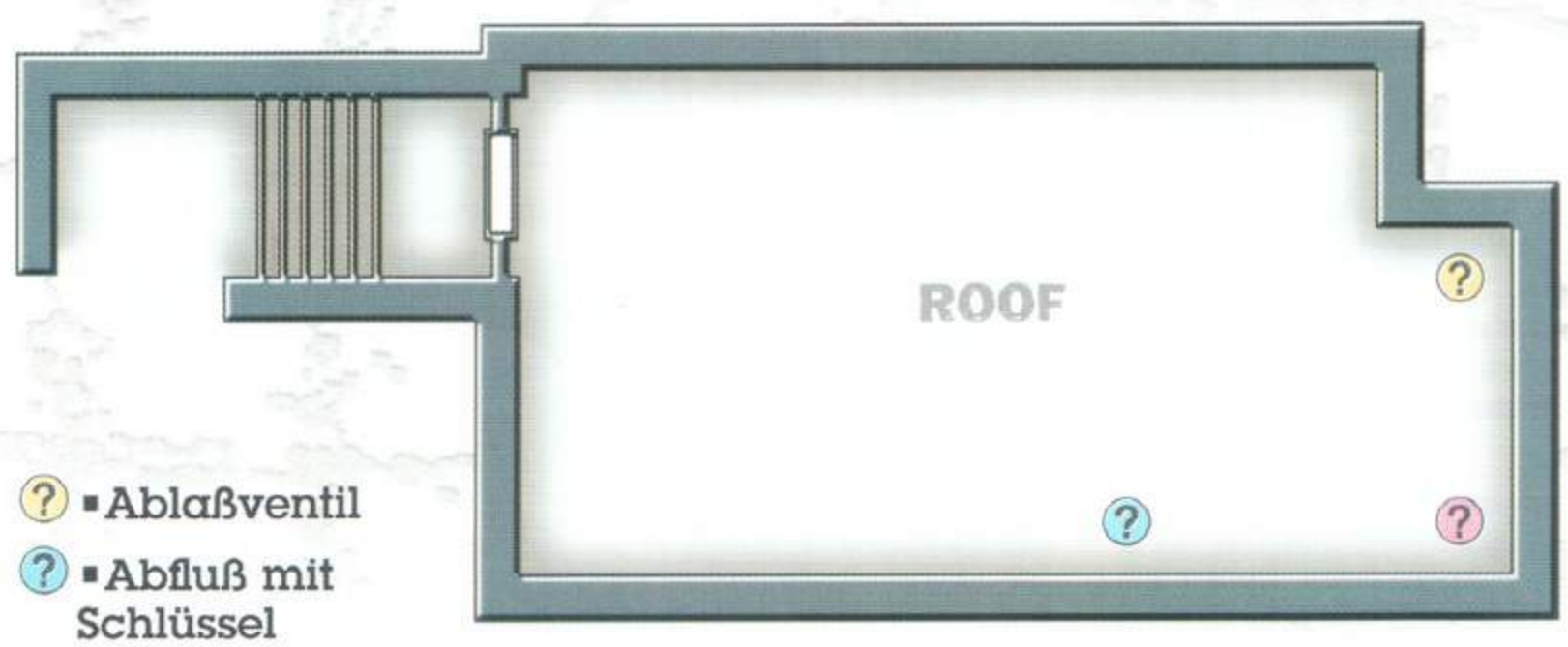
HALTEN SIE sich nicht auf dieser Etage auf, sondern steigen Sie die nächste Treppe hinauf. Sie gelangen auf das Schuldach (RF). Laufen Sie zu den Blutspritzern **(Bildschirmfoto 1)**. Hier entdecken Sie einen Abfluß, in dem ein Schlüssel steckt. Suchen Sie den zweiten Abfluß, und legen Sie den Gummiball in das Loch, um es zu verstopfen. Öffnen Sie das Ablaßventil **(Bildschirmfoto 2)**. Jetzt reißt das Wasser den Schlüssel mit sich. Er wird durch das Abflußrohr nach unten in den Schulhof gespült. Laufen Sie zum Hof hinunter, und suchen Sie das untere Ende des Abflußrohres neben der vom Uhrenturm entfernter gelegenen Flügeltür **(Bildschirmfoto 3)**. Lesen Sie den Schlüssel auf, und kehren Sie in die erste Etage (2F) zurück.

The Other School (RF)

- ? Drainage valve
- ? Drainage hole with key inside
- ? Drainage hole where Rubber ball should be placed

„Andere" Schule Dach (RF)

- ? Ablaßventil
- ? Abfluß mit Schlüssel
- ? Abfluß, in den der Gummiball gelegt werden muß



The Other School (2F)

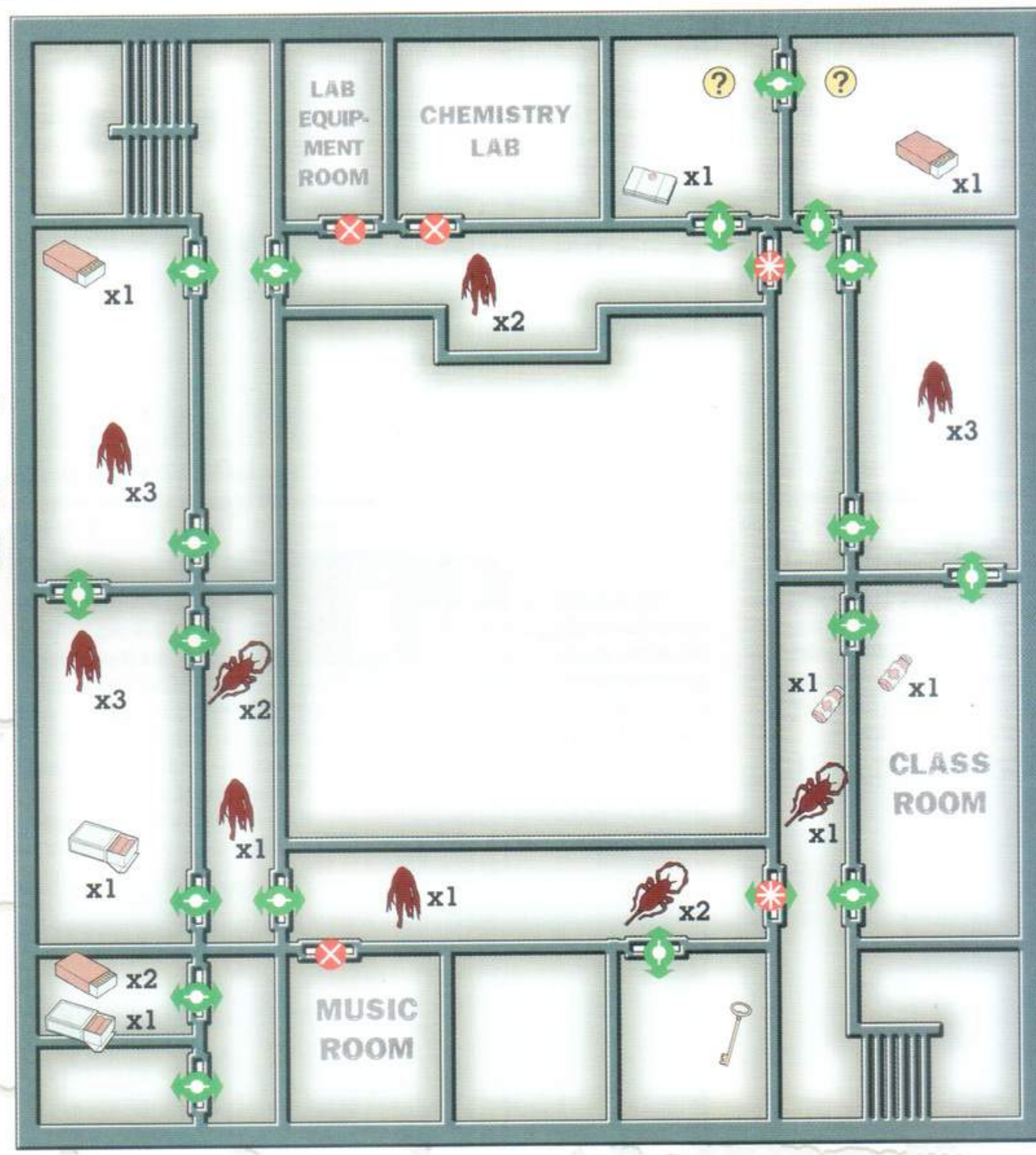
▪Library reserve key

▪Books

„Andere" Schule
Erste Etage (2F)

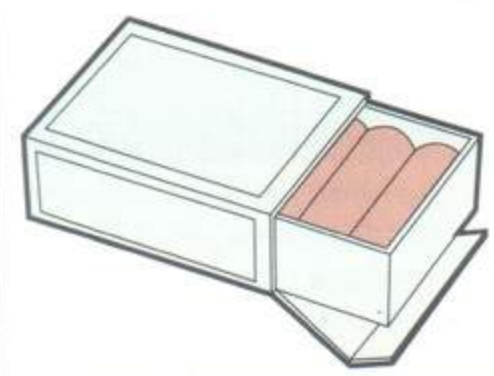
▪Ersatzschlüssel für die Bibliothek

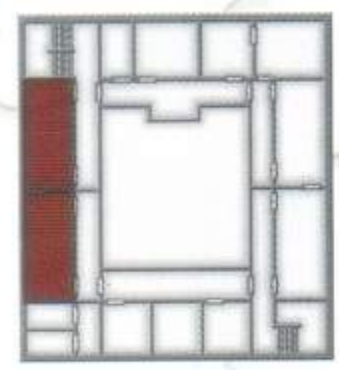
▪Bücher



● Lots of Ammunition... and Monsters!

BEGIN BY going into the Classroom just beyond the stairs and take the box of Handgun bullets without getting attacked by the three Mumblers. Then enter the second Classroom via the far door. There are no enemies inside, so take the Shotgun shells which are on a chair at the far end of the room **(screenshot 01)**. Note that if you come back into this Classroom, three Mumblers will greet you warmly... Now open the far left door and the double doors opposite that. ●



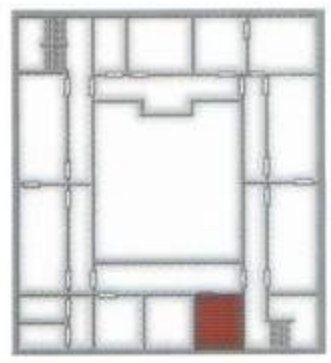


● Reichlich Munition ... und Monster!

BETRETEN SIE als erstes das Klassenzimmer rechts von der Treppe. Bringen Sie die Pistolenpatronen an sich, ohne von den drei Grummlern umklammert zu werden. Laufen Sie durch die untere Tür in das angrenzende leere Klassenzimmer. Sammeln Sie die Schrotflintenpatronen vom Stuhl am unteren Ende ein **(Bildschirmfoto 1)**. Wenn Sie das Klassenzimmer das nächste Mal betreten, werden Sie übrigens von drei Grummlern freudig begrüßt ... Öffnen Sie die Tür unten links von sich und danach die Flügeltür gegenüber. ●

The School of Terror
Die Schule des Grauens

Will the Cat Jump Out Again?

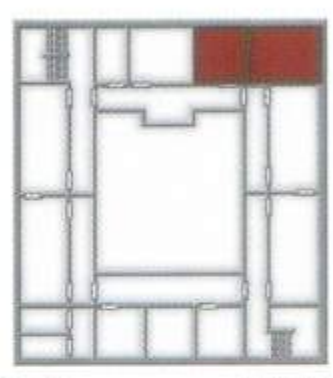


As the Music Room door is locked, run towards the Locker Room before the monsters attack you. Yet again, you hear a noise coming from a locker, but this time there's no cat inside - the locker just contains blood... **(screenshot 01)**. Head for the door again, and just at that moment, a body falls from a locker. Take the Library reserve key which falls by its side.**(screenshot 02)**. With the grey double doors to your right remaining closed for the time being, leave and head towards the Stairs on the top left hand side of the map, going back the way you came.

Ist die Katze schon wieder eingesperrt?

Da das Musikzimmer abgeschlossen ist, laufen Sie zum Umkleideraum weiter. Lassen Sie sich nicht von den Monstern anrühren. Wieder hören Sie ein Geräusch aus einem Spind. Diesmal ist aber keine Katze darin eingesperrt; nur Blut fließt heraus **(Bildschirmfoto 1)** ... Wenn Sie jetzt zur Tür gehen, poltert ein Leichnam aus einem anderen Spind. Der Ersatzschlüssel für die Bibliothek fällt neben ihn **(Bildschirmfoto 2)**. Nehmen Sie den Schlüssel, und treten Sie auf den Gang hinaus. Da die Flügeltür rechts noch versperrt ist, verlassen Sie den Trakt nach links und laufen zur Treppe oben links auf der Karte zurück.

Killer Spirits and Giant Lizards for Bedtime Reading...

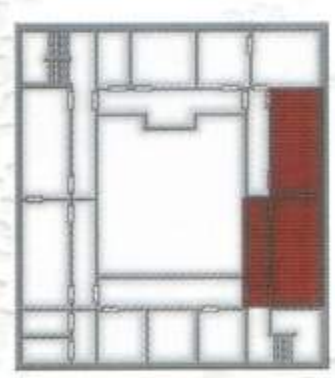


Once there, open the large grey double doors which lead to one of the two corridors you haven't yet explored - the Back Hall. Kill the two roaming Mumblers and open the Library Reserve door with the help of the key you have just found. Once inside, take the First aid kit from the shelf, then read the book which you find a little further to your right **(screenshot 01)**. It talks of paranormal phenomena. Now go into the Library via the far door. Take the ammunition from one of the two tables and then read a second book, open at the pages of a children's fairytale about the hunt for a very strange lizard... **(screenshot 02)**.

Todesgeister und Riesenechsen als Gutenachtlektüre ...

Wenden Sie sich kurz vor dem Ende des Ganges nach rechts, und betreten Sie durch die Flügeltür einen neuen Trakt. Erlegen Sie die beiden Grummler, und öffnen Sie die Tür zum Bibliothekszimmer mit Ihrem zuletzt gefundenen Schlüssel. Nehmen Sie den Verbandskasten aus dem Regal des Zimmers, und lesen Sie das Buch, das weiter rechts liegt **(Bildschirmfoto 1)**. Darin geht es um übersinnliche Erscheinungen. Die Tür rechts hinten führt zur eigentlichen Bibliothek. Treten Sie ein, und nehmen Sie die Munition auf einem der Tische mit. Lesen Sie ein weiteres Buch, dessen aufgeschlagene Seiten ein Märchen über die Jagd auf eine schreckliche Echse erzählen **(Bildschirmfoto 2)** ...

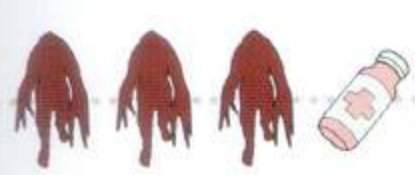
The Two Last Classrooms

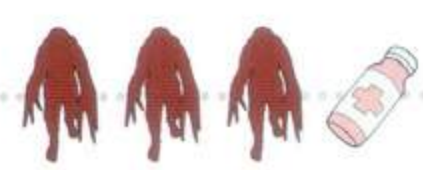


After this instructive bit of reading, open the other Library door and go into the first Classroom which you open with the Classroom key. Three vicious Mumblers attack, so avoid them and run through to the second Classroom **(screenshot 01)**. Here, pick up the Health drink from one of the chairs and leave by the nearest door. Kill the Giant cockroach in the corridor, then take the second Health drink from the bench **(screenshot 02)**. Go down the stairs and save your position in the Infirmary on the First Floor (the chain-link gate is now open), then go down the Stairs to the Basement.

Die letzten beiden Klassenzimmer

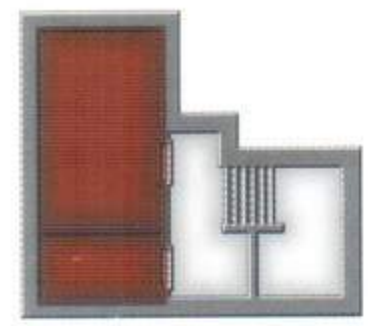
Öffnen Sie nach der erbaulichen Lektüre die andere Bibliothekstür, und wenden Sie sich nach links. Schließen Sie das erste Klassenzimmer mit dem passenden Schlüssel auf, und treten Sie ein. Weichen Sie den drei wilden Grummlern aus, und laufen Sie zum angrenzenden Klassenzimmer hinunter **(Bildschirmfoto 1)**. Nehmen Sie das Tonikum von einem der Stühle, und verlassen Sie das Klassenzimmer durch die nächstgelegene Tür. Strecken Sie den Raschler im Gang nieder, und lesen Sie ein weiteres Tonikum von der Bank auf **(Bildschirmfoto 2)**. Laufen Sie die Treppe hinunter, und sichern Sie Ihren Spielstand im Krankenzimmer (die Maschendrahttür im Erdgeschoß (1F) läßt sich nun öffnen). Steigen Sie dann die Kellertreppe hinab.





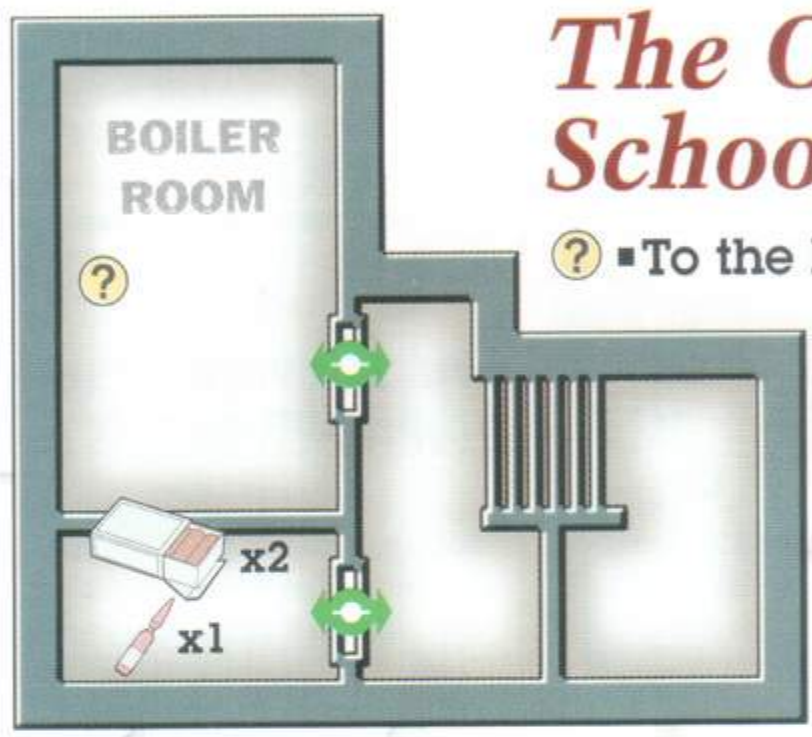
The Monster's Antechamber

GO INTO the Storage Room to pick up the Shotgun shells, which will come in very handy, not forgetting the nearby Ampoule **(screenshot 01)**. Now go into the Boiler Room, where your path is blocked by some turnstiles. You now have to turn the two valves a certain number of times in the correct direction to get through. Turn the left-hand valve right once, then the right-hand valve left twice to get through **(screenshot 02)**. Before you go any further, you should equip yourself with the Shotgun for what's going to be a significant battle...!



Das Vorzimmer zum Monster

BETRETEN SIE den Vorratsraum im Untergeschoß (BF), nehmen Sie die wertvollen Schrotflintenpatronen mit, und vergessen Sie nicht, die Ampulle aufzulesen **(Bildschirmfoto 1)**. Statten Sie dann dem Heizraum einen Besuch ab. Der weitere Weg wird durch ein Drehkreuz versperrt. Jetzt gilt es, die beiden Ventile auf die richtige Weise zu bewegen. Drehen Sie das linke Ventil einmal nach rechts, dann das rechte Ventil zweimal nach links **(Bildschirmfoto 2)**. Der Weg zum ersten Hauptgegner des Abenteuers ist frei ... Doch bevor Sie den Fahrstuhl zum Abgrund betreten, sollten Sie die Schrotflinte zur Hand nehmen. Ihnen steht der erste große Kampf bevor!

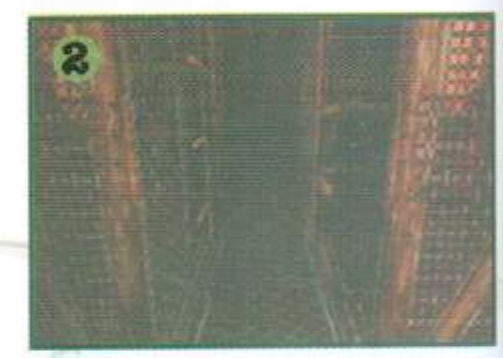


The Other School (BF)

? ▪To the Boss

„Andere" Schule Untergeschoß (BF)

? ▪Zum Hauptgegner



The First Boss

Lizard

WHEN you get through the turnstile, you go down into the Boss's chamber. The Lizard has two types of close-range attack. The first involves slowly approaching you and striking you with its head, pushing you off-balance for a short while **(screenshot 01)**. To avoid this, run around the metal cage and await the enemy from behind, shooting at its head, which is its weakest point, several times **(screenshot 02)**. Don't overdo it, but instead aim a couple of shots before quickly changing position to keep out of harm's way. Once injured, the Boss adopts a much more aggressive approach. The Lizard now moves more quickly, running after you to eat you alive **(screenshot 03)**. Shoot at its head when it has its mouth wide open **(screenshot 04)**. Give yourself enough room behind you to shoot as you retreat **(screenshot 05)**, or just so you can jump backwards to avoid being eaten. A single well-placed shot in the monster's mouth will bring its life to an end.

1. Hauptgegner

Die Eidechse

WENN SIE durch das offene Drehkreuz gehen, betreten Sie automatisch einen Aufzug, der in die Halle des ersten Hauptgegners, der Eidechse, führt. Das Ungeheuer greift auf zweierlei Arten an. Zum einen nähert es sich Ihnen und stößt Sie mit dem Kopf um **(Bildschirmfoto 1)**. Das kostet Sie wertvolle Zeit. Weichen Sie Ihrem Gegner aus, indem Sie am Außenrand der Halle entlanglaufen. Warten Sie von hinten auf die Eidechse, und schießen Sie mehrfach auf ihre Schwachstelle, den Kopf **(Bildschirmfoto 2)**. Nach mehreren Schüssen sollten Sie die Position wechseln und erneut ausweichen. Ist die Eidechse schwer genug verwundet, wechselt sie die Taktik. Jetzt geht sie zur zweiten Angriffsart über. Sie wird aggressiver und verfolgt Sie merklich schneller, um sich ein schmackhaftes Mahl zu sichern **(Bildschirmfoto 3)** ... Denken Sie an das Märchenbuch, warten Sie, bis die Eidechse ihre riesigen Kiefer öffnet, und schießen Sie direkt in ihr weit offenes Maul **(Bildschirmfoto 4)**. Behalten Sie Platz hinter sich, um beim Rückwärtsgehen schießen **(Bildschirmfoto 5)** oder sich mit einem Sprung nach hinten vor dem zuschnappenden Echsenmaul retten zu können. Ein einziger Treffer in das offene Maul genügt, um das Ungeheuer zu besiegen.

Dahlia Gillespie, an Old Woman Hiding Dark Truths...

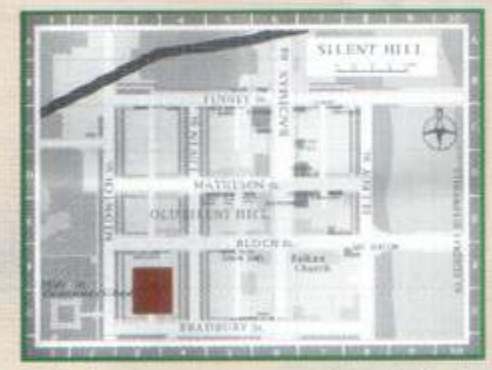
Dahlia Gillespie, who appears to be just an old crazy woman, guides Harry to a new trail, leading him from Old Silent Hill to Central Silent Hill.

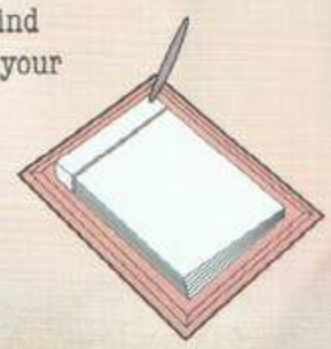
Dahlia Gillespie, eine gebrochene Frau, die finstere Wahrheiten verbirgt ...

Dahlia Gillespie, eine scheinbar harmlose Verrückte, führt Harry auf eine neue Spur. Der besorgte Vater verläßt das Wohngebiet und betritt das Einkaufsviertel von Silent Hill.

K. Gordon House

ONCE the fight with the Boss and the cinematic are over, you find yourself in the Boiler Room again, in the Basement of Midwich Elementary School. Take the K. Gordon key which you find at your feet **(screenshot 01)**. As you climb the stairs to the First Floor, a church bell begins to toll. Look at the list of teachers on the counter of the Reception to find K. Gordon's address. You now have to head for his house, which is clearly marked on the Residential area map (Old Silent Hill). To begin with, go onto Bradbury St. then go up the alley to your left **(screenshot 02)**. Open the wooden gate near the bloodstained garage and cross the garden. Enter the house by using the K. Gordon key. Pick up the two boxes of ammunition which you will find inside and save your position on the Notepad. ●

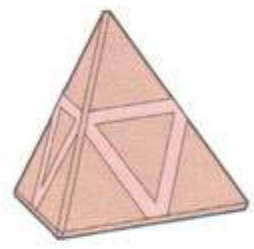


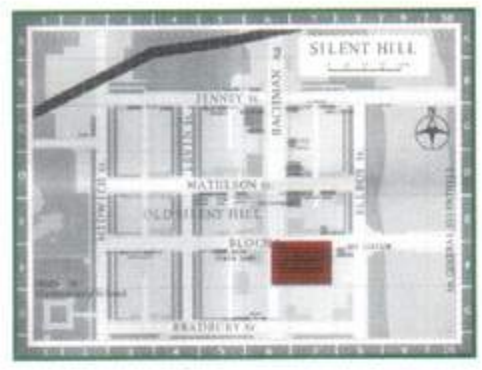


K. Gordons Haus

NACH dem Kampf gegen die Eidechse und der anschließenden Filmszene finden Sie sich im Heizraum der Grundschule wieder. Nehmen Sie den Schlüssel mit der Aufschrift „K. Gordon", der auf dem Boden liegt **(Bildschirmfoto 1)**. Während Sie in das Erdgeschoß hinaufsteigen, beginnt eine Kirchenglocke zu läuten. Sehen Sie sich die Lehrerliste an, die auf dem Tresen des Empfangs liegt. Darauf steht K. Gordons Adresse. Die Lage von Gordons Haus wird automatisch auf der Karte des Wohngebietes vermerkt. Jetzt müssen Sie das Haus des Lehrers besuchen. Treten Sie auf die Bradbury Street hinaus, und folgen Sie der Gasse, die von der Straße aus (links von Ihnen) nach Norden führt **(Bildschirmfoto 2)**. Öffnen Sie das Holztor in der Nähe der blutverschmierten Garage, und durchqueren Sie den Garten. Benutzen Sie den Schlüssel von K. Gordon, um das Haus aufzuschließen. Im Inneren des Hauses finden Sie zwei Schachteln Munition. Sichern Sie Ihren Spielstand mit Hilfe des Notizblocks. ●

Your Fate Appears to Have Been Decided





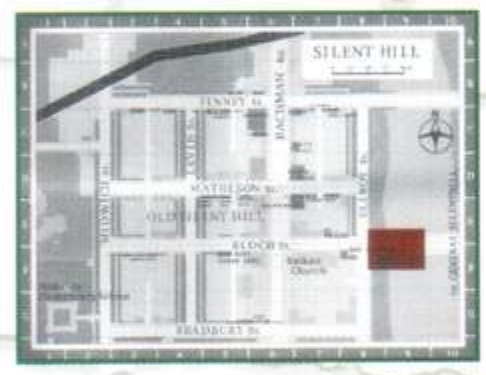
YOUR NEXT destination is Balkan Church on Bloch St. But before you go there, you need to pick up a few of the items available in the area. Look at the Residential area map (The Other Old Silent Hill) to find out their exact location. Once you're in front of Balkan Church, go in and meet Dahlia Gillespie, who has been awaiting your arrival... **(screenshot 01)**. When she's left, take the "Flauros" and Drawbridge key from the church altar **(screenshot 02)**, not forgetting the Health drink nearby. Save your position again on the Notepad which is on the table near the exit, then leave the Church. ●

Ihr Schicksal scheint vorherbestimmt

IHR NÄCHSTES Ziel, die Balkan-Kirche, liegt an der Bloch Street. Bevor Sie sich dorthin begeben, sollten Sie noch ein paar Gegenstände aus der Nachbarschaft einsammeln. Sehen Sie im Stadtplan des „anderen" Wohngebietes nach, wo die Extras liegen. Wenn Sie die Kirche erreicht haben, treten Sie ein, und schließen Sie Bekanntschaft mit Dahlia Gillespie. Sie hat Ihre Ankunft bereits erwartet **(Bildschirmfoto 1)**. Nachdem Dahlia die Kirche verlassen hat, nehmen Sie den Zugbrückenschlüssel und den Flauros, die auf dem Altar liegen, an sich **(Bildschirmfoto 2)**. Denken Sie auch an das Tonikum. Sichern Sie Ihren Spielstand mit Hilfe des Notizblockes in der Nähe des Ausgangs. Verlassen Sie die Kirche wieder. ●

Crossing the Bridge

YOU NOW have to go to Alchemilla Hospital by crossing the Drawbridge at the far end of Bloch St. Before you do that, stock up on ammunition and regenerating items by consulting the places marked on your map. Then head down Bloch St. and, once you've passed the Gas Station, continue east, keeping close to the side of the street on your right. When you get to the bridge, go down the first set of steps you see and pick up some Shotgun shells and a First aid kit **(screenshot 01)**, before continuing along the Drawbridge until you reach the Drawbridge Control Tower. Go up the stairs to the Control Room and take the Health drink and the Shopping district map (Central Silent Hill) **(screenshot 02)**. Then use the Drawbridge key in the Control Panel **(screenshot 03)** to drop the Drawbridge, then save your position. Once you've done that, leave the Control Room and continue east along Bloch St. into this new area of town. ●



Die Brücke zum Einkaufsviertel

NUN MÜSSEN Sie das Alchemilla-Krankenhaus im Einkaufsviertel besuchen. Sie gelangen über die Zugbrücke am östlichen Ende der Bloch Street dorthin. Zuvor sollten Sie aber noch Ihre Munitions- und Heilmittelvorräte auffüllen. Besuchen Sie dazu die auf der Karte eingetragenen Stellen in der Umgebung. Laufen Sie dann die Bloch Street hinunter. Wenn Sie an der Tankstelle vorbeigekommen sind, laufen Sie nach Osten weiter. Bleiben Sie auf der rechten Straßenseite. Bald gelangen Sie zur Zugbrücke. Laufen Sie die erste Steintreppe hinab, und lesen Sie die Pistolenpatronen sowie den Verbandskasten auf **(Bildschirmfoto 1)**. Überqueren Sie die Zugbrücke, bis Sie den kleinen Turm mit dem Steuerraum der Zugbrücke erreichen. Steigen Sie die Treppe zum Steuerraum hinauf, und nehmen Sie das Tonikum und die Karte des Einkaufsviertels mit **(Bildschirmfoto 2)**. Benutzen Sie dann den Zugbrückenschlüssel an der Bedientafel, um die Zugbrücke herunterzulassen **(Bildschirmfoto 3)**. Sichern Sie jetzt Ihren Spielstand im Notizblock. Verlassen Sie anschließend den Steuerraum, und folgen Sie der Brücke nach Osten. Das Wohngebiet liegt nun hinter Ihnen. Sie betreten ein neues Stadtviertel. ●

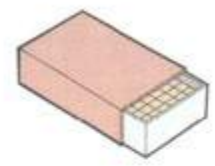
Deadly Silence and Desolation in Central Silent Hill

The extent of drug trafficking in this tiny resort town raises its head. Even the police seem unable to stop this growing menace, unless they too are involved...? Whatever the case, Harry's journey leads him to Alchemilla Hospital, where suffering of all sorts awaits...

Tödliche Stille über dem verlassenen Einkaufsviertel

Harry wird deutlich, wie stark der organisierte Drogenhandel in dem kleinen Ferienort ist. Selbst die Polizei scheint der Bedrohung machtlos gegenüberzustehen. Oder sollte sie selbst darin verstrickt sein...? Auf jeden Fall führen Harrys Nachforschungen ihn zum Alchemilla-Krankenhaus. Hier erwartet ihn unerträgliches Leid...

Central Silent Hill



Legend

1. ▪Health drinks x1
2. ▪Handgun bullets x1
3. ▪Handgun bullets x3
   ▪Shotgun bullets x2
   ▪Notepad
4. ▪Handgun bullets x1
   ▪Health drinks x1
5. ▪Health drinks x1

Legende

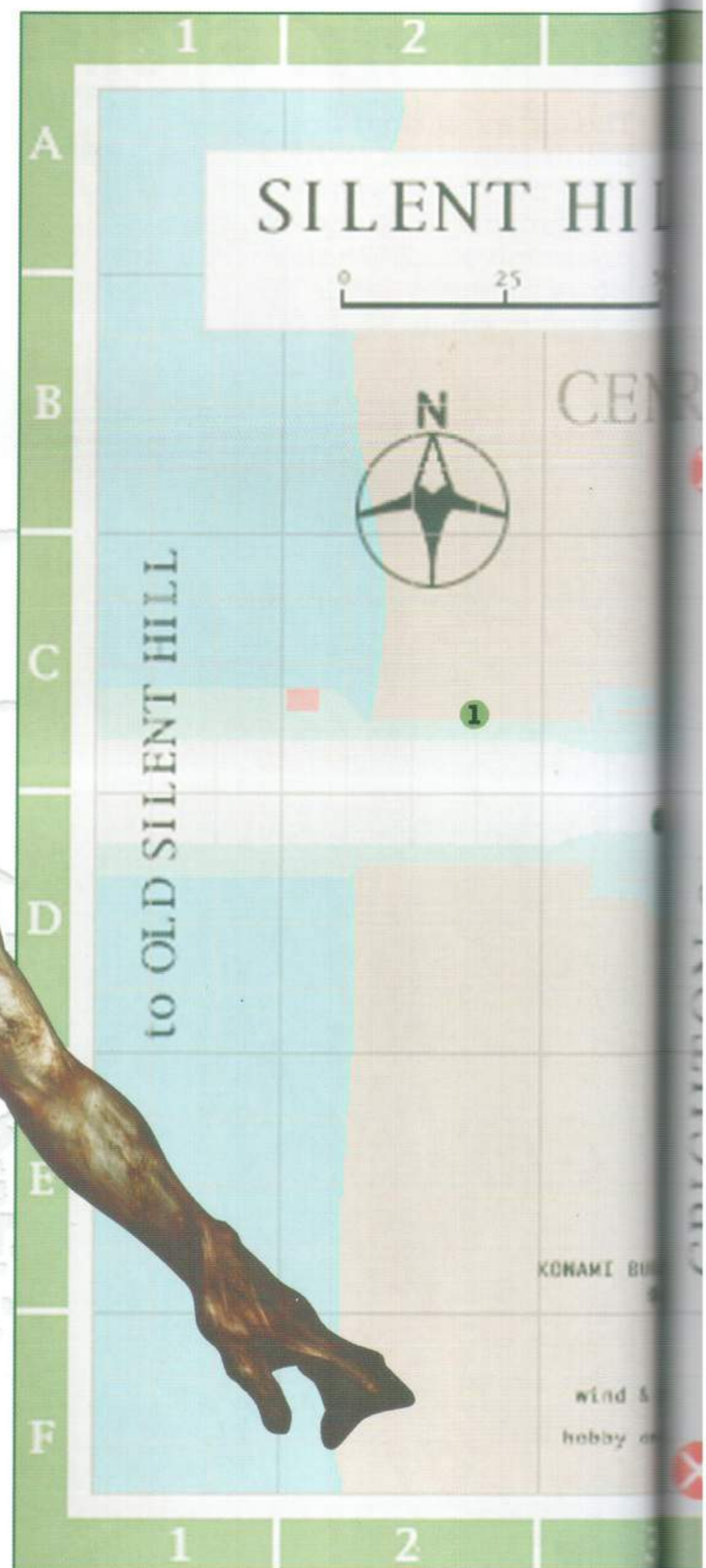
1. ▪Tonikum x1
2. ▪Pistolenpatronen x1
3. ▪Pistolenpatronen x3
   ▪Schrotflintenpatronen x2
   ▪Speicherstelle
4. ▪Pistolenpatronen x1
   ▪Tonikum x1
5. ▪Tonikum x1

Monsters / Die Monster

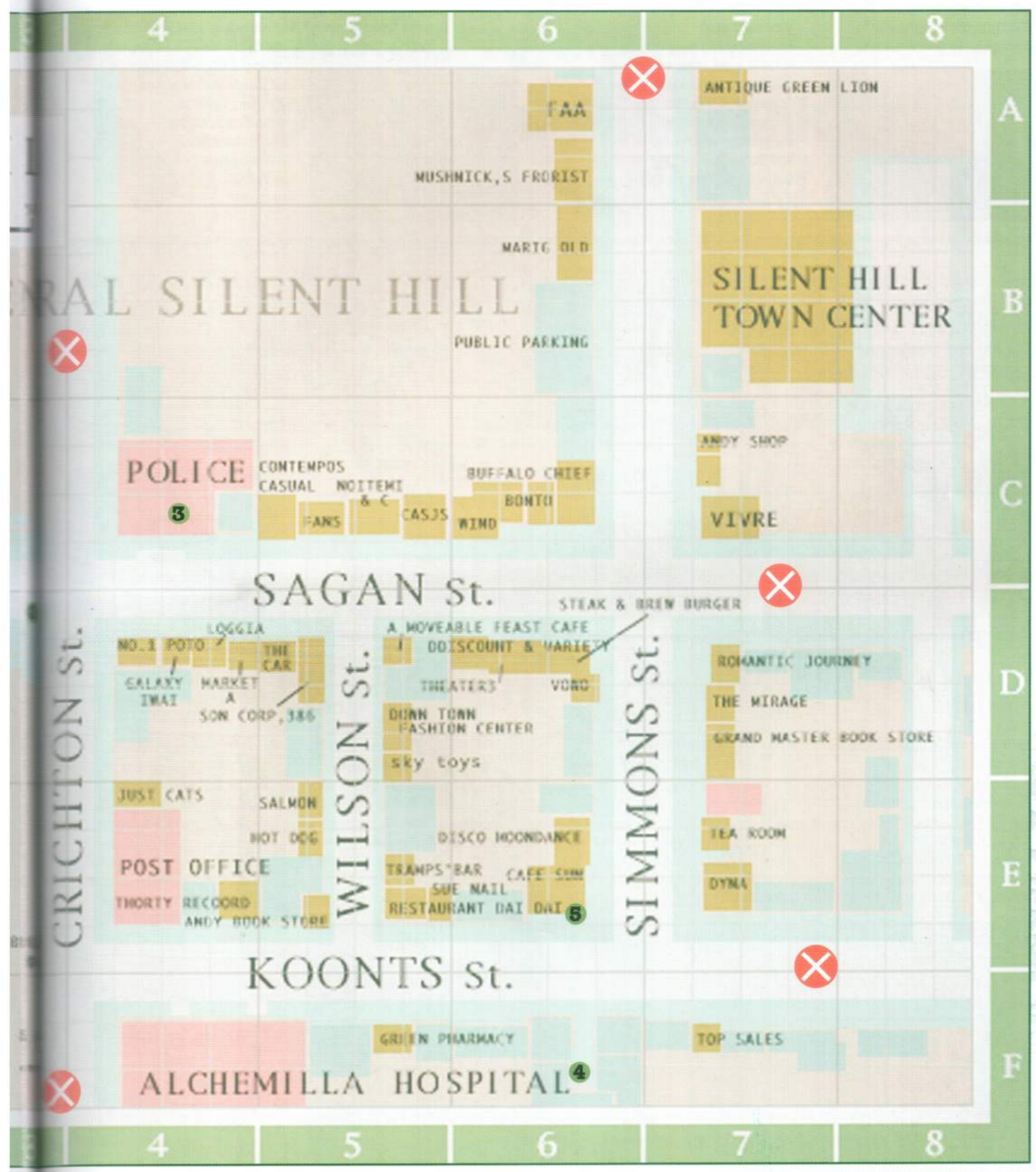
Air Screamer/
Rotschwingen

Groaner/
Höllenhunde

Romper/
Kriecher

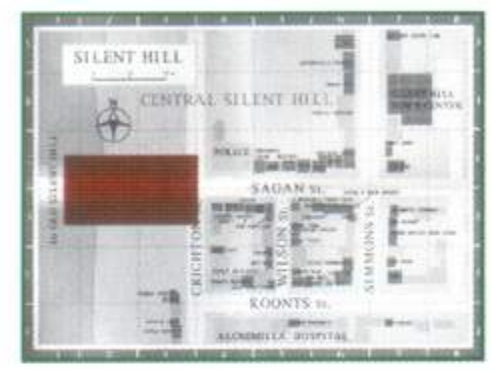


Das Einkaufsviertel



Arriving in Central Silent Hill

WHEN you get into the new area of town, head east and then when you can, back up slightly to the left of the Drawbridge to take the Health drink from a barrel **(screenshot 01)**. Then move over to your right and continue until you come to some steps, where you will find some Handgun bullets **(screenshot 02)**. Continue along the road until you come to the junction of Crichton St. and Sagan St. Now head for the Police Station which is a little further along Sagan St.

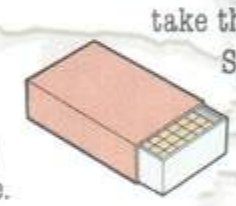


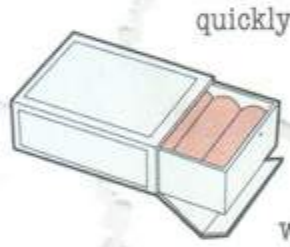
Ankunft im Einkaufsviertel

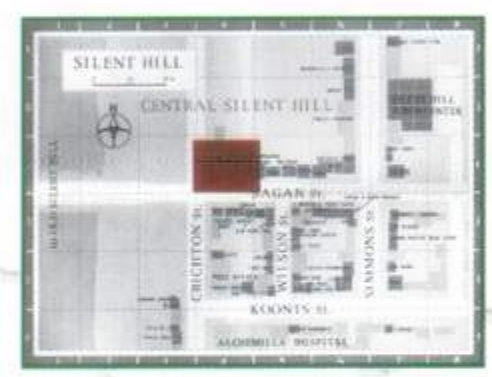
STEUERN SIE nach Ihrer Ankunft im neuen Viertel von Silent Hill in Richtung Osten. Laufen Sie am Ende der halbhohen Fahrbahnbegrenzung zur Nordseite der Zugbrücke, und nehmen Sie das Tonikum auf dem Faß mit **(Bildschirmfoto 1)**. Setzen Sie Ihren Weg auf der rechten (südlichen) Seite der Zugbrücke fort. Auf der Steintreppe an der Südseite der Brücke finden Sie Pistolenpatronen **(Bildschirmfoto 2)**. Folgen Sie der Straße bis zur ersten Kreuzung Crichton/ Sagan Street. An der Nordostecke der Kreuzung liegt die Polizeiwache.

The Police Station

AT THIS POINT, move onto the footpath on your left so you're on the same side as the Police Station, where three Rompers guard the entrance **(screenshot 01)**. Once you get past them, enter the building as quickly as possible. Go into the room to your left, where you will find ammunition, a Notepad and a note on the desk telling of the death of a police officer... **(screenshot 02)**. Then read the blackboard. Come back into the entrance and before leaving, take the Shotgun shells.







Die Polizeiwache

TRETEN SIE von der Kreuzung aus auf den Bürgersteig. Hier, auf der Sagan Street, lungern drei Kriecher vor dem Eingang zur Polizeiwache herum **(Bildschirmfoto 1)**. Schlängeln Sie sich an ihnen vorbei, und betreten Sie rasch das Gebäude. Im Büro links von der Eingangshalle liegen Munition und ein Notizblock zum Sichern Ihres Spielstandes. Auf dem Schreibtisch finden Sie einen Vermerk über den rätselhaften Tod eines Polizisten **(Bildschirmfoto 2)** ... Schauen Sie sich dann die Tafel an, und lesen Sie die Ermittlungsnotizen darauf. Kehren Sie in die Eingangshalle zurück, und nehmen Sie die Schrotflintenpatronen mit, bevor Sie die Polizeiwache verlassen.

Heading for Alchemilla Hospital

NOW YOU'VE GOT a few new clues, it's looking like drug trafficking is yet another vile secret of this cursed town. But before exploring Alchemilla Hospital, take a small detour to pick up Health drinks and Handgun bullets found on either side of the eastern end of Koontz St. **(screenshot 01)**. Then head for the Alchemilla Hospital entrance and before opening the gate, get ready to turn to your right immediately so you can enter the building and avoid the enemies guarding the entrance **(screenshot 02)**.

Auf dem Weg zum Alchemilla-Krankenhaus

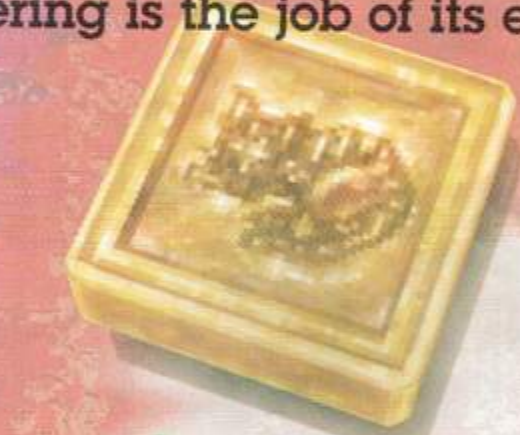
JETZT haben Sie erste Hinweise auf das Geschehen. Offenbar gehört der Drogenschmuggel zu den vielen Geheimnissen der Stadt. Bevor Sie das Krankenhaus besuchen, sollten Sie einen kleinen Umweg machen und die Tonika sowie die Pistolenpatronen auf beiden Seiten des östlichen Endes der Koontz Street einsammeln **(Bildschirmfoto 1)**. Laufen Sie dann zum Eingang des Alchemilla-Krankenhauses. Bevor Sie das Tor zum Krankenhausgelände öffnen, sollten Sie sich auf eine schnelle Rechtswende vorbereiten. So gelangen Sie unversehrt an den monströsen Hofwächtern vorbei **(Bildschirmfoto 2)**.

Alchemilla Hospital, a Centre of Pain and Suffering...

Das Alchemilla-Krankenhaus, Ort unsäglichen Leids ...

Alchemilla Hospital seems to have been abandoned, as if time had stood still, but it also seems to be an omen that the worst is yet to come. The strange Dr. Michael Kaufmann has stood firm, however, armed and hostile towards any new arrivals... Something bizarre is happening in this hospital, and it is no longer a place where people come to escape pain but where inflicting deadly suffering is the job of its employees.

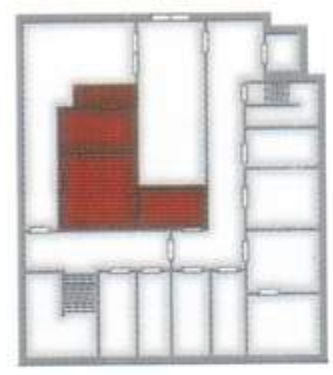
Das Krankenhaus wirkt wie ausgestorben – als habe jemand die Zeit angehalten. Die Stille scheint ein böses Vorzeichen weiteren Unheils zu sein. Der merkwürdige Dr. Michael Kaufmann hat dem Wahnsinn standgehalten. Neuankömmlingen gegenüber erweist er sich jedoch als abweisend, ja feindselig ... Im Krankenhaus geht Unerklärliches vor. Hier werden Leiden nicht gelindert, sondern auf brachiale, tödliche Art ausgemerzt.



Reality Confused with Twisted Imagination

Meeting Dr. Kaufmann

ONCE YOU GET inside Alchemilla Hospital, go into the Examination Room after you hear the gunshot. The enigmatic Michael Kaufmann greets you rather gruffly **(screenshot 01)**. After your discussion, open the door to your left which leads into the Office, then open the other door and come out behind the counter in the Reception. Take the First aid kit and the Hospital map which is fixed to the wall **(screenshot 02)**. Then go back into the room where you met Kaufmann and take the door next to the blue cupboard to save your position on the Notepad near the entrance. Then return to the Examination Room and open the door to the Medicine Room. Read the newspaper on the desk, which has had an article cut out of it... Then continue into the next corridor.

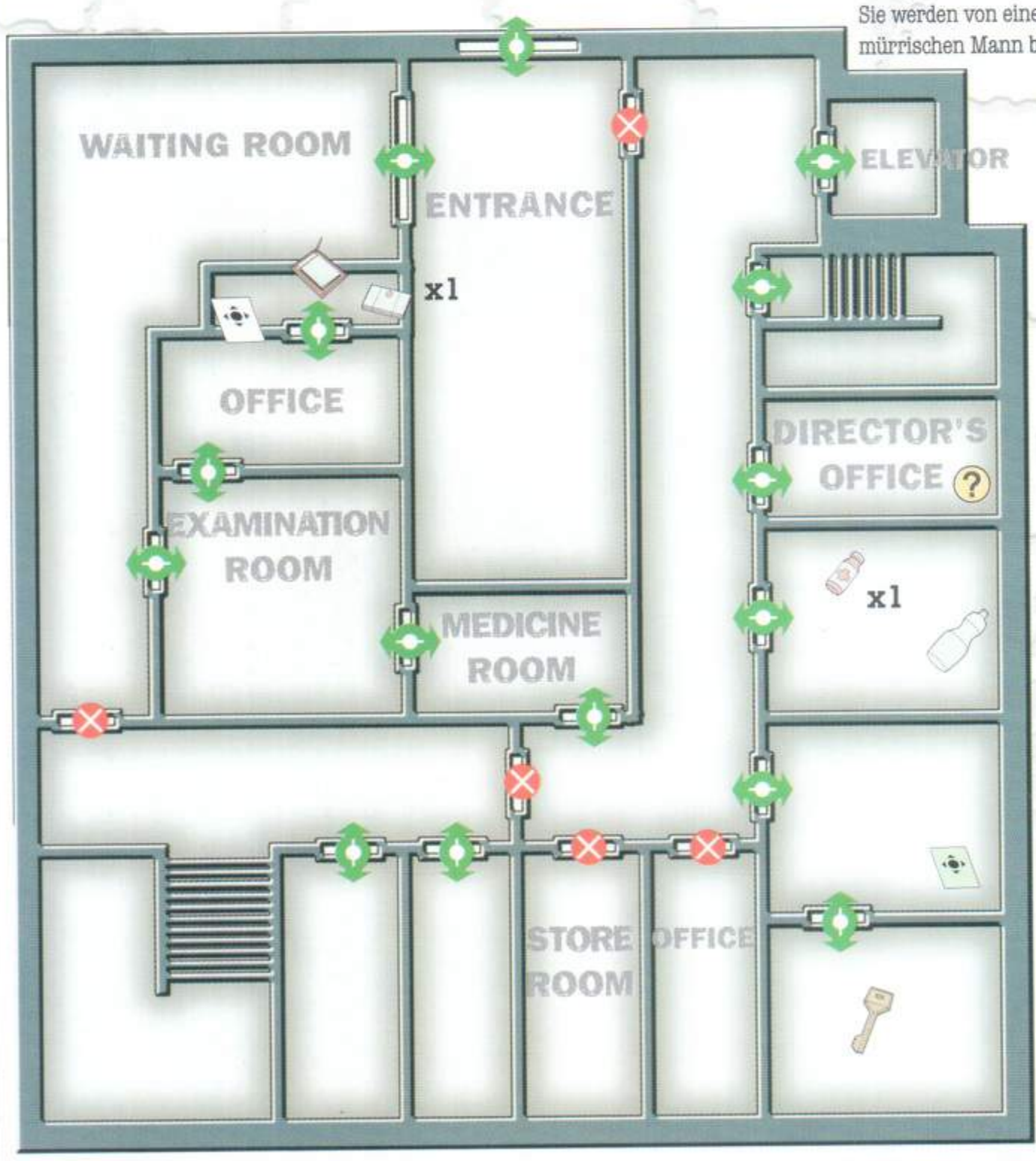


Wenn wirre Phantasien sich mit der Wirklichkeit vermengen

Begegnung mit Dr. Kaufmann

WENDEN SIE sich nach links, nachdem Sie das Krankenhaus betreten haben. Wenn Sie einen Schuß hören, laufen Sie zum Untersuchungszimmer.

Es liegt hinter der ersten Tür links. Sie werden von einem ziemlich mürrischen Mann begrüßt: Dr. Michael Kaufmann **(Bildschirmfoto 1)**. Öffnen Sie im Anschluß an das Gespräch die Tür links von sich; sie führt in ein Büro. Durch die nächste Tür gelangen Sie in den Empfangsbereich. An der Wand hängt die Karte des Krankenhauses **(Bildschirmfoto 2)**. Nehmen Sie die Karte mit, und lesen Sie den Verbandskasten auf. Kehren Sie dann in das Untersuchungszimmer zurück, und öffnen Sie die Tür links. Lesen Sie die Zeitung auf dem Schreibtisch des Medikamentenraums. Ein Artikel ist aus der aufgeschlagenen Seite ausgeschnitten ... Verlassen Sie den Raum durch die untere Tür. Sie gelangen in einen neuen Trakt des Krankenhauses.



Hospital (1F)

- Plastic bottle
- Hospital Basement key
- Hospital map
- Hospital basement map
- Unknown liquid

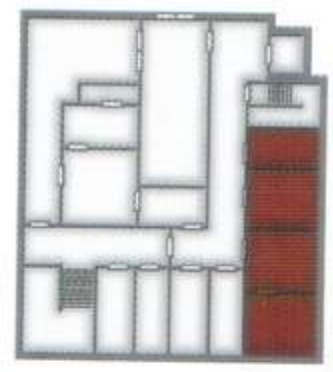
Krankenhaus Erdgeschoß (1F)

- Plastikflasche
- Kellerschlüssel
- Karte des Krankenhauses
- Karte vom Untergeschoß des Krankenhauses
- Ausgelaufene Flüssigkeit

Alchemilla Hospital
Das Alchemilla-Krankenhaus

A Visitor has Passed Before You...

GO DIRECTLY into the Doctor's office, as the two previous rooms have been blocked off. In here, you'll find the Hospital basement map on the desk **(screenshot 01)**. Now go into the Conference Room and take the Hospital basement key from the marble table. Go back into the corridor, passing through the Doctor's office, and enter the Kitchen. Pick up the Health drink and the Plastic bottle **(screenshot 02)**. Now go into the Director's Office, which you haven't explored yet. In here, use the Empty bottle to collect a little of the Unknown liquid which has been spilt on the floor **(screenshot 03)**. The Elevator isn't working for the time being, and you can't go up to another floor, so open the door which leads to the Basement with the Hospital basement key..

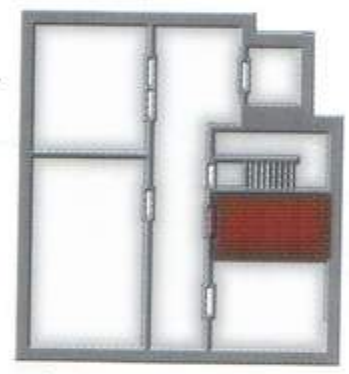


Vor Ihnen war schon jemand da ...

DA DIE ANDEREN Räume vorerst noch versperrt sind, wenden Sie sich nach links und betreten das Arztzimmer vor sich. Auf dem Schreibtisch des Büros liegt die Karte vom Untergeschoß des Krankenhauses **(Bildschirmfoto 1)**. Gehen Sie vom Arztzimmer aus nach unten in den Konferenzraum. Nehmen Sie den Schlüssel zum Untergeschoß des Krankenhauses vom Marmortisch. Treten Sie durch das Arztzimmer wieder auf den Gang hinaus, und besuchen Sie die Küche. Sie liegt zur anderen Seite des Arztzimmers. Lesen Sie das Tonikum auf, und nehmen Sie die leere Plastikflasche mit **(Bildschirmfoto 2)**. Der nächste Raum ist das Büro des Krankenhausdirektors. Benutzen Sie die Plastikflasche, um ein wenig von der ausgelaufenen Flüssigkeit auf dem Boden abzufüllen **(Bildschirmfoto 3)**. Da der Fahrstuhl derzeit außer Betrieb ist und Sie nicht in die erste Etage hinaufgelangen, öffnen Sie mit dem Kellerschlüssel die Tür neben dem Zimmer des Direktors. Sie führt zur Kellertreppe.

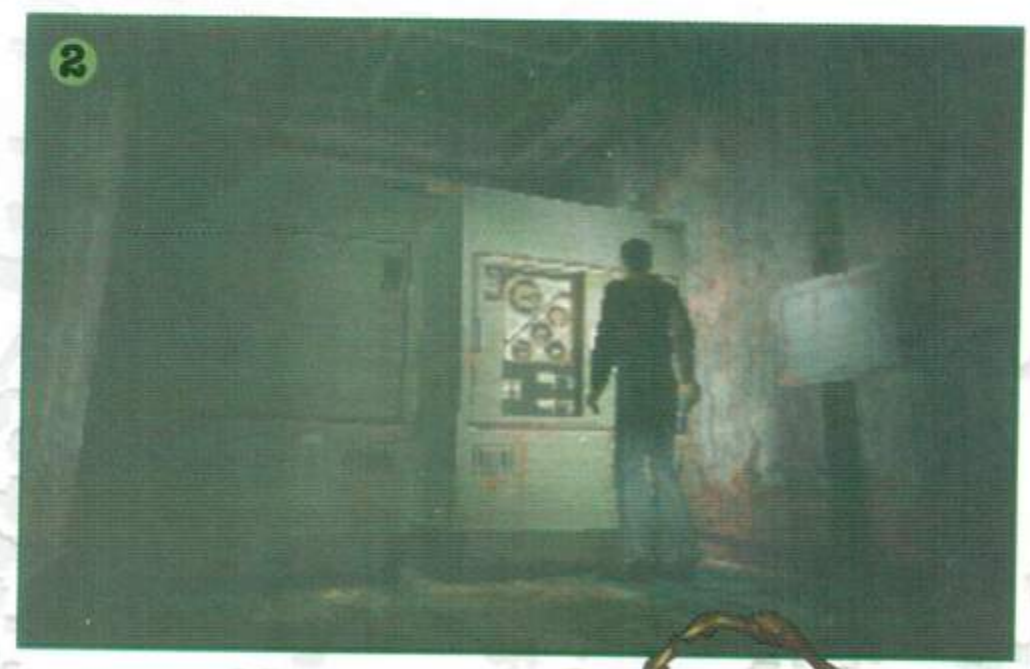
A Secret Floor Appears and Opens the Door to Darkness...

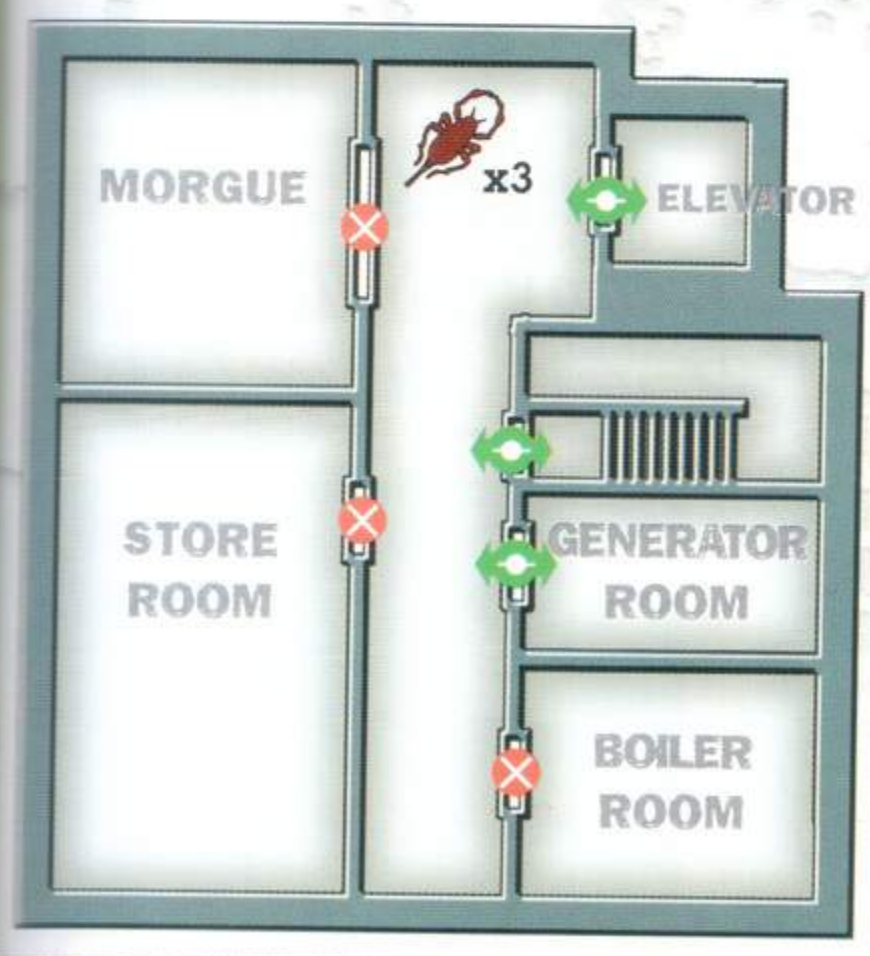
Once you've opened the door, go down the Stairs and kill the Giant Cockroaches scurrying around **(screenshot 01)**. When that's done, open the door to the Generator Room, because all the other doors in the Basement are shut. Inside, turn on the switch for the emergency generator **(screenshot 02)**, which activates the power for the Elevator and certain rooms in Alchemilla Hospital.



Eine Geheimetage gewährt den Zutritt zur Finsternis ...

STEIGEN SIE die Kellertreppe hinab, nachdem Sie die Tür aufgeschlossen haben. Erlegen Sie unten die Raschler **(Bildschirmfoto 1)**, und öffnen Sie die Tür des Generatorkellers. Die anderen Türen im Untergeschoß (BF) sind abgeschlossen. Legen Sie den Schalter am Notaggregat um **(Bildschirmfoto 2)**. Jetzt haben der Fahrstuhl und einige Räume des Krankenhauses wieder Strom.



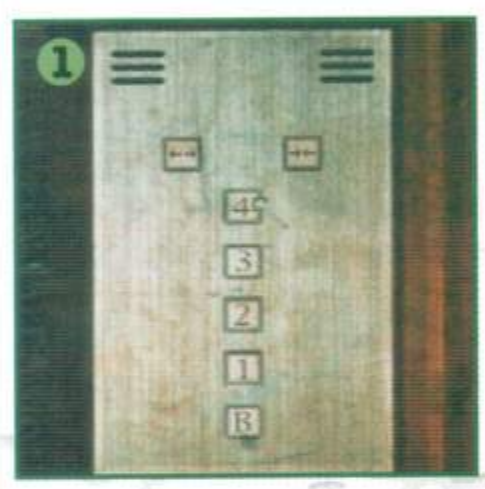


Hospital (BF)

Krankenhaus Untergeschoß (BF)

A Strange Silence Reigns in the Corridors

TAKE THE ELEVATOR which is now-working up from the Basement to the Second Floor. Leave the Elevator and try to open the double doors. They remain closed. Repeat the operation for the double doors on the Third Floor. Inexplicably, when you go back into the Elevator to choose a floor, as if by magic, a button for the Fourth Floor has appeared **(screenshot 01)**. Press this button and you will see the same young girl you first saw on the outskirts of town...

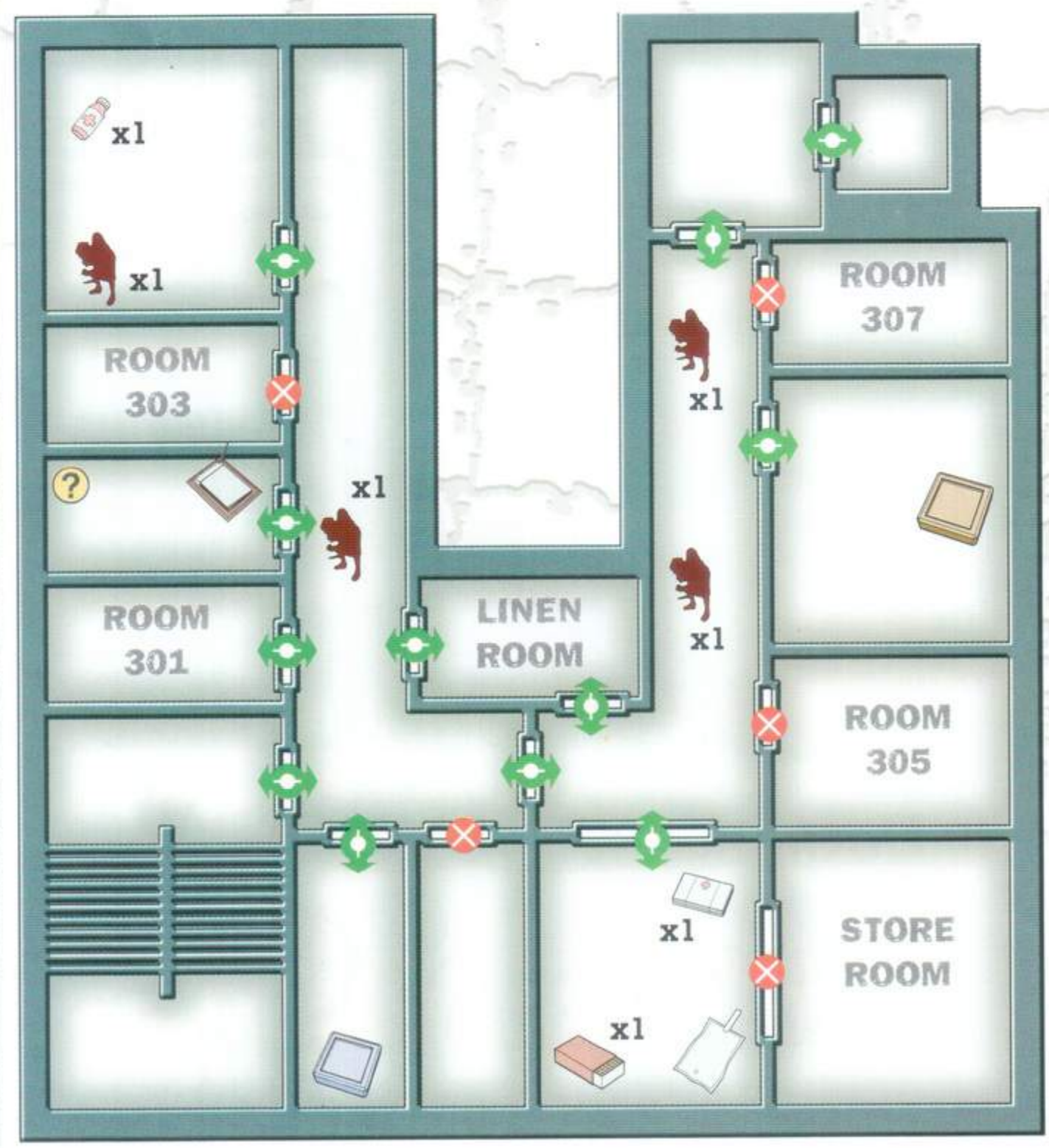


In the strange atmosphere of this floor, you find yourself in a small room like the ones on the other floors. Open the double doors to your left. As this floor shouldn't even exist, there's no point in looking at your map - there isn't one for this part of the hospital. All the doors up here are shut anyway. Run to the end until you get to more double doors, and open them. You find another corridor, full of rooms that are blocked off. Continue along it and go down the Stairs at the end on your left to get to the Third Floor **(screenshot 02)**.

Bleierne Stille liegt auf den Fluren

JETZT können Sie den Fahrstuhl benutzen. Fahren Sie vom Untergeschoß in die erste Etage (2F) hinauf. Verlassen Sie den Fahrstuhl, und rütteln Sie an der Flügeltür. Sie ist abgeschlossen. Fahren Sie in die zweite Etage (3F), und versuchen Sie dort dasselbe. Wieder ohne Erfolg. Wenn Sie jetzt aber den Fahrstuhl erneut betreten, ist eine Taste für eine weitere, die dritte Etage (4F) auf dem Bedienfeld erschienen **(Bildschirmfoto 1)**. Drücken Sie die neue Taste. Wieder erscheint die sehr junge Frau, die Sie im Vorort von Silent Hill zum ersten Mal sahen.

Die Stimmung auf der neuen Etage ist furchterregend unwirklich. Sie treten in ein Zimmer, das denen der anderen Stockwerke ähnelt. Nur finden Sie es auf keinem Ihrer Lagepläne. Es ist, als gäbe es diesen Teil des Krankenhauses gar nicht ... Öffnen Sie die Flügeltür zu Ihrer Linken. Alle weiteren Türen sind fest verschlossen. Laufen Sie bis zum Ende des Flures, und öffnen Sie die nächste Flügeltür. Ein weiterer Gang mit versperrten Räumen schließt sich an. Laufen Sie dennoch weiter. Schließlich gelangen Sie links zu einer Treppe, die nach unten führt. Steigen Sie zur zweiten Etage (3F) hinab **(Bildschirmfoto 2)**.



The Other Hospital (3F)

- Plate of "Cat"
- Plate of "Turtle"
- Blood pack
- Video recorder

„Anderes" Krankenhaus Zweite Etage (3F)

- „Katzen"-Platte
- „Schildkröten"-Platte
- Blutkonserve
- Videorecorder

Medical Personnel to Bring Your Suffering to an End...

Engel in Weiß: Wir bereiten Ihrem Leiden ein Ende ...

The First Corridor on the Third Floor

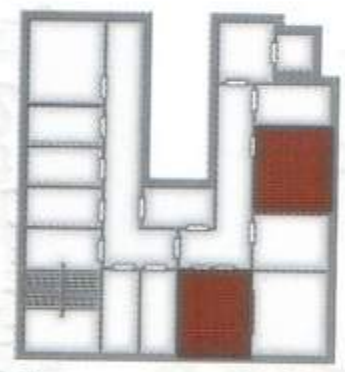
WHEN you get to the Third Floor, open the double doors to your right and get ready to "thank" the Puppet Nurse on your right for her attentiveness **(screenshot 01)**. Once you've got rid of this enemy, go into the Mens' Toilets on your right and take the Plate of "Turtle". Then leave and enter Room 304, where another Puppet Nurse awaits. Kill her, then examine the steel plate on the wall and take the Health drink from one of the stretchers. Then go into Room 302, examine the video recorder and save. Then go into Room 301 to look at the empty Bird cage there. You now need to explore the second part of this floor, on the right-hand side of the building.

Der erste Gang auf der zweiten Etage (3F)

ÖFFNEN SIE nach der Ankunft auf der zweiten Etage (3F) die Flügeltür rechts von sich. Machen Sie sich auf eine Begegnung mit einem operationswütigen Schwesternzombie gefaßt **(Bildschirmfoto 1)**, und erlösen Sie die Untote Ihrerseits. Betreten Sie anschließend die Herrentoilette rechts, und nehmen Sie die „Schildkröten"-Platte mit. Verlassen Sie die Toilette, und begeben Sie sich zum Zimmer 304. Hinter der Tür wartet ein weiterer Schwesternzombie. Erlegen Sie die Untote, und betrachten Sie die Stahlplatte an der Wand. Nehmen Sie das Tonikum von einer der Tragbahren, und betreten Sie Zimmer 302. Schauen Sie sich den Videorecorder an, und sichern Sie Ihren Spielstand. Gehen Sie dann in das Zimmer 301, und betrachten Sie den leeren Vogelkäfig. Als nächstes sollten Sie den Ostflügel der Etage erkunden.

Finding the Second Plate... and Several Zombies

THERE ARE two ways of getting into the right-hand corridor. Either go through the double doors in the first corridor or the Linen Room. Either way, you'll end up in more or less the same place. Immediately, you come across more Puppet Nurses. Kill them one by one **(screenshot 01)**, so you can search each room in peace. Go into the Store Room and take the Blood pack **(screenshot 02)**, First aid kit and Handgun bullets. Then go into Room 306 and take the Plate of "Cat" **(screenshot 03)**. You now need to go to the First Floor. To do that, take the Elevator which is just near your current position, without stopping off on the Second Floor.

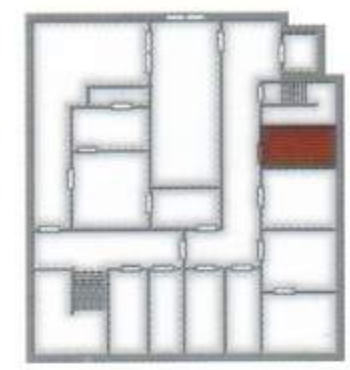


Die zweite Platte ... und ein paar Zombies

SIE KÖNNEN auf zweierlei Weise in den Ostflügel der Etage gelangen. Öffnen Sie entweder die Flügeltür im Gang, oder betreten Sie das Wäschelager, und verlassen Sie es durch die zweite Tür. In beiden Fällen finden Sie sich im Flur des Ostflügels wieder – und werden von Schwesternzombies bestürmt. Strecken Sie eine Untote nach der anderen nieder **(Bildschirmfoto 1)**, damit Sie sich anschließend ungestört umsehen können. Betreten Sie den Lagerraum im Süden des Ganges. Hier finden Sie eine Blutkonserve **(Bildschirmfoto 2)**. Nehmen Sie den Beutel mit, und lesen Sie auch die Pistolenpatronen sowie den Verbandskasten auf. Folgen Sie dem Gang nach Norden, und betreten Sie Zimmer 306. Dort finden Sie eine „Katzen"-Platte **(Bildschirmfoto 3)**. Jetzt müssen Sie ins Erdgeschoß (1F) zurückkehren. Benutzen Sie den Fahrstuhl, ohne in der ersten Etage (2F) anzuhalten.

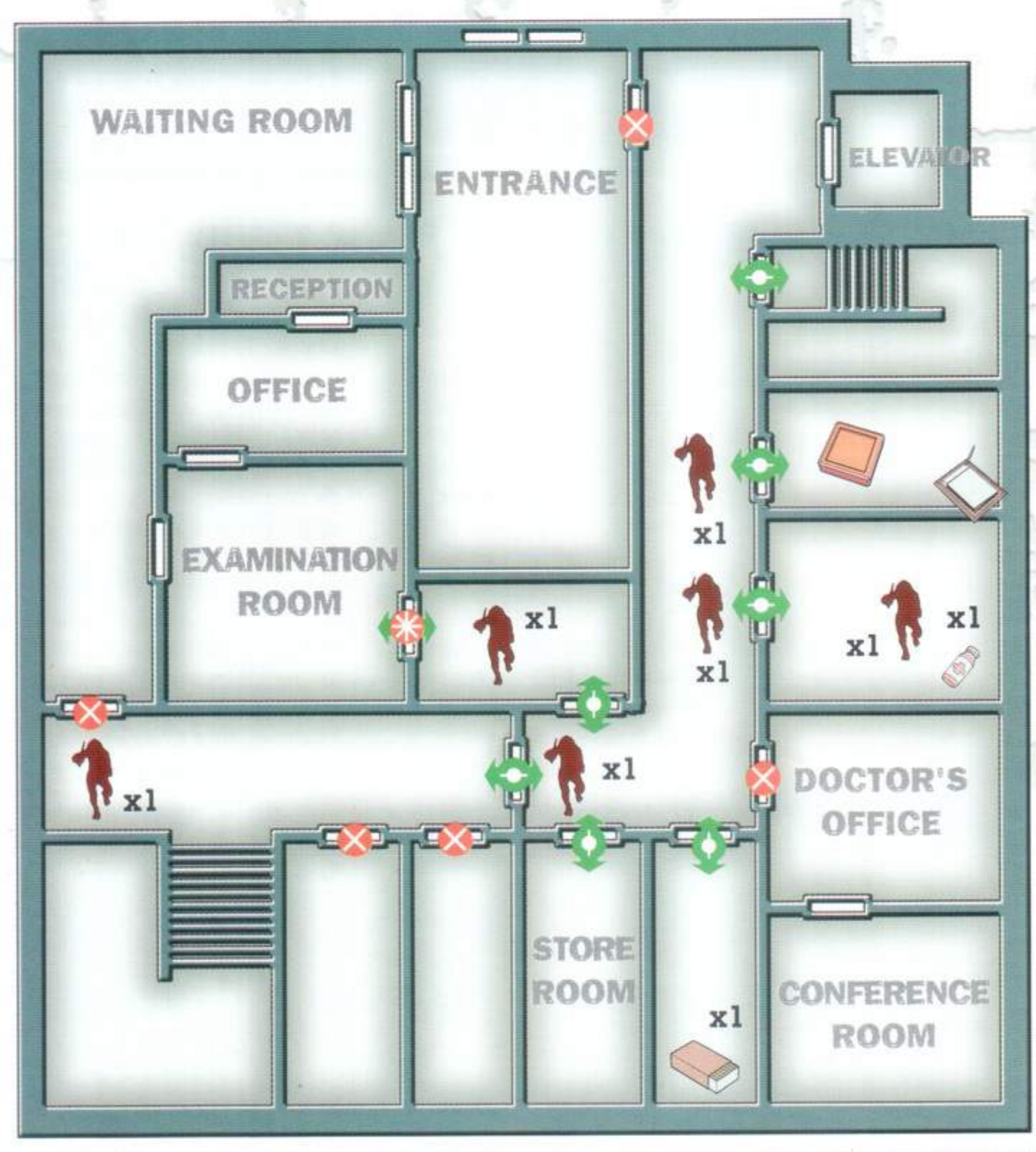
The Plate of "Queen"

ONCE YOU GET OUT of the Elevator, search the vending machine on your right and you'll get three Health drinks **(screenshot 01)**. Continue along the corridor and prepare to meet a new enemy, the Puppet Doctor **(screenshot 02)**. Then go into the Director's Office and save, having taken the Plate of "Queen" from the table **(screenshot 03)**. Now leave the room and kill another Puppet Doctor as he lunges at you. Then, if you need them, go and get the Health drink and Handgun bullets, realising that if you do, you'll have to deal with two more enemies. Look at the map to find out where the Health drink and Handgun bullets are. When you're ready, take the Elevator again up to the Third Floor.



Die „Königinnen"-Platte

VERLASSEN SIE den Fahrstuhl, und sehen Sie sich den rechten Verkaufsautomaten genauer an. Zur Belohnung erhalten Sie drei Tonika **(Bildschirmfoto 1)**. Folgen Sie dem Gang, und bereiten Sie sich auf eine unfreundliche Begegnung der dritten Art vor: Ein Arztzombie sucht dringend Patienten **(Bildschirmfoto 2)**. Öffnen Sie die zweite Tür links, nehmen Sie die „Königinnen"-Platte vom Tisch, und sichern Sie im Büro des Krankenhausdirektors Ihren Spielstand **(Bildschirmfoto 3)**. Wenn Sie das Zimmer verlassen, greift ein weiterer Arztzombie an. Strecken Sie ihn nieder. In der benachbarten Küche steht ein Tonikum, und im Büro im Süden des Flurs finden Sie Pistolenpatronen. Beides ist auf der Karte hier im Lösungsbuch eingetragen. Ob es aber den Einsatz wert ist, müssen Sie entscheiden: Sie müßten sich zwei weiteren Untoten stellen ... Wenn Sie soweit sind, geht es mit dem Fahrstuhl hinauf in die zweite Etage (3F).



The Other Hospital (1F)

▪ Plate of "Queen"

„Anderes" Krankenhaus Erdgeschoß (1F)

▪ „Königinnen"-Platte

Puppet Doctor / Arztzombie

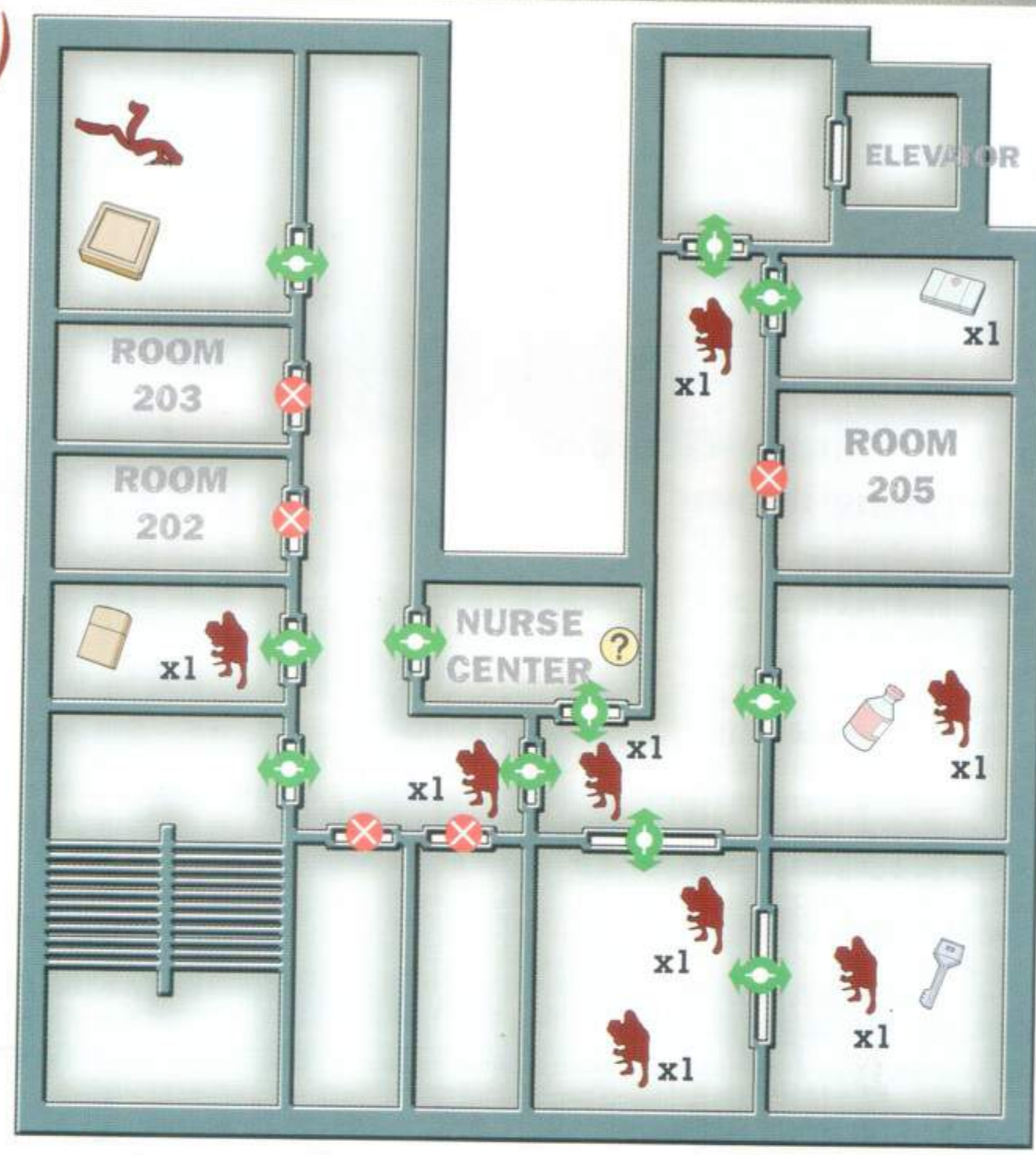
Alchemilla Hospital
Das Alchemilla-Krankenhaus

The Other Hospital (2F)

- Plate of "Hatter"
- Lighter
- Disinfecting alcohol
- Basement store room key
- Riddle of the "Plates"

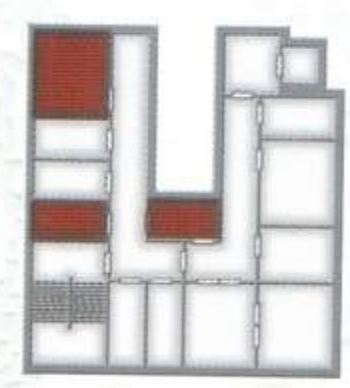
„Anderes" Krankenhaus
Erste Etage (2F)

- „Hutmacher"-Platte
- Feuerzeug
- Desinfizieralkohol
- Schlüssel zum Lagerraum im Untergeschoß
- Plattenrätsel



Resolving the Riddle of the Plates

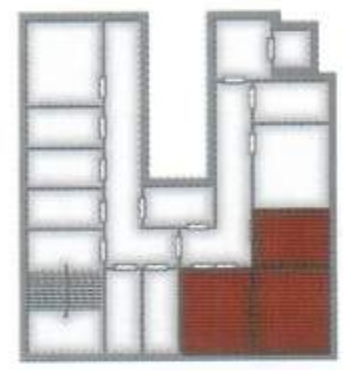
ONCE YOU'RE BACK on the Third Floor, go straight towards the Stairs and go down a floor on foot. As soon as you get there, a Puppet Nurse attacks you. Get rid of her, then go into Room 201 and take the Lighter **(screenshot 01)**, making sure you finish off the enemy that awaits you. Explore more rooms, and open Room 204, where you need to throw the Blood pack at the Blood Sucker. This will give you the chance to take the Plate of "Hatter" **(screenshot 02)**. Once you have all four Plates, go into the Nurse Center and read the clue written on a piece of paper stuck to the wall. Then place the Plates in the correct order, each in its correct space **(screenshot 03)**. The east wing on this floor is now accessible.



Das Plattenrätsel

FOLGEN SIE in der zweiten Etage (3F) dem Gang bis zur Treppe links unten, und steigen Sie hinab. Unten erwartet Sie schon ein Schwesternzombie. Strecken Sie die Untote nieder, und wenden Sie sich nach links. In Zimmer 201 liegt ein Feuerzeug **(Bildschirmfoto 1)**. Nehmen Sie es mit, erlegen Sie das Monster, und erkunden Sie die übrigen Zimmer. Nehmen Sie die Blutkonserve zur Hand, bevor Sie Zimmer 204 betreten. Werfen Sie den Beutel nach dem Blutsauger, um ihn abzulenken. Nehmen Sie rasch die „Hutmacher"-Platte an sich, und eilen Sie wieder hinaus **(Bildschirmfoto 2)**. Jetzt haben Sie alle vier Platten. Betreten Sie das Schwesternzimmer, und lesen Sie den Hinweis auf dem an die Wand gehefteten Zettel. Legen Sie dann die Platten in der richtigen Reihenfolge in die Vertiefungen der Tür **(Bildschirmfoto 3)**. Jetzt ist auch der Ostflügel der ersten Etage (2F) zugänglich ...

The Closely-Guarded Operating Room

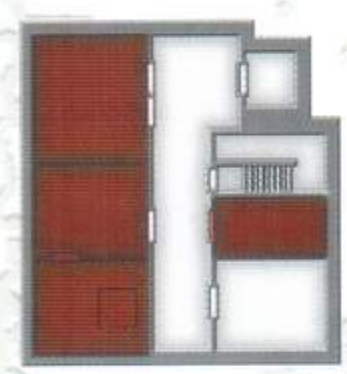


GO STRAIGHT towards the Operating Prep. Room, killing the Puppet Nurse nearby. Inside, two other monsters block the door leading into the Operating Room. Kill them both **(screenshot 01)** and open the door. A final enemy appears - kill it mercilessly and take the Basement store room key from the table **(screenshot 02)**. Now go back into the corridor, passing through the Operating Prep. Room.
Go into the Intensive Care Unit and kill the Puppet Nurse as she turns her back on you. Pick up the Disinfecting alcohol **(screenshot 03)**. The next room you have access to is Room 206, as Room 205 is blocked off. Take the First aid kit from one of the chairs in Room 206. You still need to explore the Basement properly so go back down in the Elevator.

Der schwerbewachte OP-Saal

ÖFFNEN SIE nach Verlassen des Schwesternzimmers die gegenüberliegende Tür. Einen Schwesternzombie müssen Sie allerdings noch abwehren. Im OP-Vorbereitungsraum warten zwei weitere Monster. Erlegen Sie beide **(Bildschirmfoto 1)**, und öffnen Sie die Tür zum OP-Saal. Ein letzter Gegner trennt Sie noch vom Schlüssel zum Lagerraum im Untergeschoß. Erlegen Sie das Monster, nehmen Sie den Schlüssel vom Tisch **(Bildschirmfoto 2)**, und kehren Sie durch den OP-Vorbereitungsraum in den Flur zurück.
Die nächste Tür führt zur Intensivstation. Strecken Sie den Schwesternzombie nieder, während er Ihnen den Rücken zukehrt. Nehmen Sie den Desinfizieralkohol an sich **(Bildschirmfoto 3)**. Übergehen Sie die nächste, abgeschlossene Tür, und betreten Sie Zimmer 206. Nehmen Sie den Verbandskasten von einem der Stühle, und laufen Sie zum Fahrstuhl: Schließlich haben Sie das Untergeschoß (BF) noch nicht gründlich erforscht.

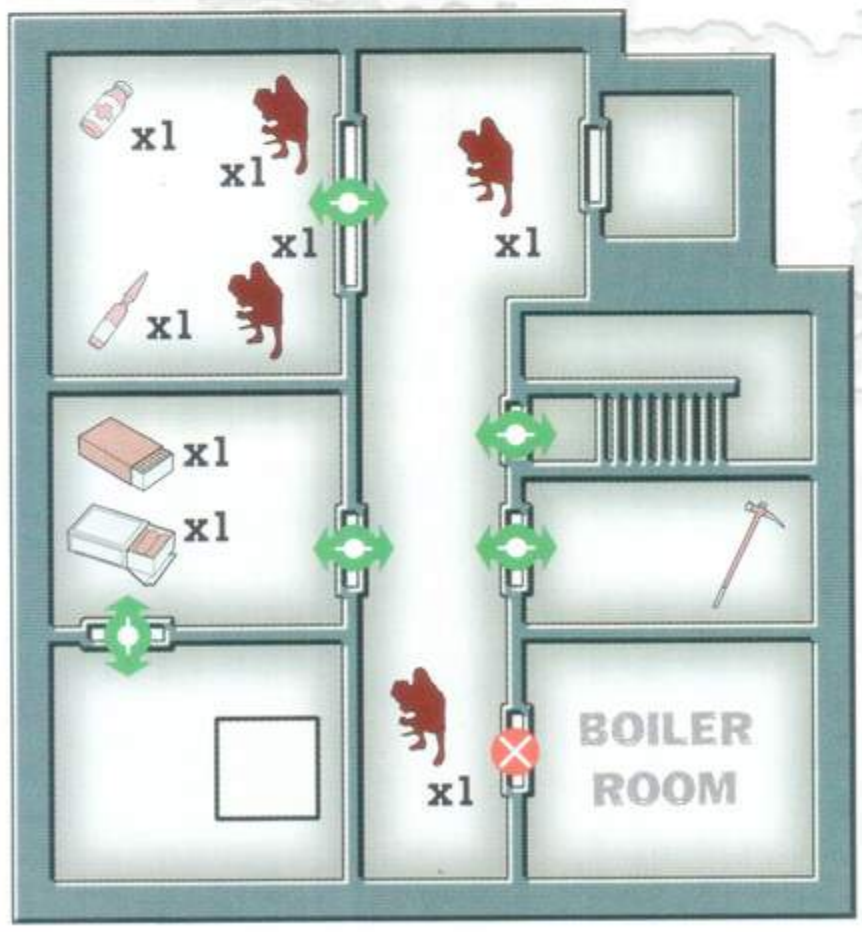
The Secret Passage Behind the Cabinet



AS YOU LEAVE the Elevator, a Puppet Nurse comes towards you. Kill her before she attacks, then do the same with her colleague a bit further down the corridor. You can now explore the area at your leisure. Open the door to the Morgue, watching out for the two Puppet Nurses standing either side of the entrance **(screenshot 01)**. Take the Ampoule and the Health drink from the stretchers and leave the room again. Now go into the Generator Room and you'll see

Der Geheimgang hinter dem Schrank

Als Sie den Fahrstuhl verlassen, wankt ein Schwesternzombie auf Sie zu. Erlösen Sie ihn, bevor er angreifen kann, und verfahren Sie mit dem nächsten Zombie im Gang genauso. Jetzt können Sie sich in relativer Ruhe umsehen. Öffnen Sie die Tür zur Leichenhalle, direkt gegenüber dem Fahrstuhl. Achten Sie auf die Schwesternzombies zu beiden Seiten des Eingangs **(Bildschirmfoto 1)**. Lesen Sie die Ampulle und das Tonikum von den Tragbahren auf, und ziehen Sie sich zurück. Schräg gegenüber, hinter der dritten Tür auf der anderen Flurseite, liegt der Generatorraum. Gehen Sie hinein, und nehmen Sie den Hammer rechts neben dem Generator mit **(Bildschirmfoto 2)**. Im Lagerraum gegenüber finden Sie Patronen für die



The Other Hospital (BF)

▪Emergency Hammer

„Anderes" Krankenhaus Untergeschoß (BF)

▪Hammer

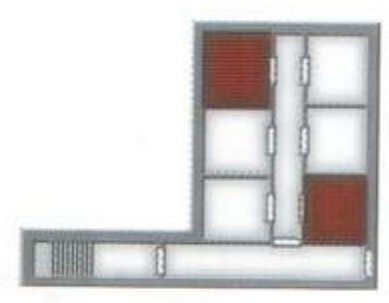
Alchemilla Hospital
Das Alchemilla-Krankenhaus

an Emergency hammer sitting to the right of the Generator. Take this new two-handed weapon **(screenshot 02)**, then go into the Store Room, take the Handgun bullets and Shotgun shells. There is a cabinet near the shelves where you took the Shotgun shells. Examine it, move it aside **(screenshot 03)** and open the door hidden behind. In this new small room, go in front of the floor grate and throw the Disinfecting alcohol on it, then set it alight with the Lighter **(screenshot 04)**. This opens up a new narrow passage, leading to a secret corridor. Walk down it to discover what lies ahead. ●

Pistole und die Schrotflinte. In der Nähe der Regale, aus denen Sie die Schachteln genommen haben, steht ein Schrank. Betrachten Sie ihn näher **(Bildschirmfoto 3)**, schieben Sie ihn zur Seite, und öffnen Sie die freigelegte Geheimtür. Stellen Sie sich in der angrenzenden Kammer vor das efeubewachsene Bodengitter, und gießen Sie den Desinfizieralkohol darüber aus. Zünden Sie das Gewächs mit dem Feuerzeug an **(Bildschirmfoto 4)**. Sie haben einen neuen Weg freigelegt, der zu einem Geheimgang führt. Was mag sich dort verbergen ...? ●

● Alessa, Hospital Patient or Victim...?

Like the Fourth Floor, this level of Alchemilla Hospital isn't shown on any map you have, but use our map in this guide to find your way around.
Open the door opposite you and kill the three Puppet Nurses in the hallway, then open the door on your left **(screenshot 01)**. More Puppet Nurses wander the second hallway. Kill them



● Alessa, Patientin oder Opfer ...?

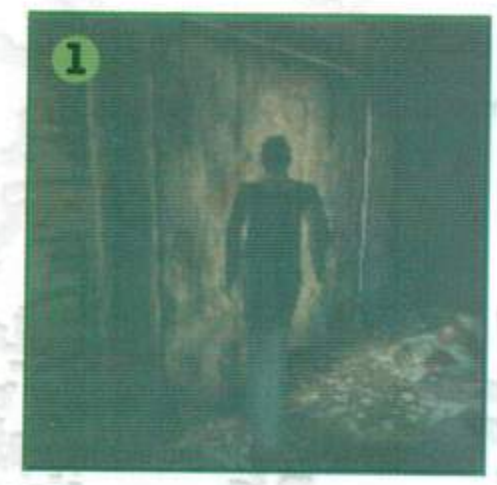
Wie die dritte Etage (4F) ist auch dieser Geheimabschnitt des Krankenhauses auf keiner Karte verzeichnet. Die Karte im Lösungsbuch hilft Ihnen, sich zu orientieren. Öffnen Sie die gegenüberliegende Tür, wehren Sie die drei Schwesternzombies im Flur ab, und öffnen Sie die Tür zu Ihrer Linken **(Bildschirmfoto 1)**. Im zweiten Gang laufen weitere Schwesternzombies herum. Strecken Sie die Untoten rasch nieder, und treten Sie in das erste Zimmer rechts. Erlegen Sie das Monster, und nehmen Sie das Videoband **(Bildschirmfoto 2)** von der Tragbahre. Der einzige andere zugängliche Raum liegt ganz hinten links am Gang. Der Schlüssel zum Untersuchungszimmer liegt in der Nähe von

The Other Hospital Secret Corridor

- Videotape
- Examination room key

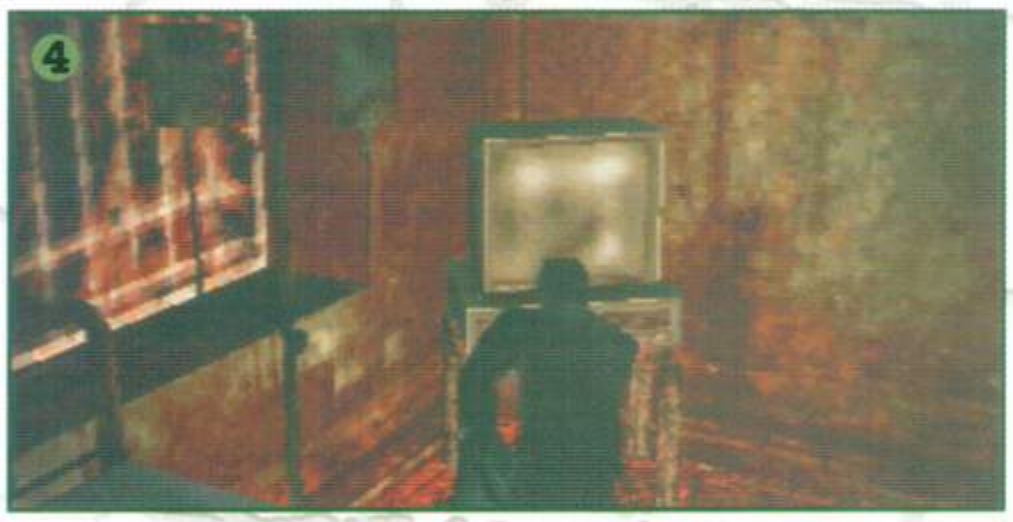
„Anderes" Krankenhaus Geheimer Kellerabschnitt

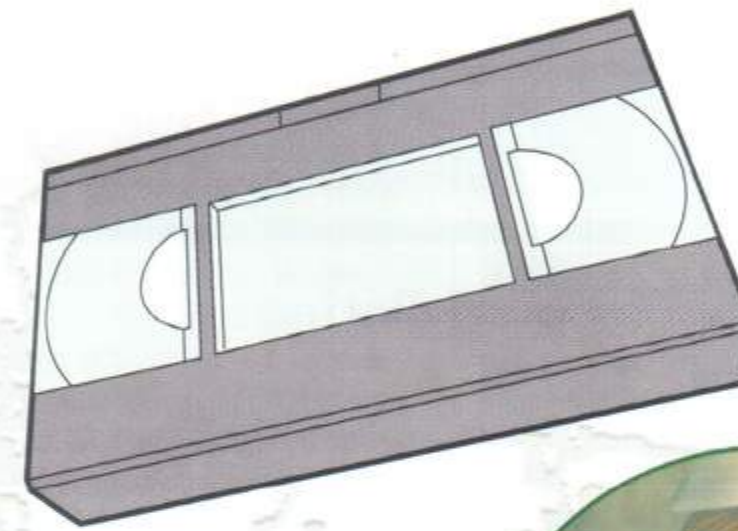
- Videoband
- Schlüssel zum Untersuchungszimmer



Alessas Bild **(Bildschirmfoto 3)**. Nehmen Sie ihn mit. Bevor Sie ins Erdgeschoß zurückkehren, sollten Sie einen Umweg über Zimmer 302 auf der zweiten Etage (3F) machen. Spielen Sie das Videoband im Recorder ab **(Bildschirmfoto 4)**, und fahren Sie wieder ins Erdgeschoß hinunter (1F). ●

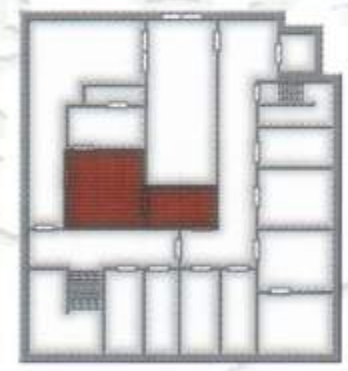
quickly and go into the first room on your right. Kill the enemy inside, then take the Video tape from the white stretcher **(screenshot 02)**. Then go into the last room on your left in the corridor, because all the others are closed. Near to the portrait of Alessa, there is the Examination room key **(screenshot 03)**. Take it. Now you have to go back up to the First Floor, but first of all stop off in Room 302, on the Third Floor, to watch the Video tape **(screenshot 04)**. Then take the Elevator down to the First Floor. ●





● A Nurse Devoted Heart... and Soul

On the First Floor, open the door to the Examination Room, passing by the Medicine Room. Here, a charming young woman runs into your arms **(screenshot 01)**. Her name is Lisa Garland, and she works at the hospital. Her behaviour is a strange mixture of fear and confusion. Before you can ask her any more questions, you suddenly feel ill and fall unconscious... **(screenshot 02)**. ●



● Mit Leib ... und Seele ... Krankenschwester

Gehen Sie durch den Medikamentenraum nach links in das Untersuchungszimmer im Erdgeschoß (1F). Dort läuft Ihnen eine reizende junge Frau in die Arme **(Bildschirmfoto 1)**. Sie heißt Lisa Garland und ist Krankenschwester im Alchemilla-Krankenhaus. Sie benimmt sich seltsam verängstigt und kindlich verwirrt zugleich. Bevor Sie ihr weitere Fragen stellen können, wird Ihnen schwindelig. Sie verlieren das Bewußtsein **(Bildschirmfoto 2)** ... ●

A Town Engulfed by Darkness

Das Dunkel greift nach der Stadt

Harry travels from the dark of Central Silent Hill to the Silent Hill Town Center. Cheryl appears to him, calling for help. Harry can do nothing yet, and is confronted by a vicious giant enemy which does not relent until Harry defeats it.

Harry begibt sich durch die Finsternis des Einkaufsviertels zum Einkaufszentrum der Stadt. Cheryl erscheint ihm und schreit herzzerreißend um Hilfe. Doch Harry ist vorerst machtlos: Er muß im Kampf um Leben und Tod einem bösartigen, riesenhaften Monster gegenübertreten.

Painful Awakening and Discovery of the Cult of Samael

The Other Church

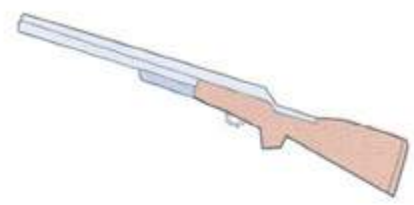
When you awake, you are still in Alchemilla Hospital, and Dahlia Gillespie leaves you the Antique shop key on the desk, which you need to take. Leave the building and now head for the Antique Shop at the far northern end of Simmons St., on the right-hand footpath. Enter the Antique Shop **(screenshot 01)**, then open the door at the bottom of the stairs using the key Dahlia gave you. Save your position on the Notepad, then push the little cabinet standing against the wall **(screenshot 02)**. After your conversation with Cybil, step through the hole and into the room at the end where an altar stands. Take the Axe from the wall on your right and leave again, at which point the altar catches fire **(screenshot 03)** and you fall unconscious yet again.

Schmerzhaftes Erwachen und Entdeckung des Samael-Kults

Die „andere" Kirche

Als Sie aus der Ohnmacht erwachen, finden Sie sich in vertrauter Umgebung wieder: dem Alchemilla-Krankenhaus. Dahlia Gillespie läßt den Schlüssel zum Antiquitätenladen „Grüner Löwe" auf dem Schreibtisch zurück. Nehmen Sie ihn mit, und verlassen Sie das Krankenhaus. Folgen Sie der Koontz Street nach Osten, um in die zweite Straße links, die Simmons Street, einzubiegen. Halten Sie sich auf der rechten Straßenseite, und folgen Sie der Simmons Street bis an ihr nördliches Ende. Betreten Sie den Antiquitätenladen **(Bildschirmfoto 1)**. Öffnen Sie dann die Tür am Fuß der Treppe mit dem von Dahlia hinterlassenen Schlüssel. Sichern Sie Ihr Spiel mit Hilfe des Notizblocks. Schieben Sie nun den schmalen Schrank an der Wand zur Seite **(Bildschirmfoto 2)**. Treten Sie durch die Wandöffnung in den kleinen Raum mit dem Altar. Nehmen Sie die Axt von der Wand zu Ihrer Rechten, und verlassen Sie die Kammer. Plötzlich fängt der Altar Feuer **(Bildschirmfoto 3)**, und Sie werden erneut ohnmächtig.

The Other Central Silent Hill



Legend

1. ▪Axe
   ▪Notepad (Save Point)
2. ▪Rifle shells x1
   ▪First aid kit x1
   ▪Notepad (Save Point)
   ▪Hunting rifle
3. ▪Handgun bullets x1
   ▪Rifle shells x1
   ▪Notepad (Save Point)

Legende

1. ▪Axt
   ▪Speicherstelle
2. ▪Gewehrpatronen x1
   ▪Verbandskasten x1
   ▪Speicherstelle
   ▪Jagdgewehr
3. ▪Pistolenpatronen x1
   ▪Gewehrpatronen x1
   ▪Speicherstelle

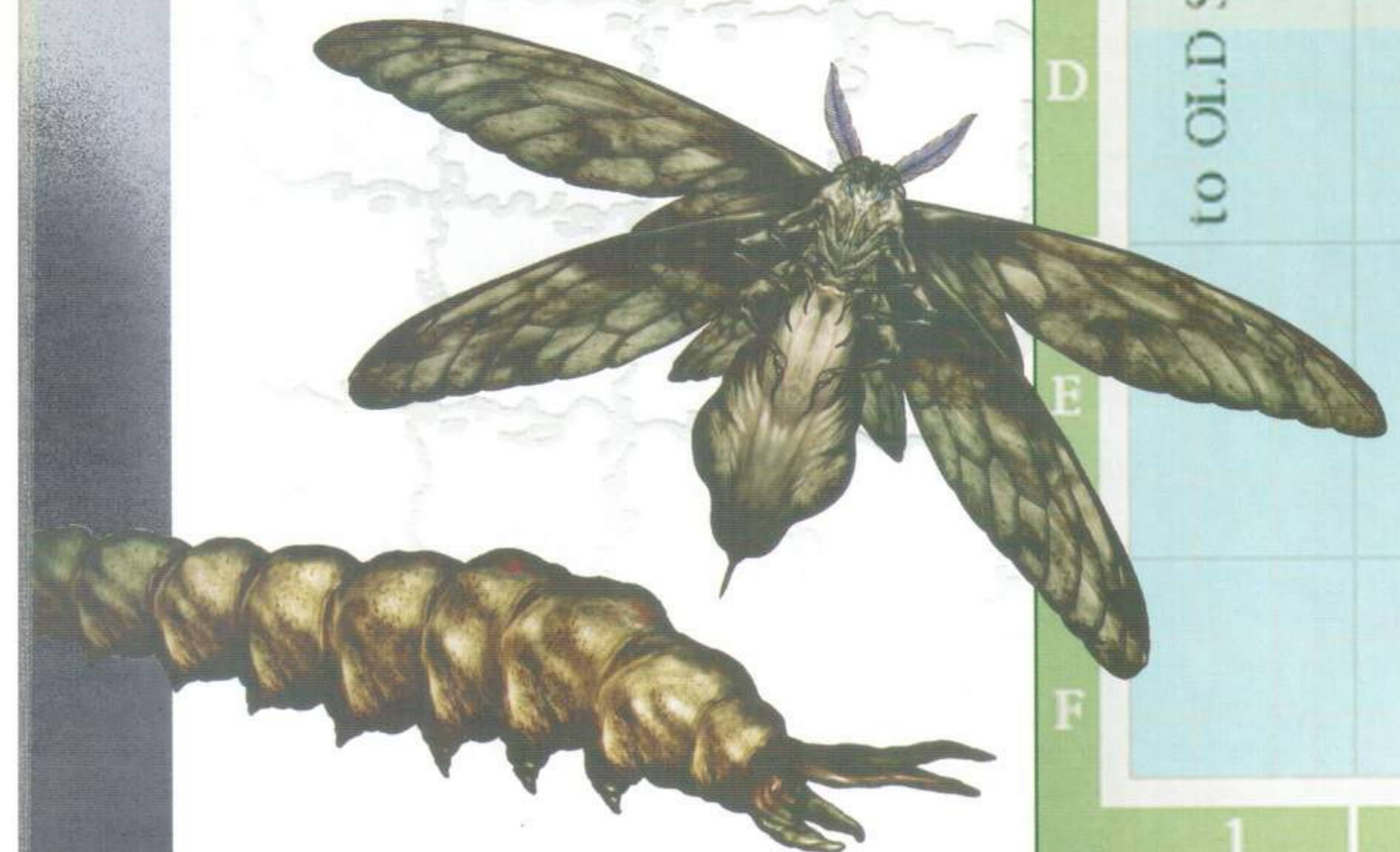
▪Streets blocked off after visiting the Antique Shop
▪Straße nach Besuch des Antiquitätenladens unpassierbar

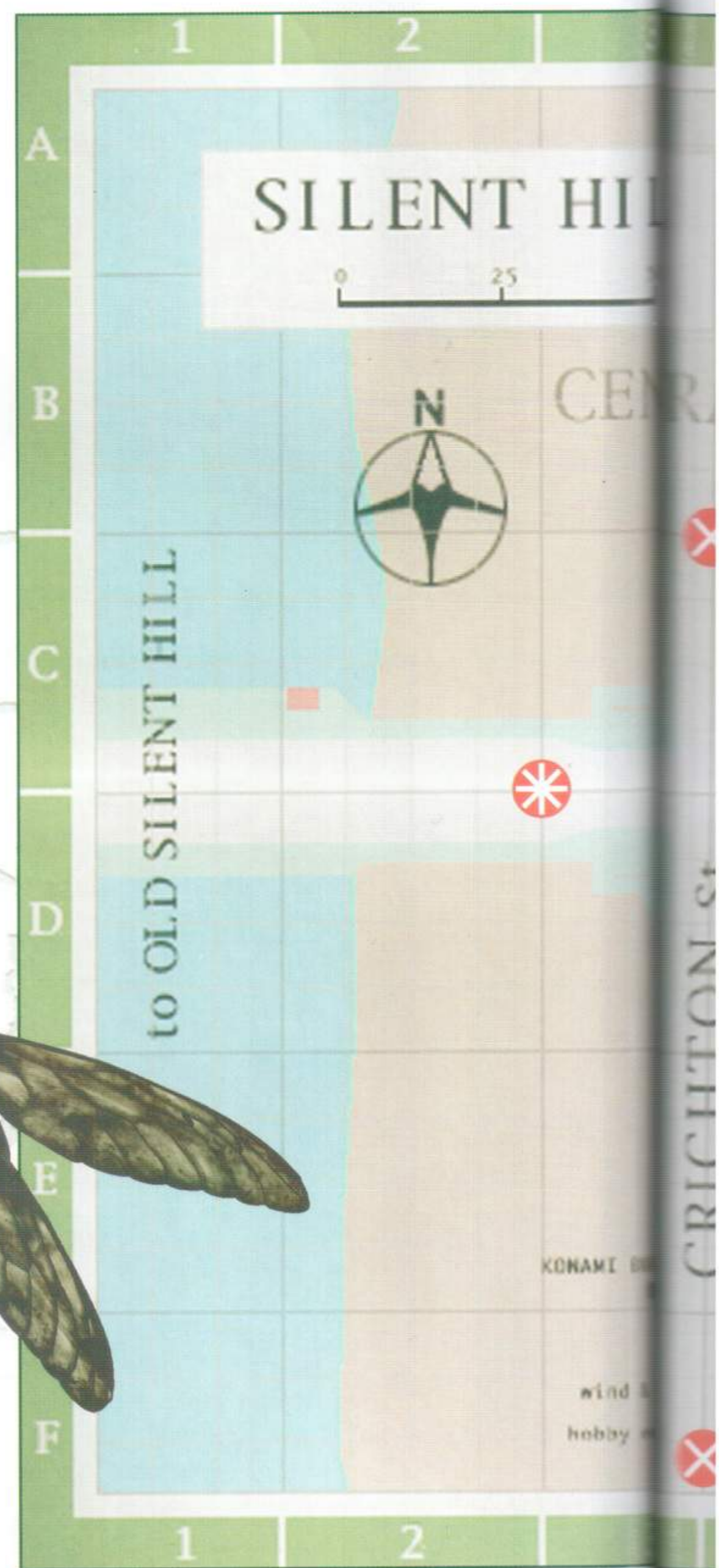
Monsters / Die Monster

Night Flutter / Nachtschwingen

Worm Head / Wurmköpfe

Romper / Kriecher





Das „andere" Einkaufsviertel

A Persistent Enemy and Altered Reality Seem Closely Linked

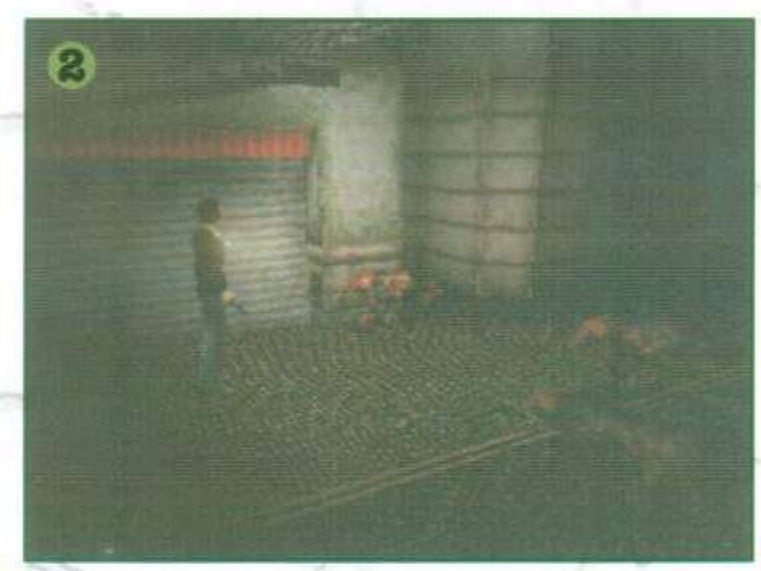
Ein hartnäckiger Gegner und die „andere" Wirklichkeit scheinen eng miteinander verbunden zu sein

Lisa's Story

YOUR 'JOURNEY' leads you back to Alchemilla Hospital, where Lisa tells a story with unusual eloquence. Is it a dream or is it reality? Whatever it is, you suddenly reappear in the Antique Shop, which has been completely transformed. Save your position on the Notepad opposite **(screenshot 01)** and leave the Antique Shop. Outside, the whole area has been plunged into chaos again. Head quickly for the Silent Hill Town Center, avoiding the Night flutters and Worm heads on your way **(screenshot 02)**.

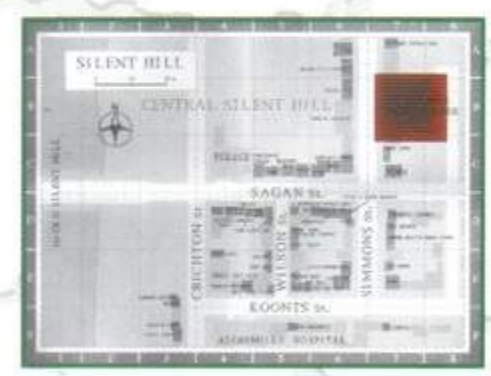
Lisas Geschichte

SIE KOMMEN im Untersuchungszimmer des Krankenhauses wieder zu Bewußtsein. Dort trägt Lisa Ihnen mit erstaunlicher Eloquenz eine Geschichte vor. Traum oder Wirklichkeit? Was auch immer zutreffen mag – Sie finden sich plötzlich im Antiquitätenladen wieder. Das Geschäft hat sich völlig verwandelt. Sichern Sie Ihren Spielstand mit Hilfe des Notizblocks neben der Tür **(Bildschirmfoto 1)**, bevor Sie auf die Straße treten. Draußen ist wieder das Chaos ausgebrochen. Sie machen sich eilends auf den Weg zum Einkaufszentrum, das ein Stück südlich des Antiquitätenladens auf der Ostseite der Simmons Street liegt. Weichen Sie unterwegs den Nachtschwingen und Wurmköpfen aus **(Bildschirmfoto 2)**.



Cheryl's Message

LEAVE the Antique Shop and go into the Silent Hill Town Center, which is further down Simmons St. on the same footpath. Go through the large hole in the chain-link gate **(screenshot 01)**, and into the building's entrance. Just as you head up the escalator, Cheryl suddenly and briefly appears on the shopping centre's television screens, making a desperate cry for help **(screenshot 02)**. Mystic symbols follow this vision, including the mark of Samael...



Cheryls Nachricht

WENDEN SIE sich beim Verlassen des Antiquitätenladens nach links, und bleiben Sie auf der östlichen Straßenseite. Betreten Sie das Einkaufszentrum an der Simmons Street durch die Lücke im Rollgitter **(Bildschirmfoto 1)**. Wenn Sie die Rolltreppe hochlaufen, erscheint Cheryl kurz auf den Bildschirmen des Einkaufszentrums. Sie stößt einen verzweifelten Hilferuf aus **(Bildschirmfoto 2)**. Nach ihr sind okkulte Symbole im Bild zu sehen, darunter das Zeichen von Samael ...

A Town Engulfed by Darkness
Das Dunkel greift nach der Stadt

A Deadly Trap

When you recover from this shock, go up the escalator and into the room on your left, near the bench. This is the Jewellery Shop, where you will find some Rifle shells **(screenshot 01)** and a First aid kit. Save your position here, then leave. Now head to your left, towards the strange being moving on the floor **(screenshot 02)**. Just before you get to it, the floor gives way under your feet and you find yourself in an enclosed space where you are forced to defend yourself.

Die Todesfalle

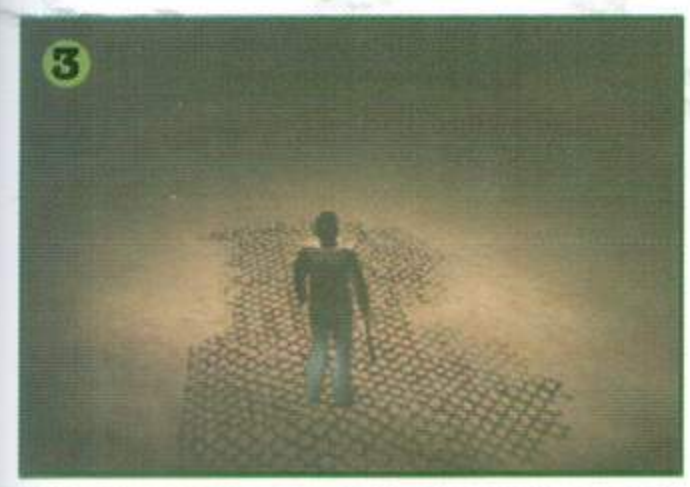
Nur mit Mühe erholen Sie sich von dem Schrecken. Laufen Sie die Rolltreppe hinauf und in den Raum zu Ihrer Linken neben der Bank. Hier, im Juwelierladen, finden Sie Jagdgewehrpatronen **(Bildschirmfoto 1)** und einen Verbandskasten. Sichern Sie bei der Gelegenheit Ihr Spiel, und wenden Sie sich nach links. Dort bewegt sich ein seltsames Wesen hin und her **(Bildschirmfoto 2)**. Kurz bevor Sie es erreichen, gibt der Boden unter Ihnen nach. Sie stürzen in einen umschlossenen Sandhof und müssen sich sogleich auf Leben und Tod verteidigen.

The Second Boss
The Larva

As soon as you stand up, run and take the Hunting Rifle which is against the wall opposite you **(screenshot 01)**. The fight against the Boss can now begin, as you have the ideal weapon to deal with it. This Boss is not very difficult to beat, because it has only one really successful means of attack. It disappears under the ground and comes out near to you to eject a poisonous cloud of vapour into your face **(screenshot 02)**. It can also whack you with its horns, but this only causes minor injuries.
To thwart its offensives every time it surfaces, there is a simple method for killing the Larva without risking your own life. In the first instance, get onto the small bit of wire netting in the middle of the room **(screenshot 03)**, as the Larva cannot burrow through metal and will not be able to get very close to you. Then, as soon as you hear the rumbling indicating it's about to resurface, move slightly away and to the side (**R1** or **L1** button and ■ button). That will keep you close enough to get a good shot but not so close that the Larva can harm you **(screenshot 04)**. Shoot as many times as possible into the Larva's head, which is its weak point **(screenshot 05)**. After a few such attacks, it rises up and then curls up into a foetal position. It then escapes through a glass door, and you should follow through this new opening.

2. Hauptgegner
Die Larve

Laufen Sie sofort nach dem Aufstehen los, und nehmen Sie das Jagdgewehr an sich, das an der Wand gegenüber lehnt **(Bildschirmfoto 1)**. Jetzt besitzen Sie die ideale Waffe für den bevorstehenden Kampf. Die Larve ist nicht schwer zu besiegen, greift sie doch nur auf eine Art wirkungsvoll an: Sie gräbt sich blitzschnell in die Erde und stößt dicht bei Ihnen wieder empor. Dabei sprüht sie Ihnen giftige Dämpfe ins Gesicht **(Bildschirmfoto 2)**. Die Larve kann zwar auch mit ihren Hörnern zustoßen, verursacht dabei aber keinen großen Schaden.
Sie können die Wühlangriffe der Larve ohne großes Risiko meiden. Stellen Sie sich zunächst auf das kleine Stück Maschendrahtzaun mitten in der Arena **(Bildschirmfoto 3)**. Da die Larve kein Metall durchbohren kann, taucht sie nicht in Ihrer unmittelbaren Nähe auf. Sobald Sie das Grollen hören, mit dem sich das nächste Erscheinen der Larve ankündigt, sollten Sie einen Schritt zur Seite treten (**R1**- oder **L1**-Taste und ■-Taste). So bleiben Sie dicht genug am Gegner, um einen präzisen Schuß abgeben zu können, aber weit genug entfernt, um nicht verletzt zu werden **(Bildschirmfoto 4)**. Schießen Sie so oft wie möglich auf den Kopf, die Schwachstelle der Riesenlarve **(Bildschirmfoto 5)**. Nach mehreren solchen Angriffen rollt die Larve sich zusammen ... und entkommt plötzlich durch eine Glastür. Folgen Sie dem Ungeheuer durch den Ausgang.



Return to Alchemilla Hospital

THE EXIT you've just taken is behind the Silent Hill Town Center. So that you can save your position and pick up some ammunition for your weapons, go back to

the Police Station on Sagan St., watching out for the large number of monsters surrounding you **(screenshot 01)**, and the streets that are blocked off (look at the map for the Other Central Silent Hill). Now you have to go back to Alchemilla Hospital, passing by Crichton St., then taking Koontz St. Once you're back inside the building, go straight to the Examination Room to find Lisa **(screenshot 02)**, who suggests you go and explore the town's Sewers which lead to the lake. Although she complains of being all alone, she categorically refuses to leave the hospital. Leave Alchemilla Hospital and note the sudden calm of the streets where only moments ago they were infested with monsters. Before going into the Sewers, go up the large metallic stairway which is directly opposite the Alchemilla Hospital entrance **(screenshot 03)**. Arm yourself with the Shotgun or Hunting Rifle to meet an old enemy...

Rückkehr ins Alchemilla-Krankenhaus

SIE STEHEN nun hinter dem Einkaufszentrum im Freien. Laufen Sie zur Polizeiwache in der Sagan Street, um Ihr Spiel zu sichern und Ihren Munitionsvorrat aufzufüllen. Achten Sie unterwegs auf die vielen Monster **(Bildschirmfoto 1)** und die unpassierbaren Straßen. Orientieren Sie sich mit Hilfe der Karte des „anderen" Einkaufsviertels. Statten Sie nun dem Krankenhaus einen weiteren Besuch ab. Folgen Sie dazu der Crichton Street nach Süden, und biegen Sie links in die Koontz Street ein. Begeben Sie sich direkt in das Untersuchungszimmer, um Lisa wiederzufinden **(Bildschirmfoto 2)**. Sie legt Ihnen nahe, die Kanalisation, die zum Erholungsbereich am See führt, zu erkunden. Obwohl Lisa panische Angst davor hat, allein zurückgelassen zu werden, weigert sie sich hartnäckig, das Krankenhaus zu verlassen. Sie treten also ohne Lisa auf die Straße hinaus und bemerken sofort die Ruhe: Wo sich zuvor wahre Monsterscharen

herumtrieben, können Sie nun ungehindert loslaufen. Zunächst sollten Sie jedoch die Metalltreppe gegenüber dem Krankenhauseingang hinaufsteigen **(Bildschirmfoto 3)**. Nehmen Sie die Schrotflinte oder Ihr Jagdgewehr zur Hand, und treten Sie einem bekannten, aber verwandelten Kontrahenten entgegen ...

The Third Boss
Moth

THE LARVA that diverted your journey through the Silent Hill Town Center has become a giant Moth **(screenshot 01)**, and it's decided to take its revenge. The Moth is much more aggressive and has two fairly dangerous methods of attack. The first, which causes the most damage, is yet again toxic vapour sprayed in your direction **(screenshot 02)**. This is usually followed by a violent body hit **(screenshot 03)**, intended to knock you off balance for a short while. Two techniques will help you get rid of this enemy. The first technique is the simplest but also requires a lot of ammunition and regenerating items. Quite simply, just stay facing the Boss and shoot it without stopping **(screenshot 04)**, except when you need to top up your energy levels. The second technique is a little more complicated but it spares your regenerating items and involves fewer successful attacks from the Boss itself. Keep moving around the Moth until it has finished spraying its deadly cloud **(screenshot 05)**, then immediately stop just long enough to shoot your target **(screenshot 06)**, and begin moving around the Moth again. You should change the direction in which you turn so your enemy doesn't corner you. Once you've won the battle, the town returns to its near-normal state, except for the continuous snow. As Lisa told you, you should now go and explore the Sewers to get to the lake.

3. Hauptgegner
Die Motte

DIE LARVE, die Ihren Weg durch das Einkaufszentrum so dramatisch erschwert hat, hat sich in eine Riesenmotte verwandelt **(Bildschirmfoto 1)** und sinnt auf Rache für die Niederlage. Die aggressivere Motte führt zwei gefährliche Angriffe aus.

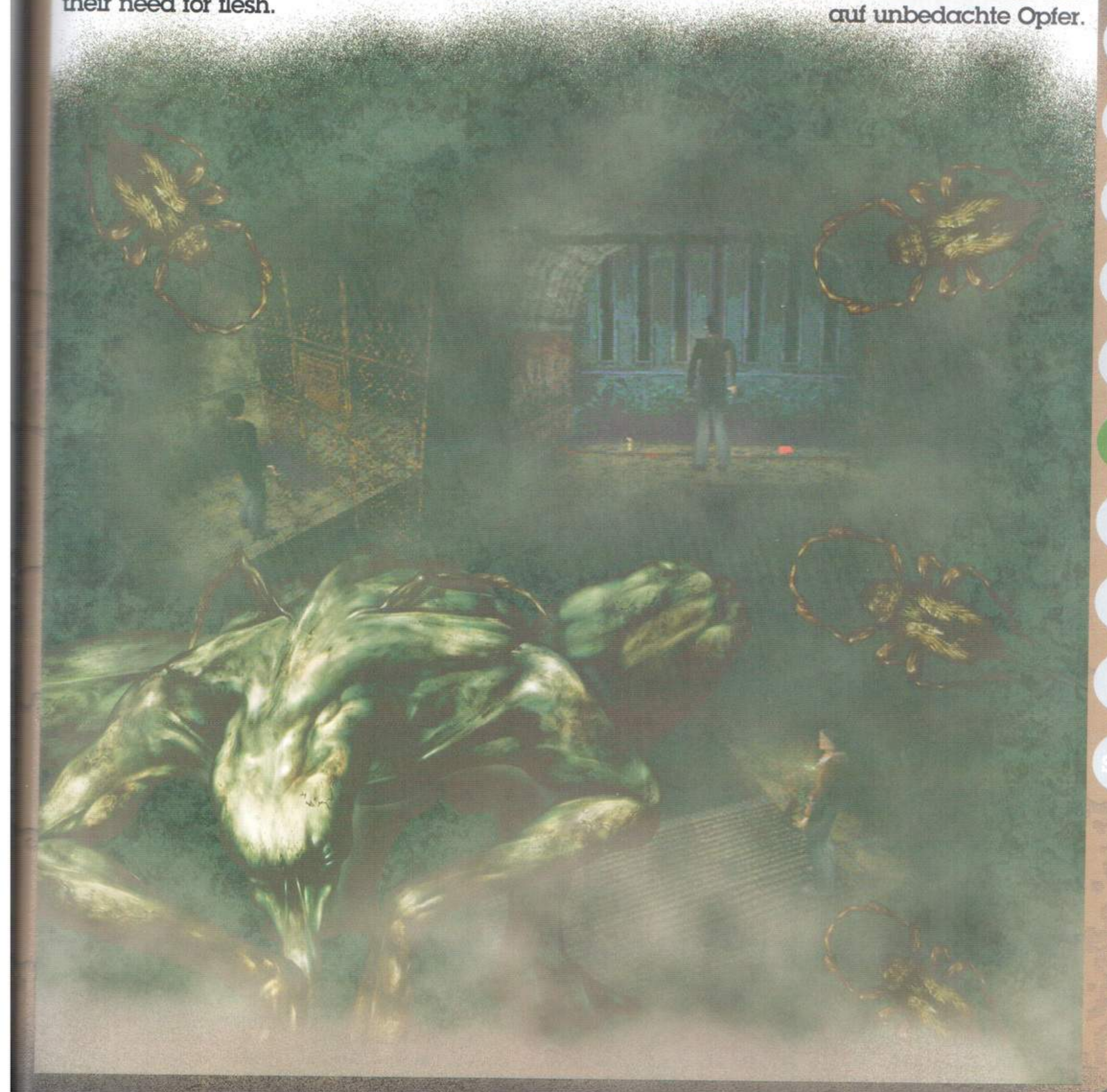
Zum einen versprüht sie wieder giftige, äußerst schmerzhafte Dämpfe **(Bildschirmfoto 2)**. Danach versetzt sie Ihnen – zweiter Angriff – einen schweren Hieb **(Bildschirmfoto 3)**, der Sie zu Fall bringen und kurzzeitig handlungsunfähig machen soll. Kontern Sie auf zweierlei Weise. Die erste ist denkbar einfach, verbraucht aber Unmengen von Munition und Heilmitteln: Bleiben Sie vor der Motte stehen, und schießen Sie ohne Unterlaß **(Bildschirmfoto 4)**. Unterbrechen Sie Ihren Dauerangriff nur, um Ihre Gesundheit (teilweise) wieder herzustellen. Die zweite Art schont Ihre Vorräte, ist aber kniffliger. Laufen Sie um die Motte herum, bis sie ihr tödliches Gift versprüht hat **(Bildschirmfoto 5)**. Bleiben Sie dann sofort stehen, und zielen Sie auf das Monster **(Bildschirmfoto 6)**. Laufen Sie dann weiter um Ihren Gegner herum. Wechseln Sie die Richtung, um nicht in die Enge getrieben zu werden.
Nachdem Sie die Motte besiegt haben, kehrt die Stadt wieder in den Zustand zurück, in dem Sie sie kennengelernt haben. Es schneit und ist unwirklich still. Sie erinnern sich an Lisas Rat und machen sich auf den Weg zur Kanalisation, um in den Erholungsbereich von Silent Hill zu gelangen.

Mysteries of the Underground World

The town's underground, where terrifying creatures roam in dark and murky waters. These beings are ready to pounce on any victim that can satisfy their need for flesh.

Geheimnisvolle Unterwelt

In der Unterwelt von Silent Hill lauern furchterregende Wesen. Das finstere, trübe Wasser der Kanalisation ist ihr Lebensraum. Urplötzlich stürzen sie sich in wilder Gier auf unbedachte Opfer.



Sewer A

- Sewer key
- Sewer map
- Use the Sewer key

Kanalisation A1

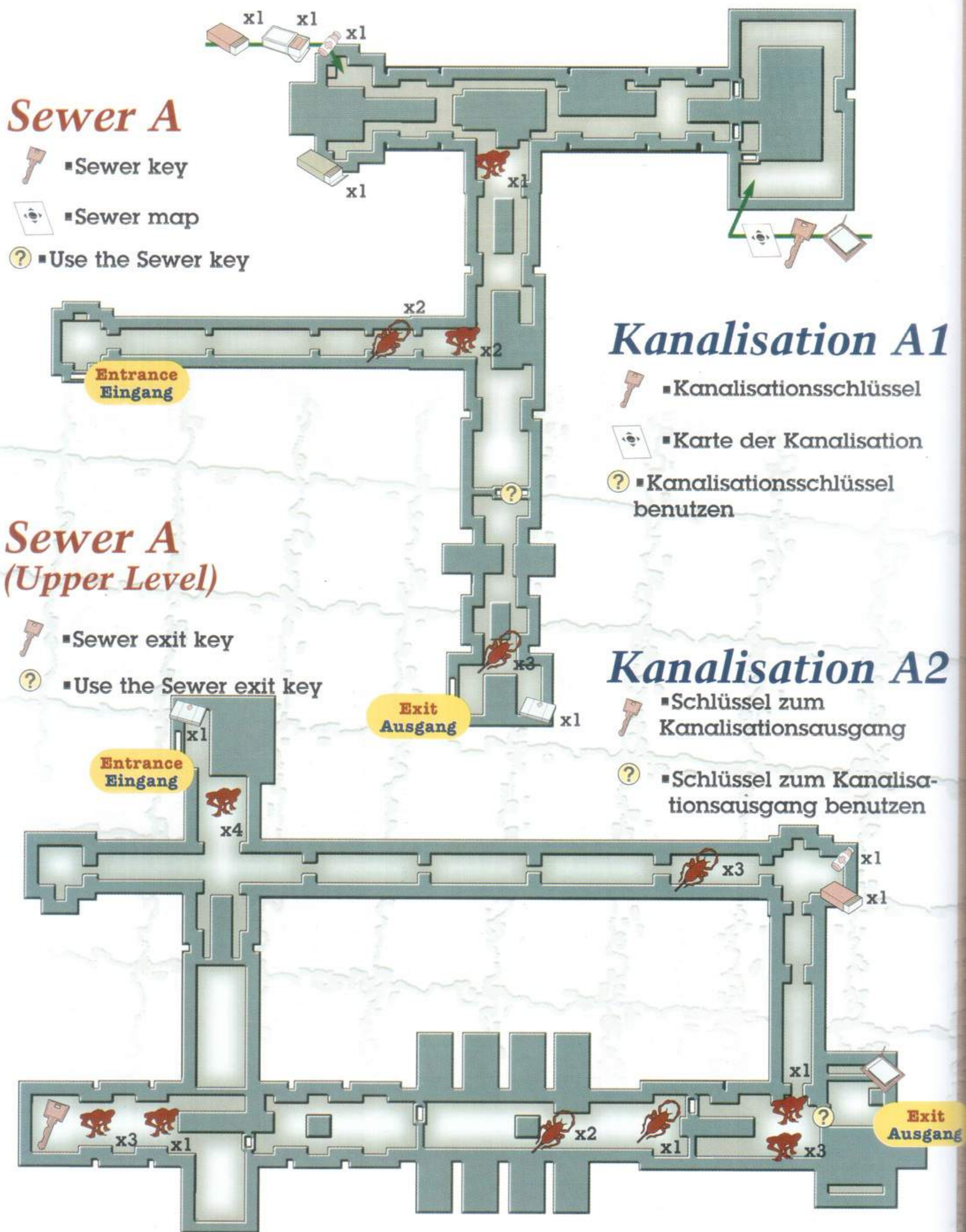
- Kanalisationsschlüssel
- Karte der Kanalisation
- Kanalisationsschlüssel benutzen

Sewer A (Upper Level)

- Sewer exit key
- Use the Sewer exit key

Kanalisation A2

- Schlüssel zum Kanalisationsausgang
- Schlüssel zum Kanalisationsausgang benutzen



Mysteries of the Underground...
Geheimnisvolle Unterwelt

Finding the Sewer map

COME DOWN from the roof and head towards the Drawbridge leading to Old Silent Hill. Over the Drawbridge, you come straight to the water works. Walk up to the chain-link fence and break the padlock with one of your two-handed weapons **(screenshot 01)**. Then descend into the Sewer via the metal ladder. Once you get to the bottom, take the passage to your right and continue along it, killing any monsters that get in your way **(screenshot 02)**. Once you get to the junction, turn to your left, and keep close to the wall on your left, and at the following junction, turn to your left again. Here, near to a boat, you'll find some Rifle shells. Go back the way you came until you get to a metal bridge **(screenshot 03)**. From here, continue to the other side and turn to your left to get to the end of the walkway, where you will find more ammunition and a Health drink **(screenshot 04)**. Move back to the metal bridge and keep going straight, keeping to the same side of the passage. Further on, you will be forced to change sides and cross another little metal bridge. Cross and as soon as you can, come back onto the left-hand side of the passage. Continue along until you get to a gate labelled "Keep Out" **(screenshot 05)**. Follow this long passage and you will eventually come to an office. Take the Sewer map (leading to the Silent Hill Resort Area) from the desk and the Sewer key from the wall **(screenshot 06)**. Save your position if you want to on the Notepad which is on the desk. Now go back to the junction where you met the Hanged Scratchers for the first time and keep going until you get to another gate, where you can use the Sewer key. On the other side of the gate, kill the three Giant Cockroaches then pick up the First aid kit further on. Then take the ladder leading up to the next area of the Sewer.

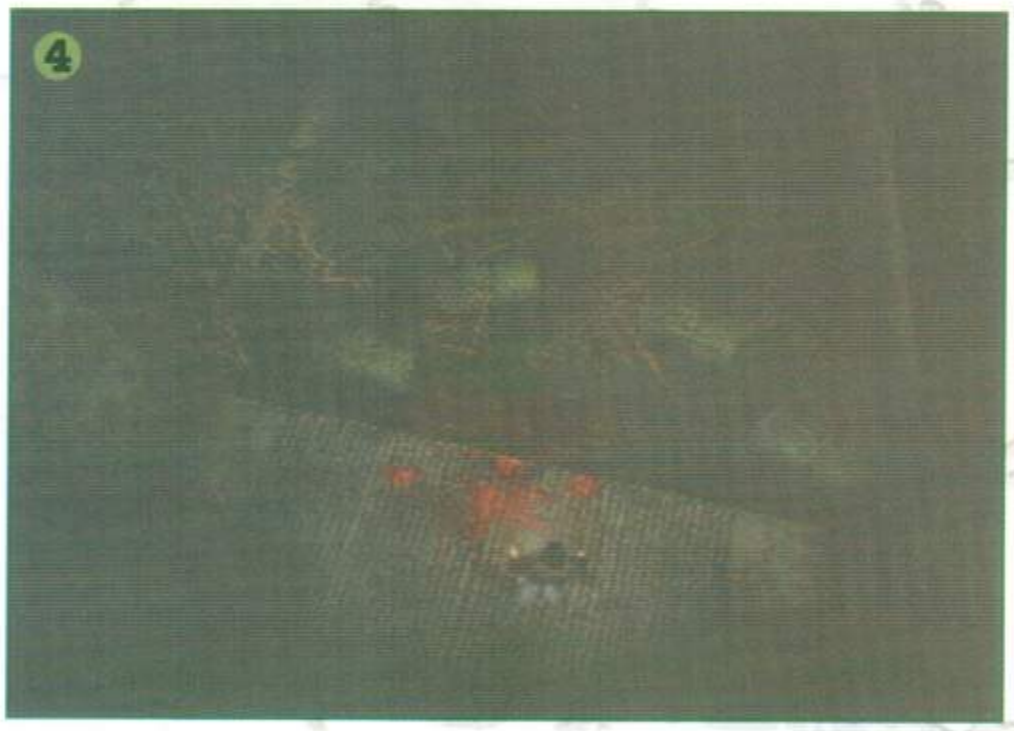
Auf der Suche nach der Karte der Kanalisation

STEIGEN SIE vom Dach des Wasserturms hinunter, und laufen Sie zur Zugbrücke, die ins Wohngebiet führt. Nachdem Sie die Zugbrücke überquert haben, gelangen Sie direkt zur Umzäunung des Kanalisationseingangs. Treten Sie an den Maschendrahtzaun, und zerbrechen Sie das Vorhängeschloß mit einer Ihrer zweihändig geführten Waffen **(Bildschirmfoto 1)**. Steigen Sie nun die metallene Leiter hinab. Schlagen Sie in der Tiefe den rechten Weg ein. Folgen Sie dem Tunnel, und erlegen Sie alle Monster, die Ihren Weg kreuzen **(Bildschirmfoto 2)**. Biegen Sie an der Kreuzung links ab, und bleiben Sie nahe der linken Wand. Biegen Sie auch an der nächsten Kreuzung links ab. In unmittelbarer Nähe des Bootes liegen Gewehrpatronen. Machen Sie kehrt, und laufen Sie zurück, bis Sie zu einer Metallbrücke kommen **(Bildschirmfoto 3)**. Laufen Sie am anderen Ende weiter, und wenden Sie sich nach links. Am Ende des Weges finden Sie zusätzliche Patronen und ein Tonikum **(Bildschirmfoto 4)**. Kehren Sie zur Metallbrücke zurück, und laufen Sie geradeaus weiter. Bleiben Sie auf derselben Seite des Tunnels. Nach einiger Zeit müssen Sie auf die andere Seite wechseln und eine weitere kleine Metallbrücke überqueren. Kehren Sie anschließend bei der ersten Gelegenheit wieder zur linken Tunnelseite zurück. Setzen Sie Ihren Weg fort, bis Sie an ein Tor mit Verbotsschild gelangen **(Bildschirmfoto 5)**. Folgen Sie dem langen Tunnel bis zu einem Büro. Nehmen Sie die Karte der Kanalisation (Zugang zum Erholungsbereich) vom Schreibtisch und den Kanalisationsschlüssel von der Wand **(Bildschirmfoto 6)**. Sichern Sie Ihren Spielstand im Notizblock auf dem Schreibtisch. Kehren Sie anschließend zur Kreuzung, an der Ihnen zum ersten Mal Greifer begegnet sind, zurück. Folgen Sie dem Weg geradeaus, bis Sie an ein weiteres Tor gelangen. Entriegeln Sie es mit dem Kanalisationsschlüssel. Erlegen Sie die drei Raschler auf der anderen Seite des Tores, und lesen Sie ein Stück weiter den Verbandskasten auf. Die Leiter führt zum zweiten Abschnitt (A2) dieser Kanalisation hinauf.

Getting Back to Dry Land

FROM YOUR POSITION, go to your left and take the First aid kit. Then continue along the blue metal walkway, killing the four Hanged Scratchers which drop from the ceiling along the way **(screenshot 01)**. Once you come to a junction, take the passage to your left, enter the tunnel and go straight to the end. After killing

the three Giant Cockroaches, you will find a Health drink further on and some Handgun bullets **(screenshot 02)**. Once you've got these items, turn right and go into the next passage, killing a Hanged Scratcher as you go, until you get to another junction. Here, turn to your right and into a long passageway that you haven't explored yet. A bit further on, you arrive in front of a gate. Open it and get ready to kill the three Giant Cockroaches waiting beyond **(screenshot 03)**. Continue in this direction and you will come to another fence with another gate. Open it and continue straight ahead. Then open another gate and continue along until you get to a murky pool of blood and sewer water **(screenshot 04)**. Look into the water and take the Sewer exit key. Three Hanged Scratchers rear their heads. Kill them immediately **(screenshot 05)**. Now all you have to do is head straight back down the long tunnel you've just come up and open the gate leading to the exit ladder **(screenshot 06)** using the Sewer exit key. Watch out still, because more Hanged Scratchers will appear on the way. Once you get there, save your position on the Notepad and take the ladder up and out of the Sewer.



Rückkehr ins Trockene

WENDEN SIE sich nach links, und lesen Sie den Verbandskasten auf. Setzen Sie Ihren Weg auf dem bläulichen Steg fort, und erlegen Sie die vier Greifer, die sich von der Decke fallen lassen **(Bildschirmfoto 1)**. Wählen Sie an der Kreuzung den linken Gang, betreten Sie den Tunnel, und laufen Sie bis an sein Ende. Nachdem Sie drei weiteren Zaun mit Tor erreichen. Öffnen Sie das Tor, und laufen Sie geradeaus weiter. Öffnen Sie auch das nächste Tor, und setzen Sie Ihren Weg fort, bis Sie auf eine trübe, mit Blut vermengte Abwasserpfütze stoßen **(Bildschirmfoto 4)**. Schauen Sie in das Wasser, und lesen Sie den Schlüssel zum Kanalisationsausgang auf.

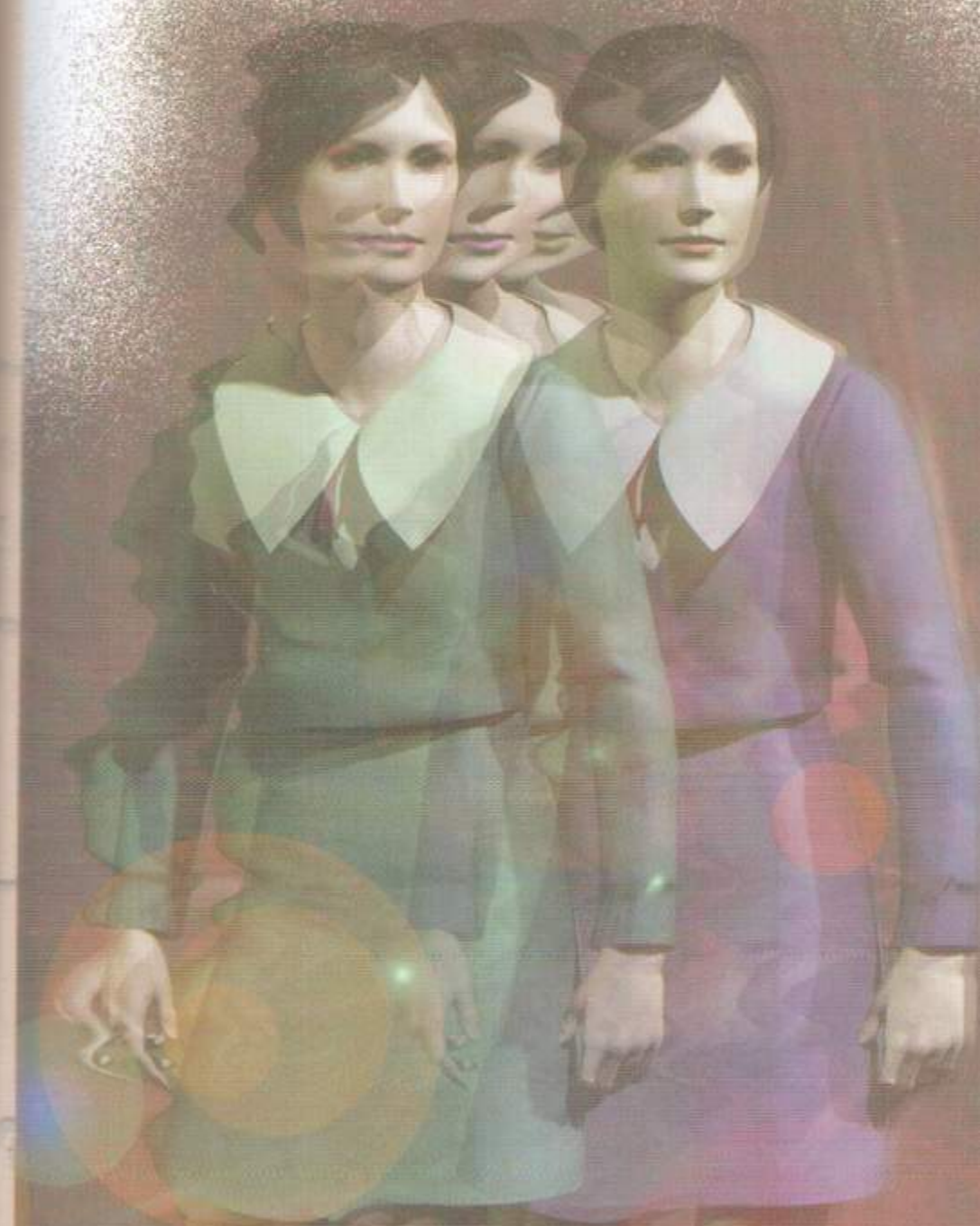
weitere Greifer abgewehrt haben, können Sie etwas weiter ein Tonikum sowie Pistolenpatronen auflesen **(Bildschirmfoto 2)**. Sobald Sie die Gegenstände eingesammelt haben, sollten Sie sich nach rechts wenden und den nächsten Gang betreten. Erlegen Sie den Greifer, und laufen Sie bis zur nächsten Kreuzung. Biegen Sie hier nach rechts ab. Ein langer, unerforschter Tunnel liegt vor Ihnen. Ein wenig weiter stoßen Sie auf ein Tor. Öffnen Sie es, und machen Sie sich auf einen Kampf mit drei Greifern gefaßt **(Bildschirmfoto 3)**. Behalten Sie Ihre Laufrichtung bei, bis Sie einen Prompt werden Sie von drei Greifern überfallen. Erlegen Sie die Monster, ohne zu zögern **(Bildschirmfoto 5)**. Nun müssen Sie nur noch den langen Tunnel, durch den Sie gekommen sind, zurücklaufen und das Tor zur Leiter aufschließen **(Bildschirmfoto 6)**. Benutzen Sie dazu Ihren Schlüssel zum Kanalisationsausgang. Bleiben Sie bis zuletzt wachsam: Die Greifer der Unterwelt lassen ihr Opfer nur ungern entkommen ... Wenn Sie das Tor und die Angreifer hinter sich gelassen haben, können Sie Ihren Spielstand im Notizblock sichern, bevor Sie die Leiter zum Ausgang hinaufsteigen.

The Plot Thickens with More Revelations

The mystery unfolds bit by bit as some of the players in this story reveal their motivations while others do everything to hide their true nature.

Weitere Enthüllungen ... und Fragen über Fragen

Das Rätsel verdichtet sich. Während einige Hauptpersonen des gruseligen Stücks ihre Motive preisgeben, tun andere alles in ihrer Macht Stehende, um ihre wahre Natur zu verbergen.



Silent Hill Resort Area

Legend

1. ▪First aid kit x1
   ▪Handgun bullets x1
   ▪Rifle shells x1
2. ▪Resort area map
3. ▪Health drinks x2
   ▪Kaufmann key
   ▪Receipt
4. ▪Health drinks x1
   ▪Rifle shells x1
   ▪Safe key
5. ▪Health drinks x1
   ▪Rifle shells x1
6. ▪Health drinks x1
   ▪Shotgun shells x1
7. ▪Handgun bullets x1
   ▪Health drinks x1
   ▪Rifle shells x1
   ▪Notepad
8. ▪First aid kit x1

Legende

1. ▪Verbandskasten x1
   ▪Pistolenpatronen x1
   ▪Gewehrpatronen x1
2. ▪Karte des Erholungsbereiches
3. ▪Tonika x2
   ▪Kaufmann-Schlüssel
   ▪Quittung vom Indian Runner General Store
4. ▪Tonikum x1
   ▪Gewehrpatronen x1
   ▪Safeschlüssel
5. ▪Tonikum x1
   ▪Gewehrpatronen x1
6. ▪Tonikum x1
   ▪Schrotflintenpatronen x1
7. ▪Pistolenpatronen x1
   ▪Tonikum x1
   ▪Gewehrpatronen x1
   ▪Speicherstelle
8. ▪Verbandskasten x1

▪Road blocked off after reality is changed.
▪Straße nach Verwandlung der Stadt unpassierbar.

Monsters / Die Monster

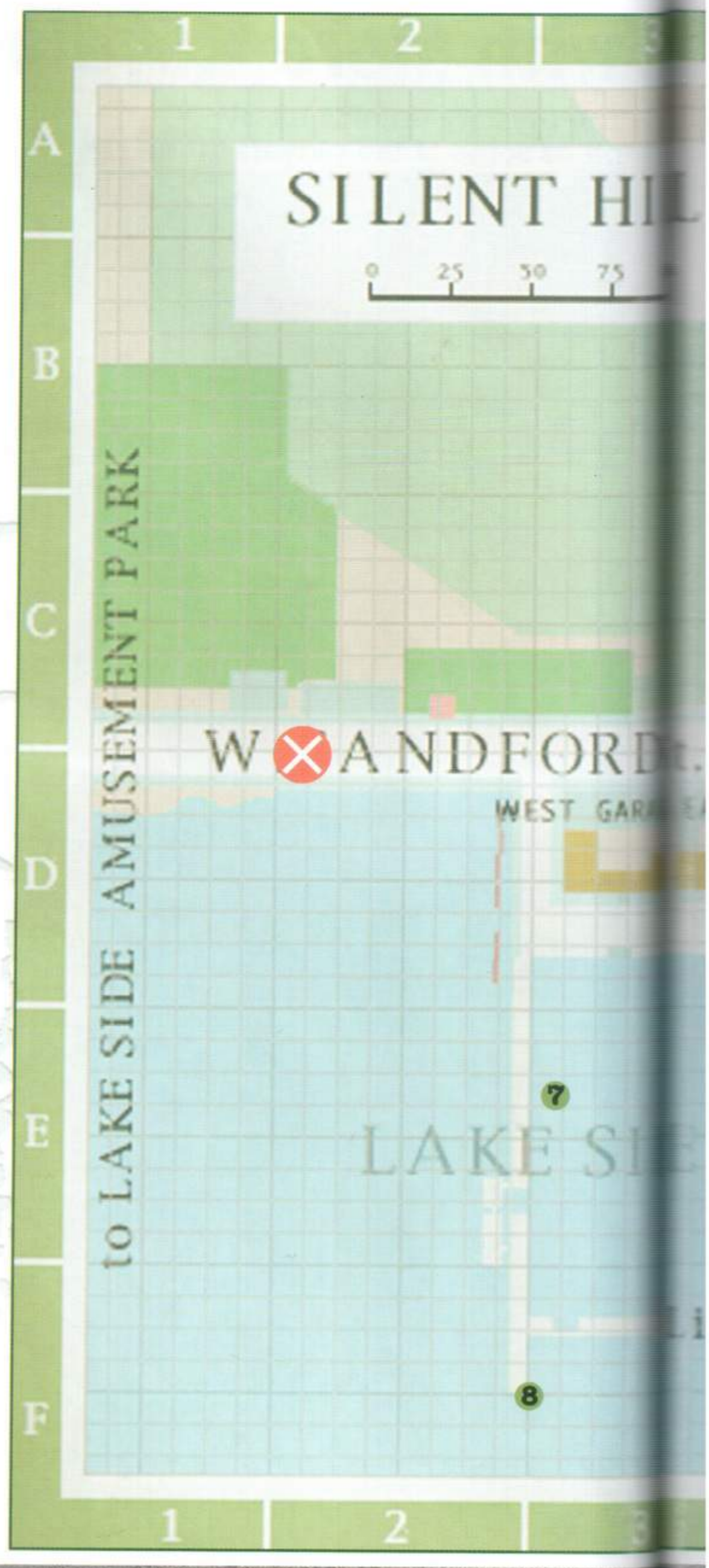
Air Screamer / Rotschwingen

Groaner / Höllenhunde

Night Flutter / Nachtschwingen

Worm Head / Wurmköpfe

Romper / Kriecher



Der Erholungsbereich

An Informative Tour of the Town

A New Area to Discover

When you finally leave the Sewer, you find yourself near a ruined house **(screenshot 01)**. Inside, you find a First aid kit and various ammunition. Leave the ruins via the old entrance and head straight on until you come to an information board **(screenshot 02)**, which has the Resort area map (Silent Hill Resort Area) pinned to it. Once you've taken all these items, you now need to go to Annie's Bar, which is between Bachman Rd. and Craig St.

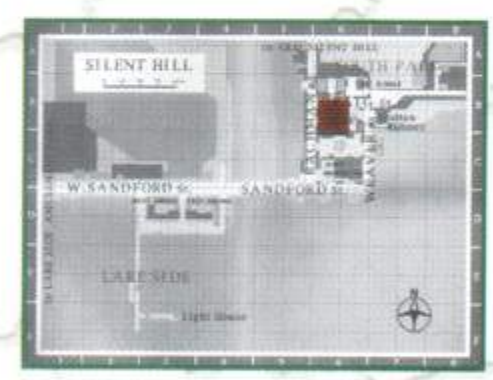
Aufschlußreicher Stadtrundgang

Ein neues Gebiet erschließt sich

Nach Verlassen der Kanalisation stehen Sie schräg vor einem restlos verfallenen Haus **(Bildschirmfoto 1)**. Betreten Sie die Ruine, und nehmen Sie die Munition sowie den Verbandskasten mit. Treten Sie durch die ehemalige Eingangstür auf die Straße, und laufen Sie geradeaus weiter, bis Sie zu einer Informationstafel kommen, an der die Karte des Erholungsbereiches hängt **(Bildschirmfoto 2)**. Nehmen Sie den Plan des Viertels mit, und besuchen Sie „Annie's Bar". Sie liegt südöstlich von Ihnen, an der Ecke Bachman Road/Craig Street.

Dr. Kaufmann Crosses Harry's Path Yet Again

The safest way to get to Annie's Bar is to go south down Bachman Rd., keeping close to the footpath on your left. That way, you'll get to the bar's main entrance **(screenshot 01)**, and can enter by opening the door. Here you find Michael Kaufmann again, trapped by a monster **(screenshot 02)**. It's thanks to you that he gets out alive this time. At the end of the conversation and once this strange doctor leaves, take the two Health drinks from the counter and search Kaufmann's wallet, which he left near the monster's body **(screenshot 03)**. You find the Kaufmann key and a Receipt. Save your position and leave Annie's Bar.



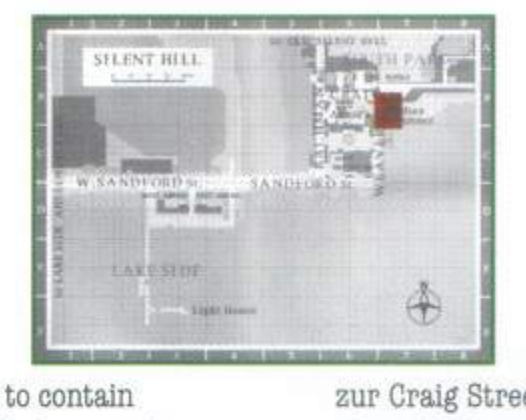
Dr. Kaufmann kreuzt Harrys Weg erneut

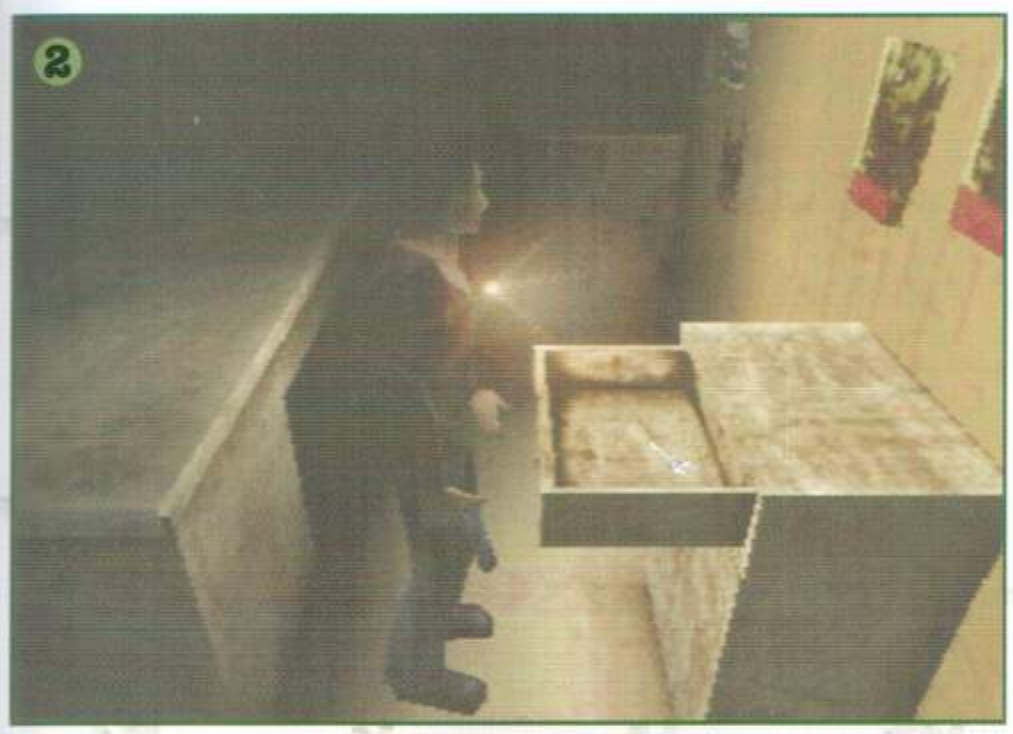
Am sichersten gelangen Sie zu der Gaststätte, wenn Sie der Bachman Road nach Süden folgen und sich an die linke, also östliche Straßenseite halten. So gelangen Sie zum Haupteingang **(Bildschirmfoto 1)**. Öffnen Sie die Tür, und treten Sie ein. In der Gaststätte ringt Michael Kaufmann mit einem Monster **(Bildschirmfoto 2)**. Ohne Ihre Hilfe hätte er die Begegnung nicht überlebt. Im Anschluß an Ihr Gespräch verläßt Kaufmann den Schauplatz. Lesen Sie die beiden Tonika vom Tresen auf, und durchsuchen Sie die Brieftasche, die Dr. Kaufmann fallen gelassen hat. Sie liegt beim Monster **(Bildschirmfoto 3)** und enthält Kaufmanns Schlüssel zum Motel sowie eine Quittung des General Store „Indian Runner". Sichern Sie Ihr Spiel, und verlassen Sie „Annie's Bar".

The Plot Thickens...
Weitere Enthüllungen ...

Organised Trafficking Confirmed

ONCE YOU get outside, go back onto Bachman Rd. and head north to Craig St. Here, turn to your right and keep close to the footpath on your right until you get to a store entrance just before the end of the street **(screenshot 01)**. The door is closed with a combination lock. Use these numbers in this order: 0-4-7-3, which are on the Receipt you found in Kaufmann's wallet. Enter the Indian Runner now that the door is open. Go behind the counter and take the Health drink and Rifle shells. Look through the drawer in the small cabinet behind you **(screenshot 02)**, and take the Safe key. Then look at the red book near the cash register and the delivery list (with an entrance code of 0886) as well as the photo on the wall. Now open the Safe with the Safe key. Inside are two parcels which appear to contain drugs (**screenshot 03**). Once you've completed your inspection of the premises, leave the store and head for the Motel, where you enter by the delivery door.





Organisierter Drogenschmuggel bestätigt

KEHREN SIE im Freien zur Bachman Road zurück, und laufen Sie nach Norden zur Craig Street. Biegen Sie rechts ab, und halten Sie sich auf der rechten Straßenseite. Kurz vor dem Ende der Craig Street gelangen Sie rechts zum „Indian Runner" **(Bildschirmfoto 1)**. Die Ladentür ist mit einem Zahlenschloß verriegelt. Verwenden Sie die Zahlen der Quittung aus Dr. Kaufmanns Brieftasche: 0, 4, 7, 3. Jetzt können Sie den General Store betreten. Gehen Sie hinter den Tresen, und nehmen Sie das Tonikum sowie die Jagdgewehrpatronen mit. Schauen Sie auch in die Schublade des Schränkchens hinter sich **(Bildschirmfoto 2)**. Nehmen Sie den Safeschlüssel mit. Lesen Sie dann das rote Buch neben der Kasse, und schauen Sie sich das Foto sowie die Bestelliste an der Wand an. Auf der Liste ist ein Zugangscode (0886) für den Fahrer vermerkt. Öffnen Sie dann den Safe mit dem Safeschlüssel. Der Sicherheitsschrank enthält offenbar zwei Päckchen mit Drogen **(Bildschirmfoto 3)**. Sie lassen die Päckchen liegen und beschließen, dem Motel einen Besuch abzustatten. Sie betreten das Gebäude durch den Lieferanteneingang.

Kaufmann Involved in Drugs Trafficking

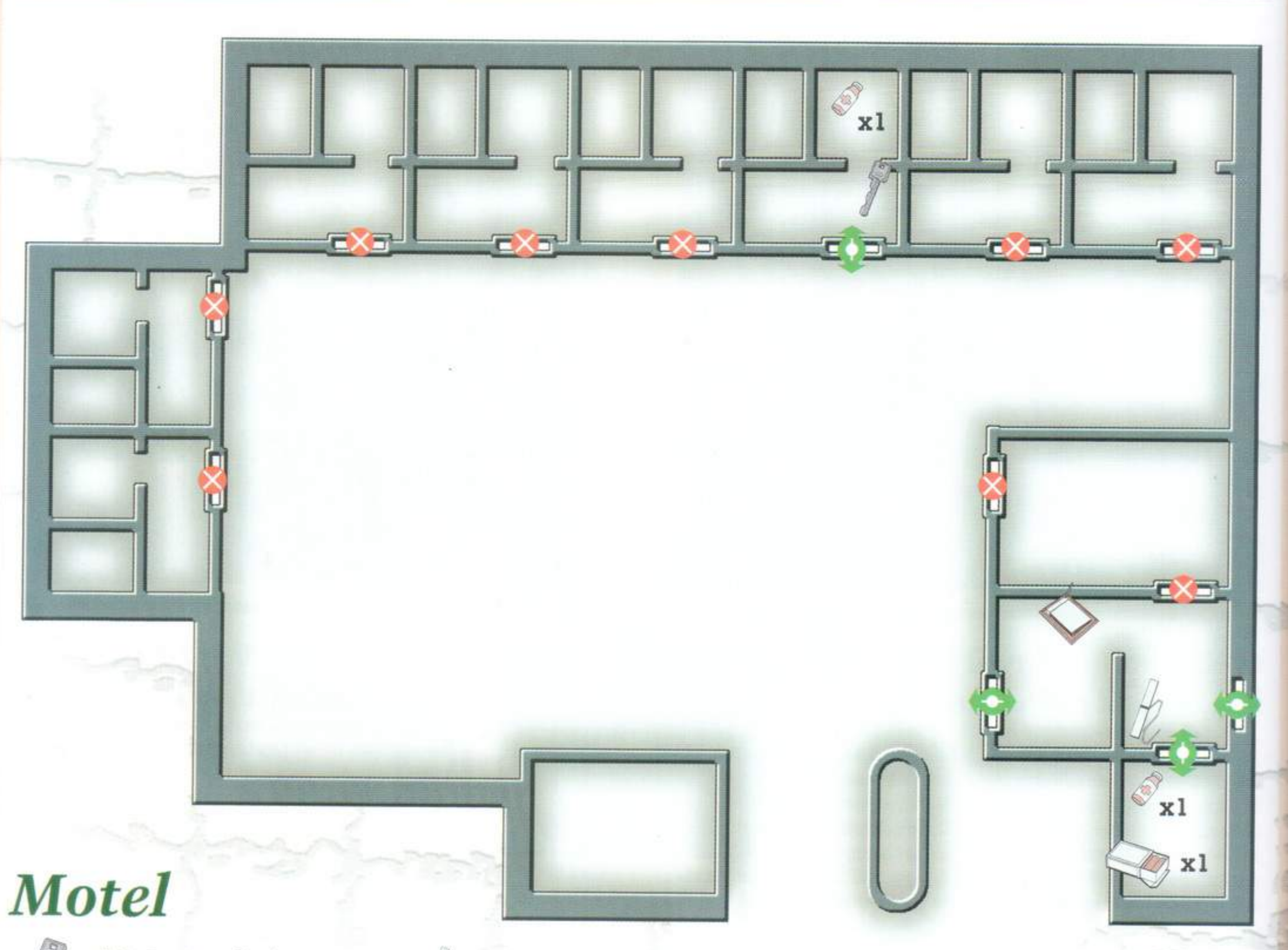
AS YOU LEAVE the Indian Runner, head for the south of Weaver St. Along the way, keep close to the footpath on your right and once you get past a long wooden fence, you get to a metal door which you cannot open without using the access code on the wall number pad **(screenshot 01)**. Enter the code 0886, and then "ENTER". Go into the Motel and take the Magnet from the sofa **(screenshot 02)**, then read the newspaper on the coffee table and the notebook on the desk. Open the door beside the sofa, which leads to a garage. Take the Health drink and Shotgun shells and inspect the motorbike. Leave the garage and go back into the main room and now go through the open door into another room. Then leave this room via the door beside an old sofa and you find yourself in the car park, near to the Motel rooms. Once you're outside, head straight for Room n°3, using the Kaufmann key **(screenshot 03)**. Here you will find a Health drink near

Kaufmann in Drogenschmuggel verstrickt

VERLASSEN SIE den „Indian Runner", und folgen Sie der Weaver Street nach Süden. Bleiben Sie auf der rechten (also westlichen) Straßenseite. Am Ende des langen Palisadenzauns erreichen Sie eine Metalltür mit Ziffernfeld **(Bildschirmfoto 1)**. Geben Sie den Code ein, der auf der Bestelliste stand (0886), und drücken Sie „Enter". Betreten Sie das Motel, und nehmen Sie den Magneten vom Sofa **(Bildschirmfoto 2)**. Lesen Sie dann die Zeitung auf dem Couchtisch und das Notizbuch auf dem Schreibtisch. Öffnen Sie die Tür neben dem Sofa. Sie führt zur Garage. Nehmen Sie das Tonikum und die Schrotflintenpatronen mit, und schauen Sie sich das Motorrad genauer an. Verlassen Sie die Garage, und kehren Sie in das Zimmer zurück. Gehen Sie nun durch die offene Tür in ein anderes Zimmer. Verlassen Sie das zweite Zimmer durch die Tür neben dem alten Sofa. Sie stehen jetzt auf dem Motelparkplatz in der Nähe der Gästezimmer. Suchen Sie Zimmer 3, und sperren Sie es mit Kaufmanns Schlüssel auf **(Bildschirmfoto 3)**. Beim Waschbecken im Badezimmer finden Sie ein Tonikum. Schieben Sie das Regal neben dem Badezimmer zur Seite **(Bildschirmfoto 4)**, und bergen Sie

the sink in the bathroom. Push the dresser by the bathroom **(screenshot 04)**, and take the Motorcycle key with the help of the Magnet. Now go back to the garage and use the Motorcycle key on the motorcycle's tank. Dr. Kaufmann suddenly enters the garage, furious with your snooping. Once he's left, it's time to go down to the Pier to look for more information.

den Motorrad-Zündschlüssel mit Hilfe des Magneten. Laufen Sie wieder zur Garage, und öffnen Sie den Benzintank des Motorrads mit dem Motorrad-Zündschlüssel. Plötzlich erscheint ein wütender Dr. Kaufmann in der Garage und fährt Harry an. Nach seinem Abgang beschließen Sie, im Leuchtturm auf der Landungsbrücke nach weiteren Hinweisen zu suchen.



Motel

▪Motorcycle key

▪Magnet

Motel

▪Motorrad-Zündschlüssel

▪Magnet

Plunged into Darkness Again, and More Disturbing Discoveries...

Towards the Pier

NOW LEAVE the Motel and head west down Sanford St., keeping close to the footpath on your left, no matter what happens. As well as the roaming monsters, you will find a set of steps which descend along the way. Go down these steps and take the Health drink and Rifle shells there **(screenshot 01)**. Then continue west along Sanford St., this time keeping close to the footpath on your right. As you move along, reality is changed yet again. You can no longer go back, so head towards the Pier, keeping close to the footpath on your right, and in an alley on your right, you find a second Health drink and some Shotgun shells **(screenshot 02)**. Keep going, this time keeping close to the footpath on your left, and you will see a street leading down on your left. Take this street and try to keep close to the side of the street on your left. Further on, there is a stairway **(screenshot 03)**,

which you should take and then cross the plank leading to a Houseboat. Go through the wooden double-doors. ●

Wieder schlägt das Dunkel zu ... Schreckliche Entdeckungen stehen bevor ...

Der Weg zur Landungsbrücke

VERLASSEN SIE das Motel, und wenden Sie sich auf der Sanford Street nach Westen. Laufen Sie unbedingt die linke Straßenseite entlang. Außer streunenden Monstern sehen Sie bald eine Treppe, die entlang der Straße nach unten führt. Steigen Sie hinab, und nehmen Sie das Tonikum sowie die Jagdgewehrpatronen mit **(Bildschirmfoto 1)**. Folgen Sie der Sanford Street weiter nach Westen, diesmal entlang der rechten Straßenseite. Plötzlich verschiebt sich die Wirklichkeit, und es wird finster. Da der Rückweg nach Osten versperrt ist, laufen Sie zur Landungsbrücke weiter. Bleiben Sie auf der rechten Straßenseite, und lesen Sie das nächste Tonikum sowie die Schrotflintenpatronen in der nach rechts abzweigenden Gasse auf **(Bildschirmfoto 2)**. Wechseln Sie in der Sanford Street zur linken Straßenseite, und setzen Sie Ihren Weg nach Westen fort. Nach einiger Zeit biegt links eine Straße ab. Folgen Sie der Straße, und bleiben Sie auf der linken Seite. Etwas weiter westlich befindet sich eine Treppe, die Sie hinablaufen sollten **(Bildschirmfoto 3)**. Überqueren Sie die schmale Planke, die zum Hausboot führt, und öffnen Sie die hölzerne Flügeltür. ●

Meeting at the Summit

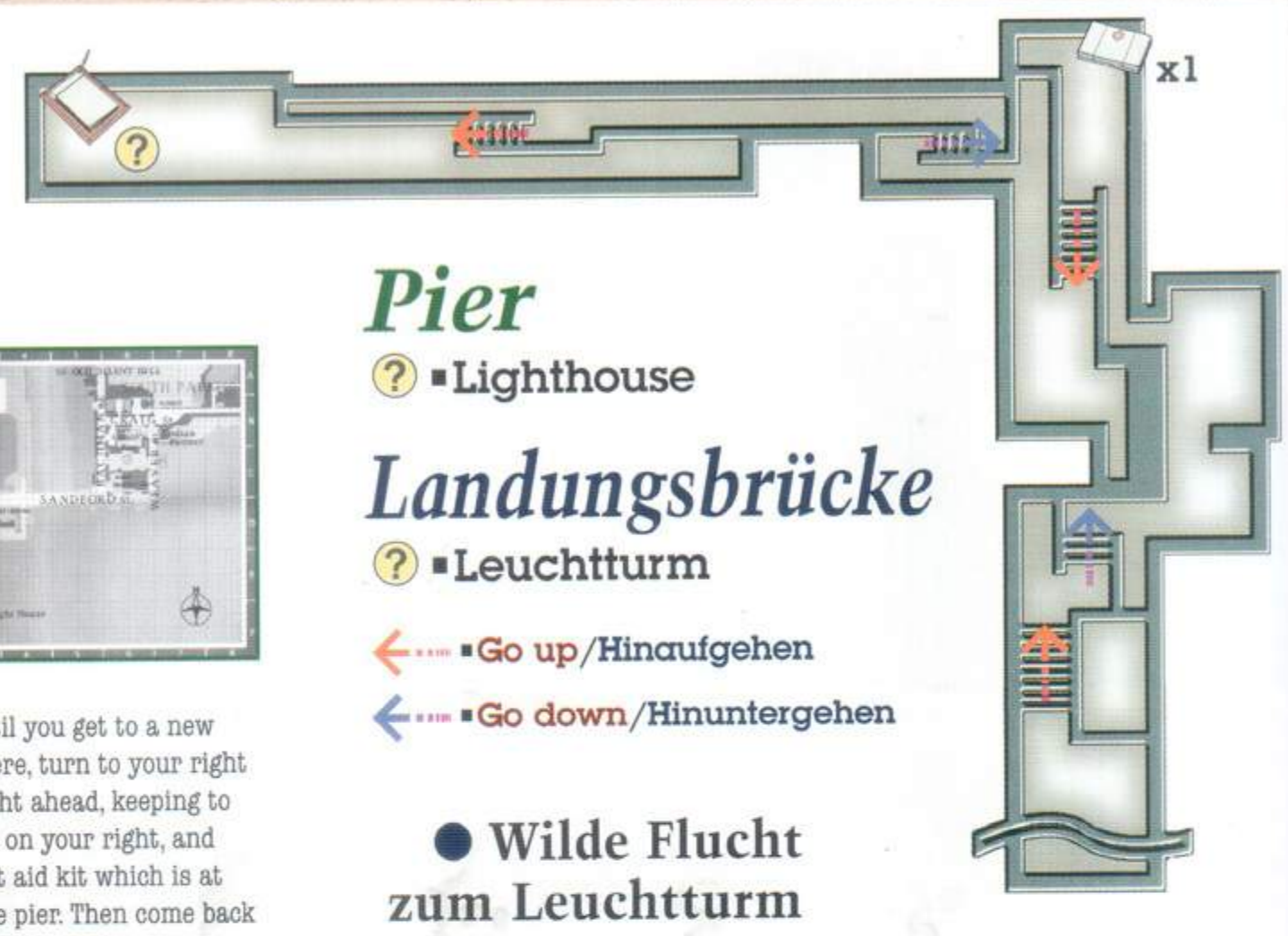
ONCE INSIDE the Houseboat, open the door opposite you **(screenshot 01)**. Cybil's here, and Dahlia enters **(screenshot 02)**, telling you that you must go to the Lighthouse on the lake, then to the Amusement Park. When you eventually find yourself alone, take the two boxes of ammunition and the Health drink, then once you've saved, leave via the door Dahlia took. ●

Gipfeltreffen

ÖFFNEN SIE an Bord des Hausbootes die gegenüberliegende Flügeltür **(Bildschirmfoto 1)**. Sie treffen auf Cybil. Dahlia gesellt sich zu Ihnen **(Bildschirmfoto 2)** und drängt Sie, zum Leuchtturm im See zu eilen und danach den Vergnügungspark aufzusuchen. Nehmen Sie das Tonikum und die beiden Patronenschachteln an sich, wenn Sie wieder allein sind, und sichern Sie Ihren Spielstand. Verlassen Sie den Raum durch die von Dahlia benutzte Tür, und gehen Sie wieder an Land. ●

A Mad Dash to the Lighthouse

YOU ARE NOT very far from the Lighthouse, but many monsters lay in your path. Avoid getting into any fights and just keep running. Once you're outside, take the plank leading back onto the pier, then go up towards the stairway in front of you **(screenshot 01)**. Once you get to the top, take the stairway going down which is a bit further on to your right **(screenshot 02)**, then pass from raft to raft, going over several green planks **(screenshot 03)**, until you get to a new pier. Once there, turn to your right and go straight ahead, keeping to the guardrail on your right, and take the First aid kit which is at the end of the pier. Then come back a few steps and go up the stairway to your right **(screenshot 04)**. At the top of the stairway, follow the guardrail to your left and go down a new stairway which is in the passageway to your left. Then head straight on and go up the last stairway on the pier. When you get to the top, the Lighthouse is just to your right. Enter it immediately **(screenshot 05)**.

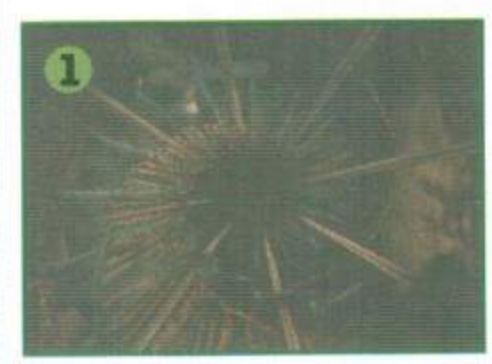


Wilde Flucht zum Leuchtturm

DER LEUCHTTURM liegt ganz in der Nähe, wird aber von zahlreichen Monstern bewacht. Lassen Sie sich auf keine Kämpfe ein, sondern laufen Sie weiter. Überqueren Sie die Planke zur Landungsbrücke, und steigen Sie die Treppe vor sich hinauf **(Bildschirmfoto 1)**. Etwas weiter führt eine zweite Treppe rechts nach unten **(Bildschirmfoto 2)**. Überqueren Sie die schwimmenden Bootsstege und grünlichen Planken **(Bildschirmfoto 3)**, bis Sie den nächsten Landungssteg erreichen. Wenden Sie sich dort nach rechts, und setzen Sie Ihren Weg geradeaus fort. Bleiben Sie jedoch nahe dem rechten Geländer. Nehmen Sie den Verbandskasten vom Ende des Steges, machen Sie kehrt, und steigen Sie die Treppe zu Ihrer Rechten hinauf **(Bildschirmfoto 4)**. Bleiben Sie oben nahe dem linken Geländer, und laufen Sie im Gang links von Ihnen eine weitere Treppe hinab. Laufen Sie geradeaus weiter und die letzte Treppe auf der Landungsbrücke hinauf. Der Leuchtturm liegt unmittelbar zu Ihrer Rechten. Treten Sie sofort ein **(Bildschirmfoto 5)**.

A Vision Announcing the Worst

INSIDE the Lighthouse, climb the long spiral staircase to get to the roof **(screenshot 01)**. Here, you meet Alessa briefly, or rather an apparition, which disappears into the darkness **(screenshot 02)**. The impressive and sinister surroundings are in keeping with the bizarre events in the town itself. Go back down the spiral staircase and save your position on the Notepad, which is on a barrel. Leave the Lighthouse and go straight ahead, and you will be automatically transported to the Houseboat **(screenshot 03)**. Cybil hasn't returned as promised, so you have to go to the Amusement Park as quickly as possible. The only way of getting there is via another Sewer, and the entrance is on West Sandford St.



Vision einer Katastrophe

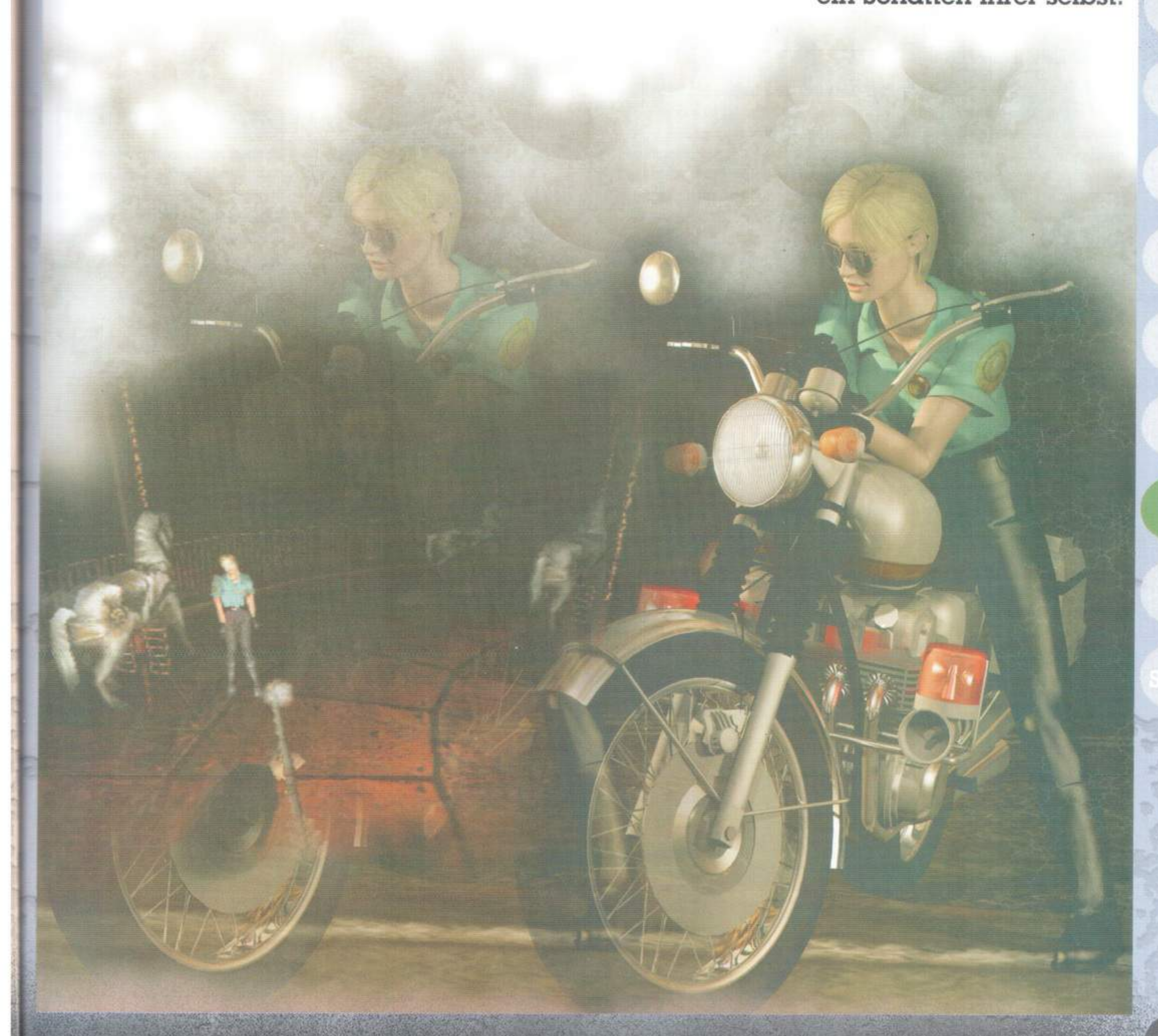
STEIGEN SIE die schier endlose Wendeltreppe des Leuchtturms hinauf, um auf das Dach zu gelangen **(Bildschirmfoto 1)**. Hier begegnet Ihnen Alessa oder vielmehr eine Erscheinung, die bald wieder in das Dunkel taucht **(Bildschirmfoto 2)**. Die schaurige, finstere Umgebung entspricht der unwirklichen Stimmung in der Stadt. Sie vergrößert Ihr Unbehagen noch. Steigen Sie die Wendeltreppe hinab, und sichern Sie Ihren Spielstand mit Hilfe des Notizblocks auf dem Faß. Verlassen Sie den Leuchtturm, und laufen Sie geradeaus weiter. Sie werden nun automatisch auf das Hausboot versetzt **(Bildschirmfoto 3)**. Da Cybil entgegen ihrer Zusage nicht hierher zurückgekehrt ist, müssen Sie sich auf den Weg zum Vergnügungspark machen, um nach ihr zu sehen. Der einzige Zugang zum Rummelplatz führt durch die Kanalisation der Stadt. Ihr Eingang liegt an der West Sanford Street.

A Pre-arranged Disappearance

Kein zufälliges Verschwinden ...

Cybil disappears without leaving a trace. Harry sets off to find her in the darkness underground, only to come across her as a shadow of her former self.

Cybil verschwindet spurlos. Harry schlägt sich auf der Suche nach ihr durch die finstere Unterwelt. Als er Cybil schließlich gegenübersteht, ist sie nur noch ein Schatten ihrer selbst.

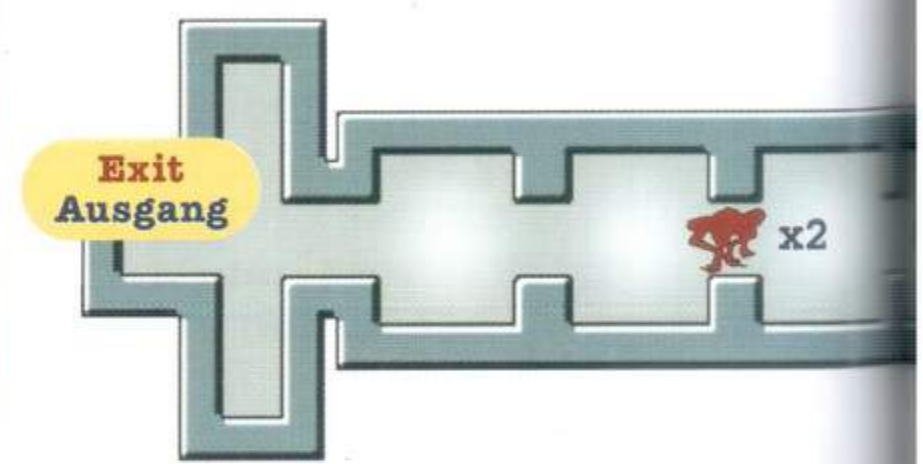


Sewer B

▪Sewer map

Kanalisation B

▪Karte der Kanalisation

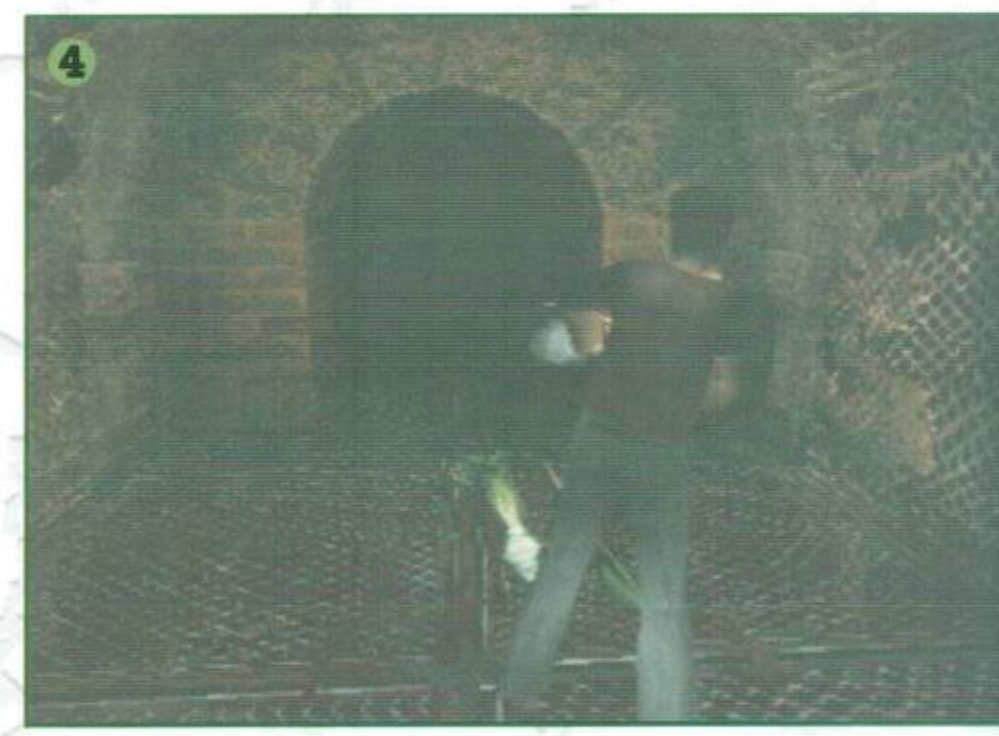


Hunting for Cybil

When you leave the Houseboat, look at your map. The entrance to Sewer B is shown by a small pink square at the western edge of Sandford St. Head there immediately, but take care, because the area is infested with monsters. Once you're in front of the ladder leading down underground, examine it, then climb down **(screenshot 01)**. When you get to the bottom, take the Sewer map fixed to the wall on your left, then head straight down the passage. Be careful, because two Hanged Scratchers are on the ceiling and another one is lurking in the water. Once you get past them, keep going until you get to a junction. Here, take the passage to your right and go to the end to pick up the Health drink **(screenshot 02)**. Then go to the extreme southern end of the new passage you find yourself in. Here there are some Handgun bullets and a Health drink **(screenshot 03)**. Now head north up this passage until you get to a new junction. On your way, you encounter three Hanged Scratchers and two Mumblers, which you can zigzag around if you run. Once you get to the junction, turn to your left and head along another passage. Three new Mumblers and two Hanged Scratchers block your way, and this time, a fight is inevitable, so kill them quickly **(screenshot 04)**. Then go to the end of the passage and climb the ladder to arrive at the Amusement Park **(screenshot 5)**.

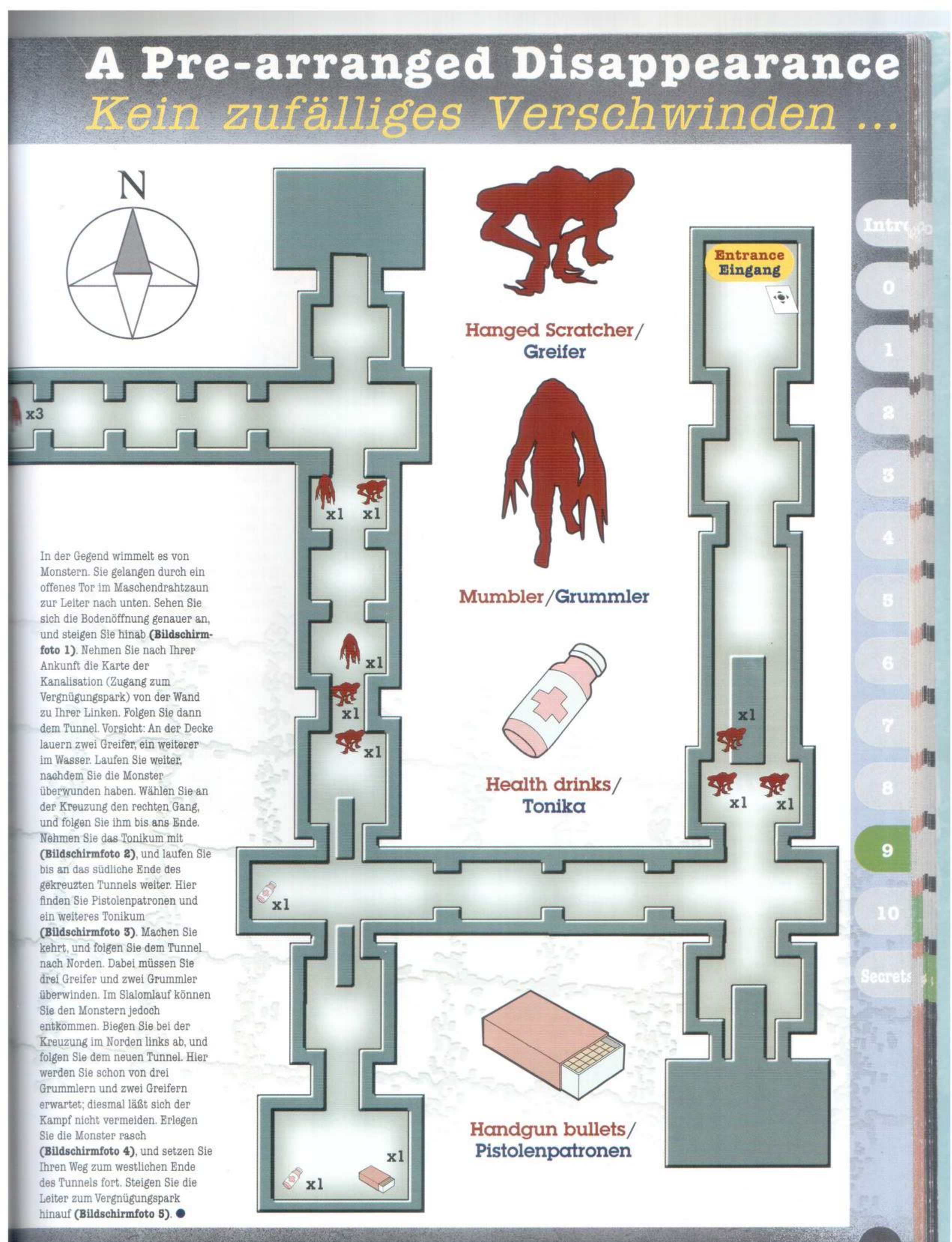
Cybil, verzweifelt gesucht

Schauen Sie beim Verlassen des Hausbootes auf Ihren Stadtplan: Der Eingang zur Kanalisation, die zum Vergnügungspark führt, ist als kleines rosafarbenes Quadrat am linken Ende der West Sanford Street auf Ihrer Karte eingetragen. Begeben Sie sich ohne Umschweife dorthin, aber seien Sie vorsichtig:



A Pre-arranged Disappearance

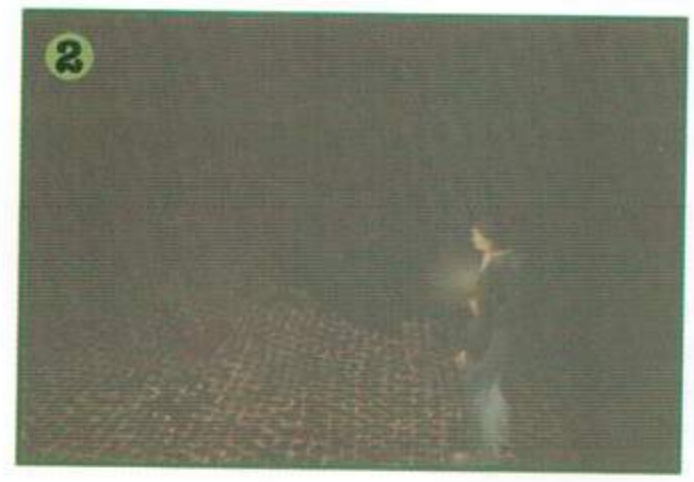
Kein zufälliges Verschwinden ...



In der Gegend wimmelt es von Monstern. Sie gelangen durch ein offenes Tor im Maschendrahtzaun zur Leiter nach unten. Sehen Sie sich die Bodenöffnung genauer an, und steigen Sie hinab **(Bildschirmfoto 1)**. Nehmen Sie nach Ihrer Ankunft die Karte der Kanalisation (Zugang zum Vergnügungspark) von der Wand zu Ihrer Linken. Folgen Sie dann dem Tunnel. Vorsicht: An der Decke lauern zwei Greifer, ein weiterer im Wasser. Laufen Sie weiter, nachdem Sie die Monster überwunden haben. Wählen Sie an der Kreuzung den rechten Gang, und folgen Sie ihm bis ans Ende. Nehmen Sie das Tonikum mit **(Bildschirmfoto 2)**, und laufen Sie bis an das südliche Ende des gekreuzten Tunnels weiter. Hier finden Sie Pistolenpatronen und ein weiteres Tonikum **(Bildschirmfoto 3)**. Machen Sie kehrt, und folgen Sie dem Tunnel nach Norden. Dabei müssen Sie drei Greifer und zwei Grummler überwinden. Im Slalomlauf können Sie den Monstern jedoch entkommen. Biegen Sie bei der Kreuzung im Norden links ab, und folgen Sie dem neuen Tunnel. Hier werden Sie schon von drei Grummlern und zwei Greifern erwartet; diesmal läßt sich der Kampf nicht vermeiden. Erlegen Sie die Monster rasch **(Bildschirmfoto 4)**, und setzen Sie Ihren Weg zum westlichen Ende des Tunnels fort. Steigen Sie die Leiter zum Vergnügungspark hinauf **(Bildschirmfoto 5)**. ●

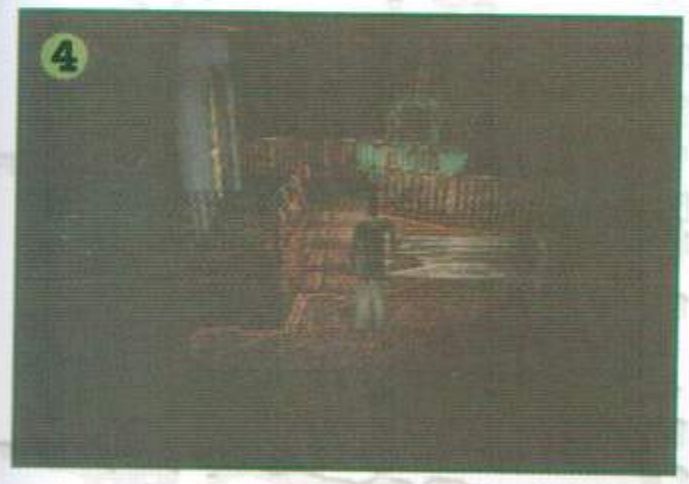
Amusement Park
Vergnügungspark

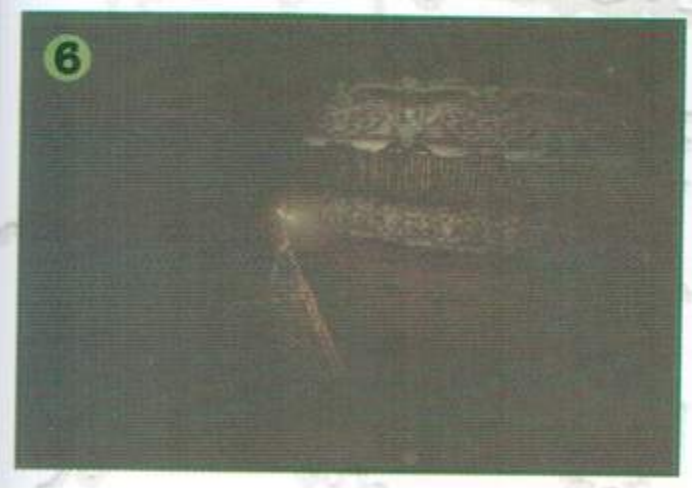
A Pre-arranged Disappearance
Kein zufälliges Verschwinden ...



Saving Cybil at All Costs

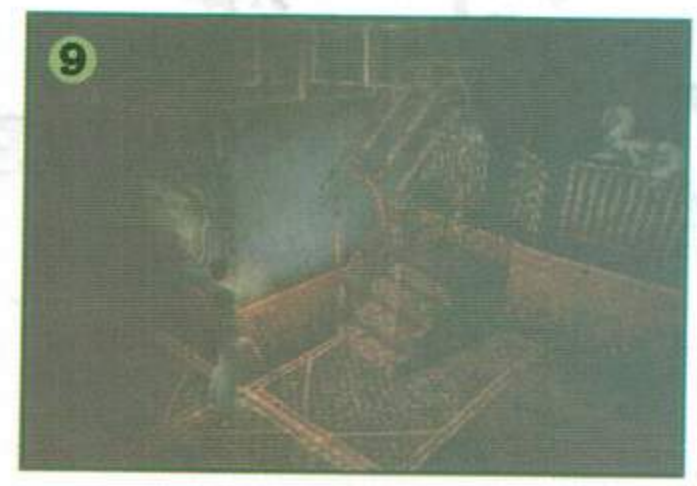
ONCE YOU GET OUT of the Sewer, move a little forward then turn to your right, towards the benches further on **(screenshot 01)**. Follow the guardrail on your right and keep going until you come across a Stalker, who is just here to scare you. Ignore it and keep going ahead. Once you get past the benches and the guardrail, turn to your right as soon as you can **(screenshot 02)**. There is another guardrail on your left now. Continue straight ahead and you will get to a Merry-go-round with a wheel moving horizontally **(screenshot 03)**. Continue on and keep moving alongside the ride and once you've got a bit further, still keeping well to your right, you will get to a second ride, the big wheel. **(screenshot 04)**. A Mumbler awaits you on the steps, so kill it just to keep safe. With your back to the big wheel's steps, walk straight ahead until you get to the Food Stand, where there is a save point **(screenshot 05)**. Once you've saved your position, turn towards the bin on your right. Walk by the two first benches, then go straight ahead and your path will soon be blocked. You will now see another Merry-go-round slightly to your left **(screenshot 06)**. Now turn 90 degrees to your right, then walk a few steps ahead **(screenshot 07)**. Once you get to this point, turn slightly to your left **(screenshot 08)**, then run straight ahead once you're correctly positioned. The last Merry-go-round, with its wooden horses, is straight in front of you **(screenshot 09)**. Go up the steps and push the little gate to go in, where you meet Cybil, who seems possessed...





Retten Sie Cybil um jeden Preis

DER RUMMELPLATZ ist angenehm monsterfrei. Laufen Sie nach Verlassen der Kanalisation ein Stück vorwärts, und wenden Sie sich nach rechts. Laufen Sie in Richtung der Bänke **(Bildschirmfoto 1)**, und folgen Sie dem rechten Geländer. Der Schleicher soll Sie nur erschrecken; ignorieren Sie ihn, und laufen Sie weiter. Wenden Sie sich am Ende der Bänke und des Geländers so bald wie möglich nach rechts **(Bildschirmfoto 2)**. Zu Ihrer Linken sehen Sie ein weiteres Geländer. Laufen Sie geradeaus bis zum Karussell, dessen Plattform sich waagerecht dreht **(Bildschirmfoto 3)**. Laufen Sie am Karussell entlang. Wenn Sie ein Stück weitergekommen sind – halten Sie sich dabei immer rechts –, gelangen Sie zu einer zweiten Attraktion, dem Riesenrad **(Bildschirmfoto 4)**. Hier werden Sie von einem Grummler bestürmt. Erlegen Sie ihn, um Ruhe zu haben, und stellen Sie sich mit dem Rücken zu den Stufen des Riesenrads. Laufen Sie geradeaus zum Imbiß, und sichern Sie Ihren Spielstand **(Bildschirmfoto 5)**. Wenden Sie sich anschließend zum Mülleimer rechts von Ihnen. Gehen Sie an den ersten beiden Bänken vorbei und dann geradeaus weiter. Kurz darauf ist Ihnen der weitere Weg versperrt. Ein Stück weiter links erkennen Sie ein zweites Karussell **(Bildschirmfoto 6)**. Machen Sie jetzt eine Vierteldrehung nach rechts, und treten Sie ein paar Schritte vor **(Bildschirmfoto 7)**. Drehen Sie sich hier leicht nach links **(Bildschirmfoto 8)**. Laufen Sie vorwärts, wenn Sie Harry genau ausgerichtet haben. Direkt vor Ihnen befindet sich das letzte, mit Holzpferden bestückte Karussell **(Bildschirmfoto 9)**. Gehen Sie die Stufen hoch, und schieben Sie das kleine Tor auf. Im Karussell begegnen Sie einer Cybil, die Sie noch nicht kennen: Die Polizistin scheint besessen zu sein ...



The Ride is Over...

CYBIL RISES from her wheelchair but doesn't recognise you, and she begins shooting at you **(screenshot 01)**. You must now decide to deliver her from the evil that grips her soul. This must be done either by force, which will certainly kill her, or by using the right item at the right time.
To save Cybil without killing her, begin by moving around her constantly, as soon as she moves towards you by pressing the **R1**

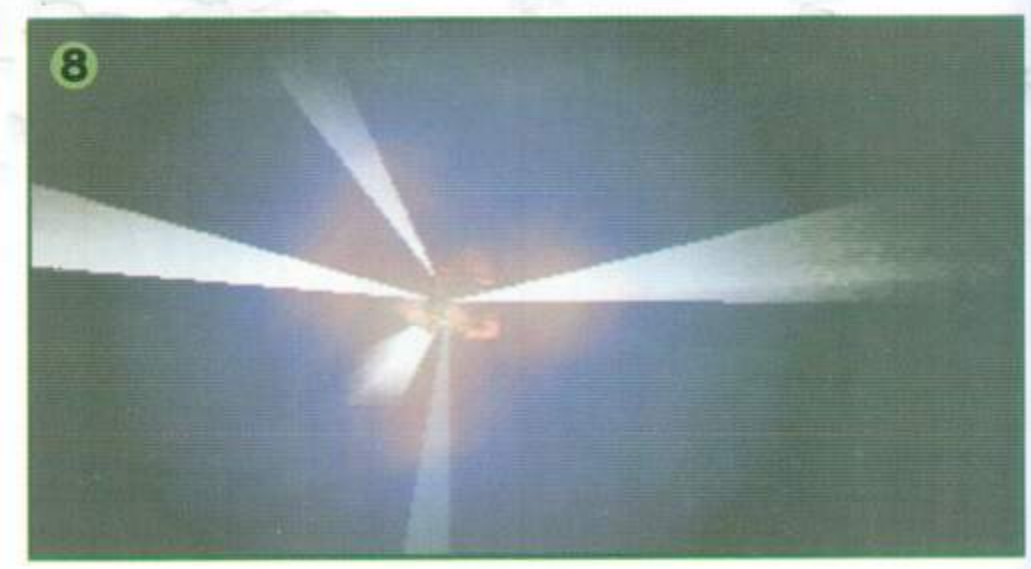
and ■ buttons, together with the directional buttons **(screenshot 02)**. Continue until Cybil has used up all her ammunition **(screenshot 03)**. When she can't shoot you any more, she comes to slap you in the face or strangle you. Keep a good distance and approach her from behind **(screenshot 04)**. At this moment, use the Unknown liquid, which will injure the creature controlling Cybil **(screenshot 05)**. There is a quicker alternative. At the begining, after the cinematic where she gets up from the wheelchair, wait for Cybil to slap you across the face. When she moves to your right **(screenshot 06)**, use the Unknown liquid. It's possible that this won't work the first time, so leave and go back into the Items menu as many times as necessary to repeat the movement until you succeed. The result will be the same as if you had waited for Cybil to fire all her bullets. The somewhat more brutal technique is exactly the same as the slightly kinder one to begin with, i.e. forcing Cybil to use up her ammunition. Then keep shooting at her from a distance **(screenshot 07)**, preferably with a high-calibre weapon, because the monster in Cybil is particularly resistant. This will definitly kill her. It's worth remembering also that Cybil only has to shoot you twice to finish you off, so heal yourself as soon as you are hit. When the fight is over, Alessa, appears in front of you again, with psychic powers, protected by a forcefield which only the "Flauros" can break **(screenshot 08)**. Dahlia, Alessa's mother, comes to take her away, while you are "transported" to an unknown place, where Lisa is waiting for you...

Keine Freifahrt für Harry ...

CYBIL erhebt sich aus ihrem Rollstuhl, erkennt Sie aber nicht. Die junge Frau legt auf Sie an **(Bildschirmfoto 1)**. Ihnen wird deutlich, daß Sie Cybil von dem Bösen, das von ihr Besitz ergriffen hat, befreien müssen. Wenn Sie mit Gewalt vorgehen, stirbt Cybil gewiß. Wenn Sie dagegen den richtigen Gegenstand zur richtigen Zeit benutzen, wird ihr altes Ich wiederhergestellt.
Wenn Sie Cybil am Leben erhalten

möchten, sollten Sie sie umkreisen, sobald die junge Polizistin sich auf Sie zubewegt. Drücken Sie dazu die **R1**- und die ■-Taste zusammen mit den Richtungstasten **(Bildschirmfoto 2)**. Umkreisen Sie Cybil, bis ihr die Munition ausgeht **(Bildschirmfoto 3)**. Wenn ihre Waffe nutzlos geworden ist, kommt die junge Polizistin auf Sie zu und versetzt Ihnen eine Ohrfeige oder versucht, Sie zu würgen. Halten Sie daher Abstand, und nähern Sie sich ihr von hinten **(Bildschirmfoto 4)**. Benutzen Sie jetzt die unbekannte Flüssigkeit aus dem Krankenhaus. Sie befreit Cybil von dem Parasiten, der sie befallen hat **(Bildschirmfoto 5)**. Sie können auch schneller vorgehen. Warten Sie in dem Fall zunächst tatenlos ab, bis Cybil zur Ohrfeige ausholt (noch bevor sie zu schießen beginnt), und benutzen Sie dann die Flüssigkeit **(Bildschirmfoto 6)**. Da es schwierig ist, den richtigen Moment abzupassen, müssen Sie das Manöver eventuell mehrfach wiederholen. Wenn es gelingt, ist die Wirkung dieselbe, als wenn Sie sich Cybil von hinten genähert hätten.
Die brutalere Lösung: Zwingen Sie Cybil dazu, ihre gesamte Munition zu verbrauchen, und schießen Sie dann Ihrerseits aus der

Entfernung **(Bildschirmfoto 7)**. Verwenden Sie eine großkalibrige Waffe, denn das Monster, das von Cybil Besitz ergriffen hat, ist ziemlich widerstandsfähig. Dabei töten Sie Cybil jedoch. Denken Sie auch daran, daß zwei Treffer aus Cybils Pistole genügen, um Sie niederzustrecken. Benutzen Sie daher sofort ein Heilmittel, wenn Sie verletzt werden.
Nach dem Ende des Kampfes erscheint Alessa. Sie verwendet übersinnliche Kräfte und wird von einem Psi-Feld geschützt, das nur der Flauros durchbrechen kann **(Bildschirmfoto 8)**. Alessas Mutter Dahlia ist sogleich zur Stelle und zerrt sie fort. Unterdessen werden Sie an einen unbekannten Ort „versetzt", an dem Lisa Sie schon erwartet ...



Times of Trouble Give Way to Revelation

Harry's moment of truth. He ends up in what seems like a parallel universe mirroring the many places he has explored throughout the adventure.

Schweres Leid führt zur Erkenntnis

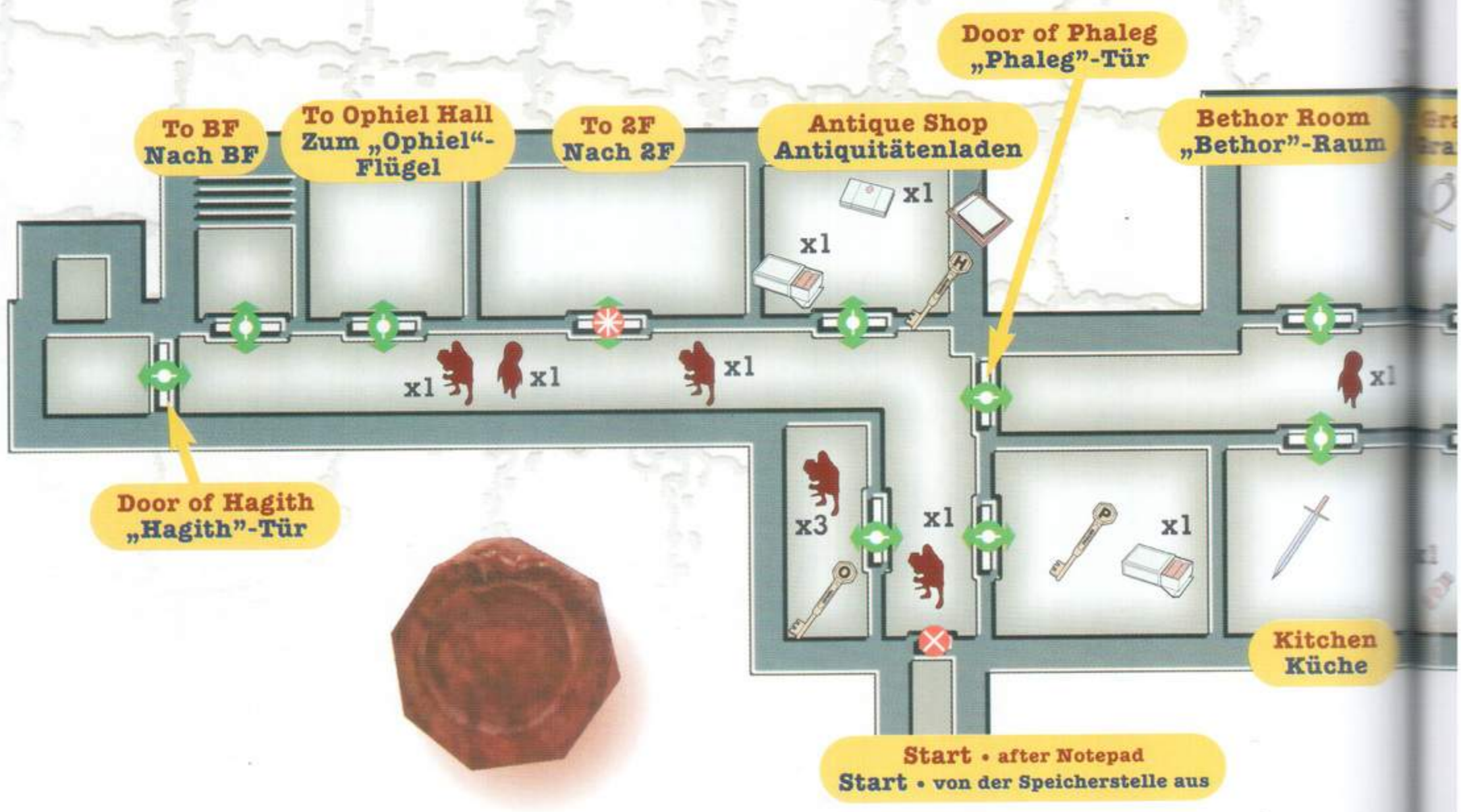
Der Augenblick der Wahrheit ist gekommen: Harry findet sich in einer Art Paralleluniversum voller Nachbildungen früherer Schauplätze wieder.

A Trap Disguised as an Invitation

LISA TELLS you she has been down to the Basement of Alchemilla Hospital. Suddenly, she runs away. Strange noises attract your attention... Open the door near the desk, and walk over the chain-link floor **(screenshot 01)**. The door opposite you opens, inviting you into the unknown...

Die Tür zum Nirgendwo

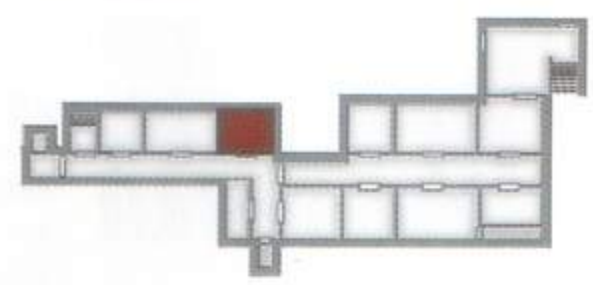
LISA BERICHTET, daß sie sich im Untergeschoß des Krankenhauses umgesehen hat. Plötzlich läuft sie fort. Sie hören seltsame Geräusche ... Öffnen Sie die Tür beim Schreibtisch, und überqueren Sie den Maschendrahtboden **(Bildschirmfoto 1)**. Die Tür vor Ihnen öffnet sich: eine Einladung ins Nirgendwo ...



Times of Trouble...
Schweres Leid ...

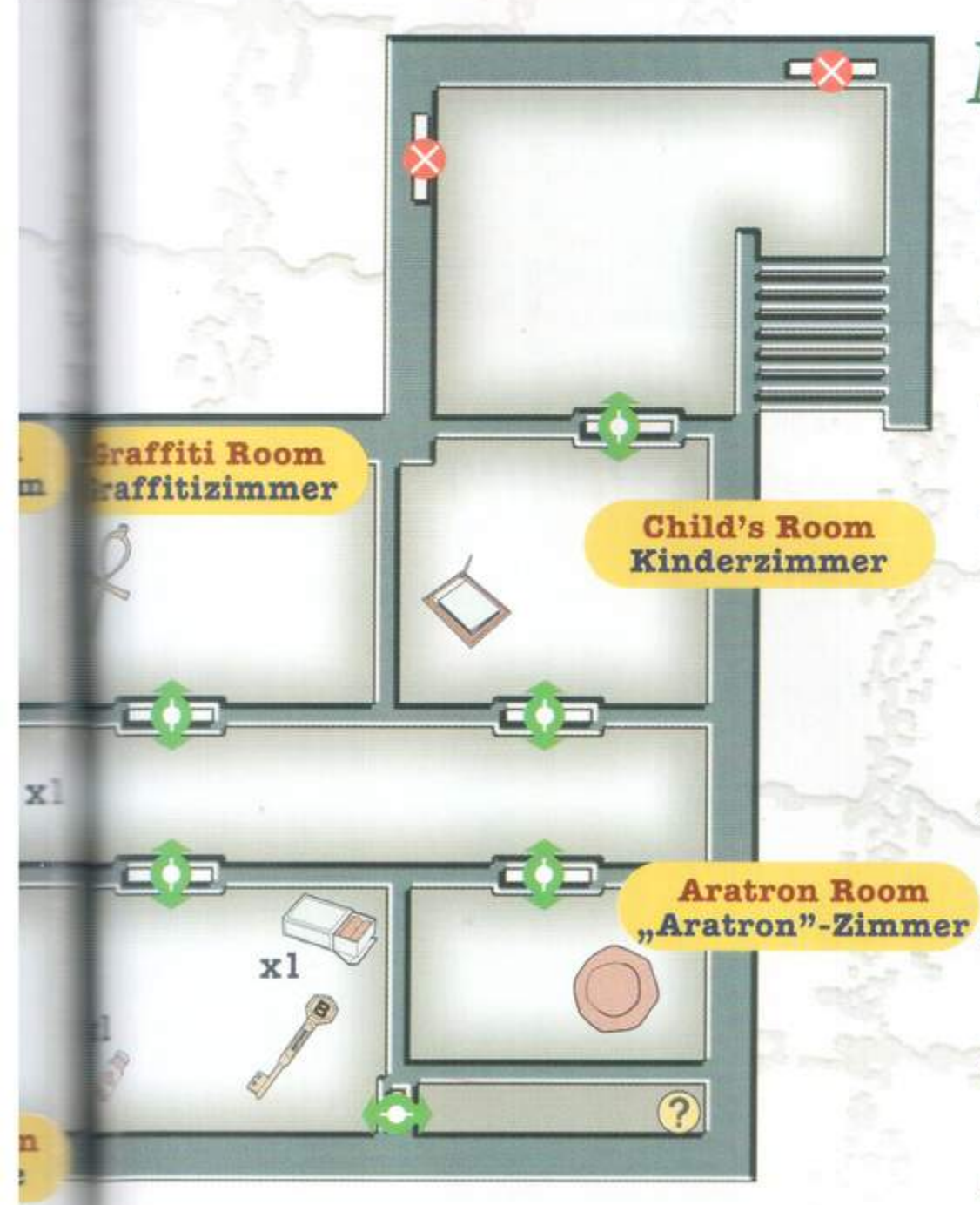
A Sense of Déjà Vu...

ONCE on the other side, an elevator takes you to an unknown place, which vaguely resembles some of the buildings you've already explored. Walk down the corridor you arrived in and you'll come across the apparition of a little girl who looks like Alessa **(screenshot 01)**. This vision disappears through a door, which you should then examine **(screenshot 02)**. It remains locked, but you can read the word Phaleg engraved upon it. This door leads to a new corridor, Phaleg Hall, which you can explore later. Now turn to your left and open the door in front of you. You enter an exact replica of the Antique Shop **(screenshot 03)**. Look at the old clock which has a key hidden inside it, then save your position. Then take the First aid kit and Shotgun shells.



Ein Déjà-vu-Erlebnis ...

DER AUFZUG hinter der Tür fährt Sie an einen unbekannten Ort, der Sie vage an Schauplätze erinnert, die Sie zuvor besucht haben. Folgen Sie dem Gang, in dem Sie angekommen sind. Sie begegnen einer Erscheinung – einem Mädchen, das Alessa sein könnte **(Bildschirmfoto 1)**. Das Mädchen verschwindet durch eine Tür, die Sie sogleich näher anschauen sollten **(Bildschirmfoto 2)**. Die Tür ist abgeschlossen und trägt die Aufschrift „Phaleg". Sie führt zu einem neuen Flur, dem „Phaleg"-Flügel. Sie können ihn später erkunden. Wenden Sie sich zunächst nach links, und öffnen Sie die Tür vor sich. Sie treten in eine genaue Nachbildung des Antiquitätenladens „Grüner Löwe" **(Bildschirmfoto 3)**. Sehen Sie sich die alte Standuhr an: Sie beherbergt einen Schlüssel. Sichern Sie Ihren Spielstand, und nehmen Sie den Verbandskasten sowie die Schrotflintenpatronen an sich.



Nowhere (1F)

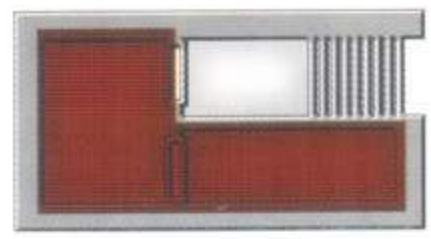
- Key of "Hagith"
- Key of "Bethor"
- Key of "Phaleg"
- Key of "Ophiel"
- Ankh
- Disc of Ouroboros
- Dagger of Melchior
- Video recorder

Nirgendwo
Erdgeschoß (1F)

- Schlüssel des „Hagith"
- Schlüssel des „Bethor"
- Schlüssel des „Phaleg"
- Schlüssel des „Ophiel"
- Ankh-Kreuz
- Ouroboros-Scheibe
- Dolch des Melchior
- Videorecorder

Some Ideal Tools

LEAVE the Antique Shop and kill the Puppet Nurse in front of the elevator that you just took **(screenshot 01)**, and another one who approaches from your right. Then turn to your right and go to the end of the corridor. The double doors in front of you are closed for now, but those immediately to your right are open. Go through them, down the stairs **(screenshot 02)**, and open another door. You are now in the Basement, in a classroom exactly like those at Midwich Elementary School. Read what is written on the desk in the centre of the room and then open the door further along on your left. Inside, take the Pliers and Screwdriver from the table **(screenshot 03)**, then leave and go back up to the First Floor.

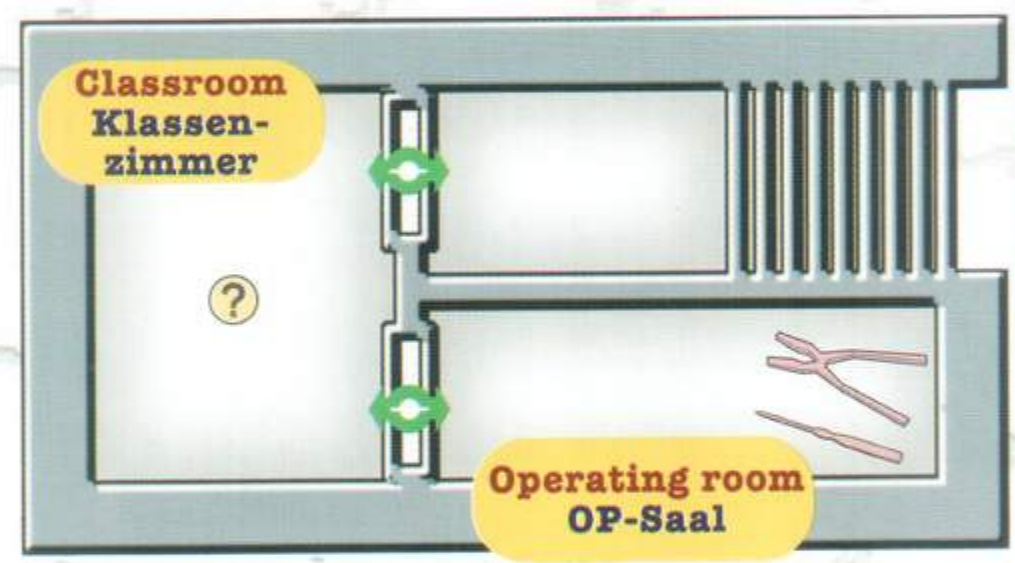


Ideales Werkzeug

VERLASSEN SIE den Antiquitätenladen, und strecken Sie den Schwesternzombie vor dem Fahrstuhl, in dem Sie gekommen sind, nieder **(Bildschirmfoto 1)**. Eine weitere Untote nähert sich von rechts. Erlösen Sie sie ebenfalls. Wenden Sie sich dann nach rechts, und laufen Sie bis an das Ende des Flures. Die Flügeltür vor Ihnen läßt sich noch nicht öffnen, dafür jedoch die Tür zu Ihrer Rechten. Treten Sie ein, steigen Sie die Treppe hinab **(Bildschirmfoto 2)**, und öffnen Sie die nächste Tür. Sie befinden sich jetzt im Untergeschoß (BF) – in einem Klassenzimmer, das denen der Midwich-Grundschule gleicht. Lesen Sie, was auf dem Schreibpult in der Mitte des Zimmers geschrieben steht, bevor Sie die Tür ein Stück weiter zu Ihrer Linken öffnen. Nehmen Sie Zange und Schraubenzieher vom OP-Tisch des Nachbarraumes **(Bildschirmfoto 3)**. Verlassen Sie die beiden Zimmer, und steigen Sie wieder zum Erdgeschoß (1F) hinauf.

Nowhere (BF)

- Pliers
- Screwdriver
- ? Desk

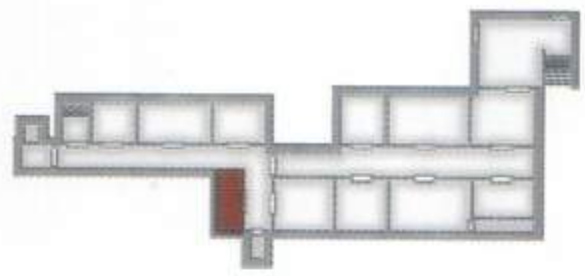


Nirgendwo
Untergeschoß (BF)

- Zange
- Schraubenzieher
- ? Schreibpult

The Door of Ophiel

OPEN THE DOOR close to the call button beside the elevator. Inside, examine the tap and use the Screwdriver on it to retrieve the Key of "Ophiel" which falls to the ground **(screenshot 01)**.
Take the key and leave the room. Back in the corridor, open the Door of Ophiel, which is just before the door leading to the Basement **(screenshot 02)**.
You are now in Ophiel Hall.

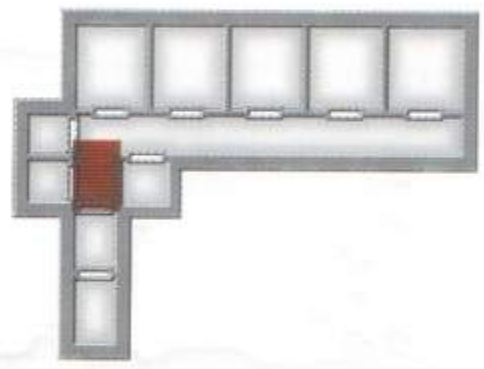


Die „Ophiel"-Tür

LAUFEN SIE zum Fahrstuhl, und öffnen Sie die Tür neben der Ruftaste. Treten Sie ein, schauen Sie sich den Wasserhahn an, und verwenden Sie den Schraubenzieher. Jetzt können Sie den Schlüssel des „Ophiel" mitnehmen, der zu Boden fällt **(Bildschirmfoto 1)**.
Treten Sie wieder in den Flur, und schließen Sie die „Ophiel"-Tür auf. Sie befindet sich direkt vor der Tür zum Untergeschoß (BF) **(Bildschirmfoto 2)**. Sie betreten nun den „Ophiel"-Flügel im Nirgendwo.

Ophiel Hall

IN THIS NEW corridor, go to your right first and look at the large grey slate on the wall to your left, where some names are written, preceded by each person's respective age **(screenshot 01)**. These names are simply clues for opening the door to your right. To solve this puzzle, note the initials of the first names on the slate. These must be entered onto the keypad to your right, according to age, starting from the youngest through to the oldest. Now position yourself so that you are opposite the small keypad beside the door to your right, and enter the word ALERT **(screenshot 02)**, letter after letter to open the door. Now go into the new area behind this door.



Der „Ophiel"-Flügel

LAUFEN SIE im neuen Gang erst nach rechts, und schauen Sie die große graue Tafel an der Wand zu Ihrer Linken genauer an. Hier stehen Name und Alter verschiedener Personen **(Bildschirmfoto 1)**. Sie dienen als Hinweis zum Öffnen der Tür rechts von Ihnen. Treten Sie vor das Tastenfeld an der Wand neben der Tür, und geben Sie die Anfangsbuchstaben der Vornamen in der Reihenfolge von jung nach alt (ALERT) ein **(Bildschirmfoto 2)**. Treten Sie ein, wenn die Tür sich öffnet.

Astrology room
Astrologieraum

To main corridor (1F)
Nach 1F

x1

Morgue
Leichenhalle

Ophiel 1

- Stone of Time
- Amulet of Solomon
- Puzzle to Morgue
- Astrological puzzle

„Ophiel"-Flügel

- Zeitstein
- Amulett von Salomon
- Rätsel für Zugang zur Leichenhalle
- Astrologisches Rätsel

Lisa Perverted by Evil

Go straight to open the double doors opposite you, then take the Amulet of Solomon on the wall at the other end of this new room, which appears to be a Morgue **(screenshot 01)**. Now go back into the previous room to find Lisa. She is happy to see you - but unfortunately, she is also being literally consumed by evil **(screenshot 02)**. As she approaches you, she slowly turns into a zombie, giving you no

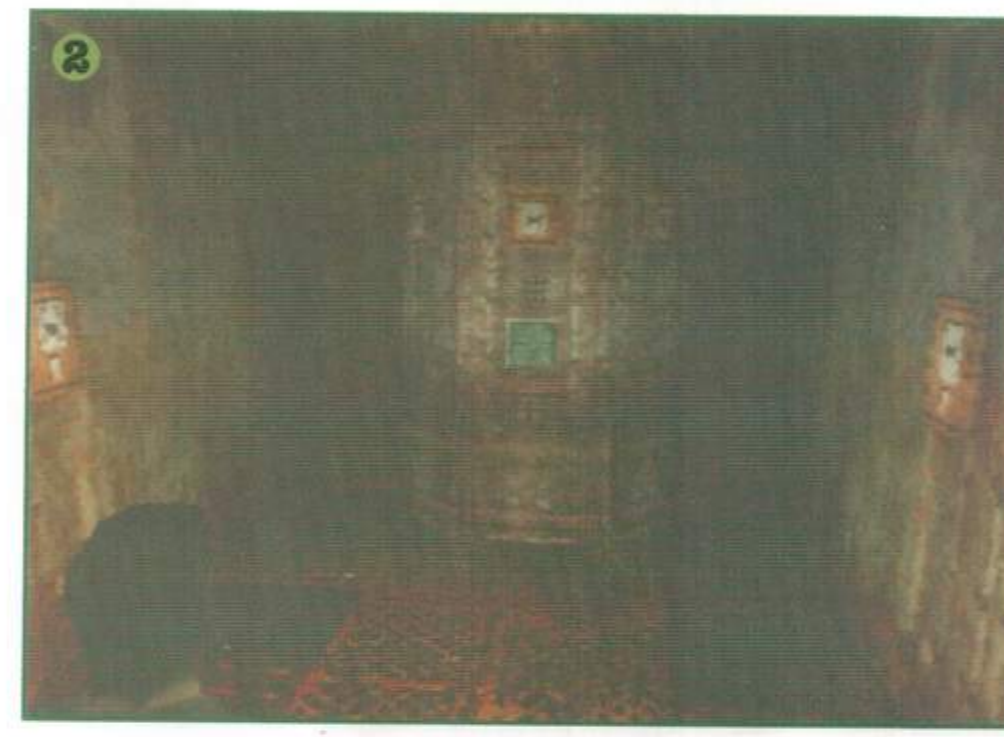
Lisa, vom Bösen gezeichnet

Laufen Sie direkt zur Flügeltür vor sich. Nehmen Sie das Amulett von Salomon von der Wand am anderen Ende des dahinter liegenden Raumes. Es scheint sich um eine Leichenhalle zu handeln **(Bildschirmfoto 1)**. Bei Ihrer Rückkehr in das vorige Zimmer wartet Lisa auf Sie. Die junge Krankenschwester freut sich, Sie zu sehen, wird aber vor Ihren Augen vom Bösen überwältigt und zerfressen **(Bildschirmfoto 2)**. Während sie sich Ihnen nähert, wird Lisa unerbittlich in einen Schwesternzombie verwandelt! Sie haben keine andere Wahl, als den Raum fluchtartig zu verlassen und das, was von Lisa übriggeblieben ist, einzusperren **(Bildschirmfoto 3)**. Wenn Sie nach Ende

Times of Trouble...
Schweres Leid ...

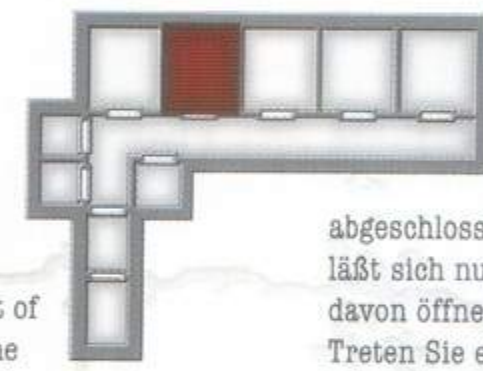
other choice but to flee the room and lock her in **(screenshot 03)**. Once this cinematic is over, come back into the room where Lisa was and read the diary lying on the floor. Finally, leave this terrible place and go back into the hallway. ●

der Filmszene wieder in das Zimmer treten, ist Lisa fort. Lesen Sie das Tagebuch, das auf dem Boden liegt, und verlassen Sie den furchtbaren Ort wieder. Laufen Sie in den Flur zurück. ●



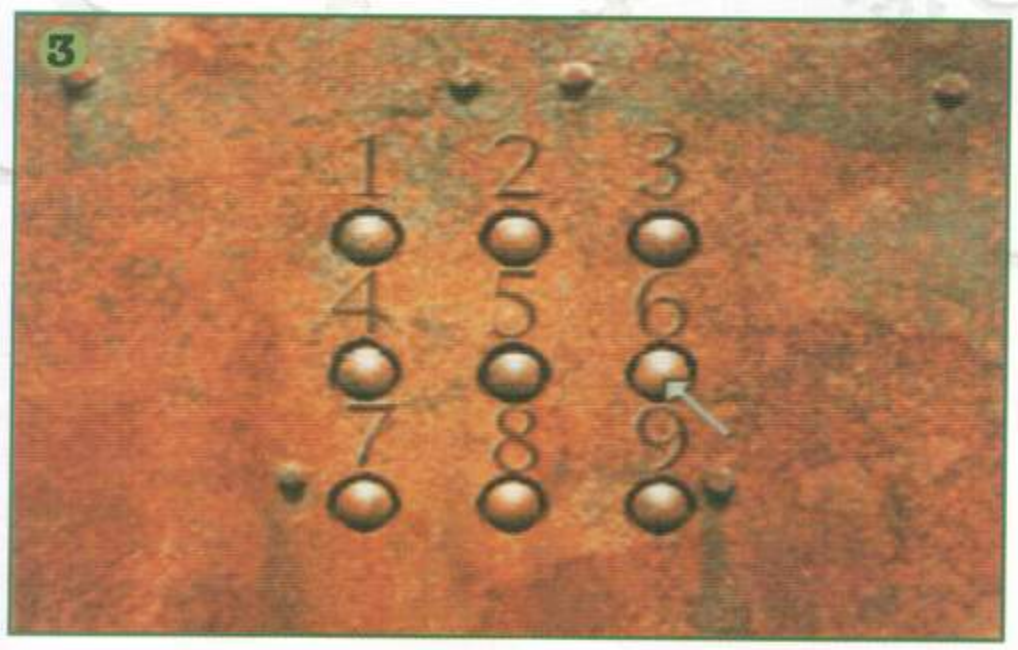
● The Astrological Puzzle

OPPOSITE YOU ARE more double doors which are closed. However, the door just beyond the first set of doors can be opened **(screenshot 01)**. Go inside and solve another puzzle. You are in the Astrology Room, where there are several symbols relating to the twelve signs of the Zodiac **(screenshot 02)**. On the pillar in front of you, there is a green plate. To solve this puzzle and therefore to get the green plate, you must count the number of limbs or the extremities on each zodiac symbol on the pillar and enter it into the corresponding panel below. For exemple, with the zodiac symbol represented by a fish, the number would be 0. You first have to stand in front of the sign of Sagittarius to the left of the pillar. Examine the sign's illustration and press the number 6 on the panel **(screenshot 03)**. Then go to the panel above the green plate for the illustration of Taurus and press 4. Finally, go to the right of the pillar and under the sign of Gemini, press 8. The plate, which is in fact the Stone of time, is detached from the pillar. Take it **(screenshot 04)** and then leave. ●



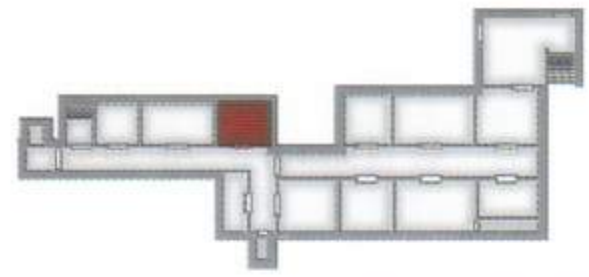
● Das astrologische Rätsel

GEGENÜBER von Ihnen befindet sich eine weitere, abgeschlossene Flügeltür, doch läßt sich nun die Tür rechts davon öffnen **(Bildschirmfoto 1)**. Treten Sie ein, um das nächste Rätsel in Angriff zu nehmen. Im Astrologieraum sehen Sie diverse Symbole, die sich auf die zwölf Sternzeichen beziehen **(Bildschirmfoto 2)**. An der Säule vor Ihnen befindet sich eine grünliche Platte. Um sie zu erhalten, müssen Sie die „Extremitäten" der einzelnen Sternkreiszeichen zählen und die entsprechende Ziffer in das jeweils darunter liegende Tastenfeld eingeben. Stellen Sie sich zunächst vor die Tafel des Schützen links von der Säule. Schauen Sie sich das Bild genauer an, und drücken Sie die Ziffer 6 auf dem Tastenfeld **(Bildschirmfoto 3)**. Treten Sie dann vor das Bild des Stiers über der grünlichen Platte. Drücken Sie die Taste 4. Beim Bild der Zwillinge rechts von der Säule drücken Sie die 8 auf dem Tastenfeld. Die grünliche Platte löst sich nun von der Säule. Sie entpuppt sich als Zeitstein. Nehmen Sie ihn mit **(Bildschirmfoto 4)**, und verlassen Sie den Astrologieraum. ●



Key of "Hagith"

AS YOU LEAVE, a Puppet Nurse comes at you from your left. Kill her straight away **(screenshot 01)**. Then, as you open the door leading to the main hallway on the First Floor, a second Puppet Nurse comes from your left. Kill her too and go into the Antique Shop again. Place the Stone of time in the old clock. The face shatters **(screenshot 02)**, giving access to the Key of "Hagith". Take it and, once you've saved, leave again. Back in the corridor, turn to your right and go down to the bottom to open the Door of Hagith **(screenshot 03)** which leads to a second elevator. Enter, and select the Second Floor.

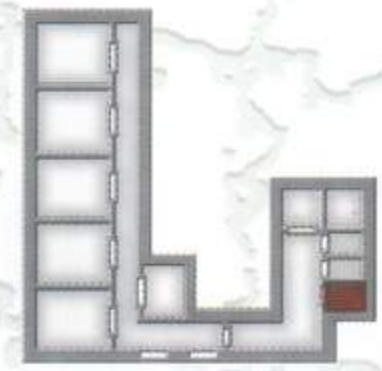


Der Schlüssel des „Hagith"

WENN SIE in den Flur hinaustreten, greift ein Schwesternzombie von links an. Erlegen Sie ihn auf der Stelle **(Bildschirmfoto 1)**. Wenn Sie nun die Tür zum Hauptflur des Erdgeschosses (1F) öffnen, erscheint eine weitere Untote von links. Erlegen Sie auch diesen Gegner, und kehren Sie in die Nachbildung des Antiquitätenladens zurück. Legen Sie den Zeitstein in die Standuhr. Daraufhin zersplittert das Zifferblatt **(Bildschirmfoto 2)** und gibt den Schlüssel des „Hagith" frei. Nehmen Sie ihn mit, sichern Sie Ihren Spielstand, und verlassen Sie den Antiquitätenladen. Wenden Sie sich im Flur nach rechts, und laufen Sie den Gang hinunter. Sperren Sie die „Hagith"-Tür am Ende mit dem gleichnamigen Schlüssel auf **(Bildschirmfoto 3)**. Sie führt zu einem neuen Fahrstuhl. Betreten Sie ihn, und fahren Sie in die erste Etage (2F).

Exploring the Second Floor

ONCE YOU GET to the Second Floor, open the double doors to your left. In the corridor opposite you, two Puppet Nurses await **(screenshot 01)**. Kill them quickly and from a distance so that you have a free path to explore this area in peace. Begin by opening the third door on your left, which leads you into an exact copy of the Jewellery Shop in the Silent Hill Town Center. Take the Crest of Mercury **(screenshot 02)**, Rifle shells and the Ring of contract **(screenshot 03)**, and then leave. Once you're in the corridor, open the double doors opposite and very slightly to your left **(screenshot 04)**. Kill the Puppet Nurse who approaches,



Rundgang durch die erste Etage (2F)

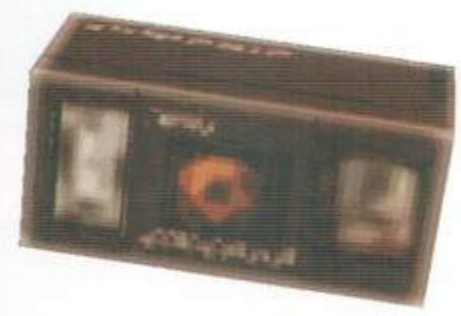
ÖFFNEN SIE nach Ihrer Ankunft die Flügeltür zu Ihrer Linken. Im Gang dahinter warten schon zwei Schwesternzombies **(Bildschirmfoto 1)**. Strecken Sie die Untoten aus sicherer Entfernung nieder, um die neue Etage ungestört erkunden zu können. Öffnen Sie zunächst die dritte Tür links. Sie führt zu einer genauen Nachbildung des Juwelierladens im Einkaufsviertel von Silent Hill. Nehmen Sie das Emblem des Merkur **(Bildschirmfoto 2)**, die Jagdgewehrpatronen sowie den Vertrags-

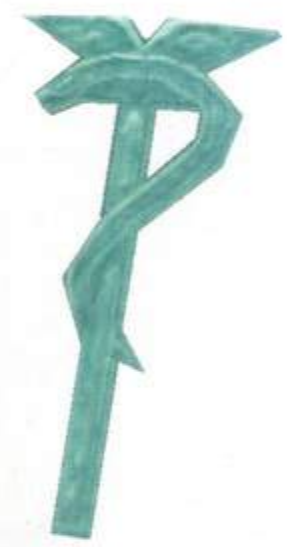
Nowhere (2F)

- Key of "Aratron"
- Camera
- Crest of Mercury
- Ring of contract

Nirgendwo
Erste Etage (2F)

- Schlüssel des „Aratron"
- Kamera
- Emblem des Merkur
- Vertragsring



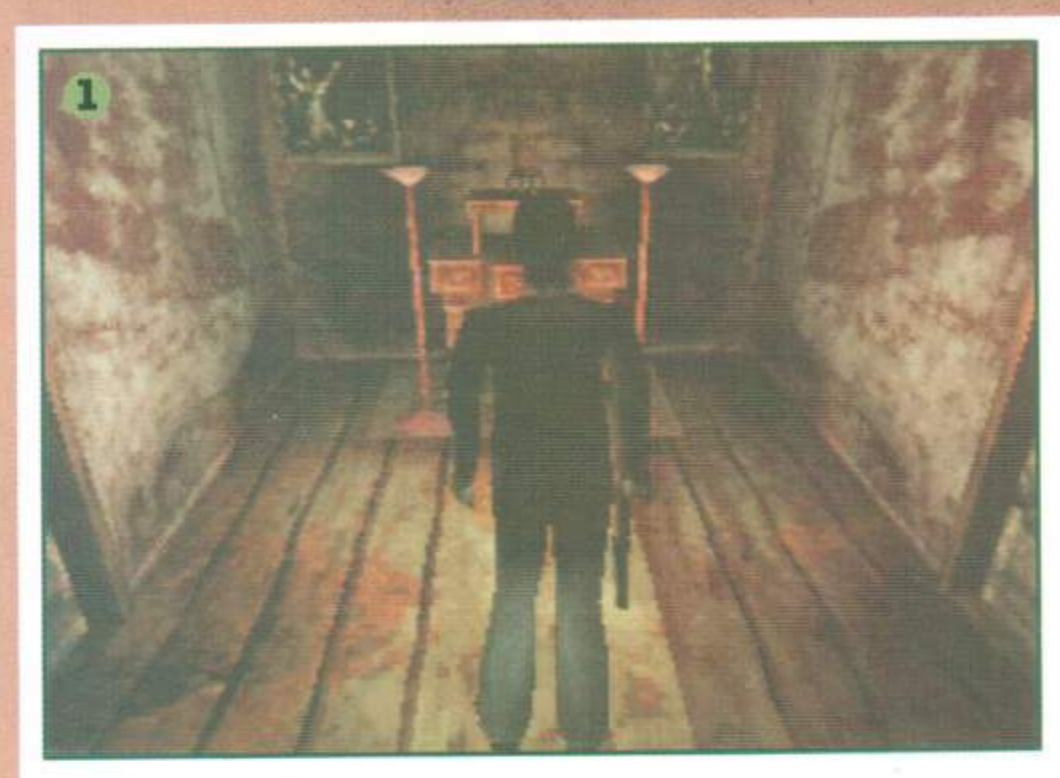


Morgue
Leichenhalle
x2
x2
Office
Büro
x1
To 1F
Nach 1F
x1
x1
x1
x1
Jewellery Shop
Juwelierladen

then go into the room behind the wall on your right. Here you find an old Camera and a box of Handgun bullets. Go back into the corridor but this time go to the end of the corridor to your right. Then open the last room on your left.
Examine the metal plate on the wall, then take it off using the Screwdriver **(screenshot 05)**. The key you want to take is electrically charged for the time being. You need to find the power source and cut it off. Go through the pink double doors which are open **(screenshot 06)**, and back down to the First Floor, into the main corridor. You have in fact left the room beside the Antique Shop. ●

ring **(Bildschirmfoto 3)** mit, und verlassen Sie den Laden. Öffnen Sie die gegenüberliegende, leicht nach links versetzte Flügeltür im Gang **(Bildschirmfoto 4)**. Nachdem Sie die nahende Untote erlegt haben, sollten Sie den Raum hinter der Wand zu Ihrer Rechten betreten. Hier finden Sie eine alte Kamera und eine Schachtel Pistolenpatronen. Nehmen Sie beides mit, treten Sie wieder in den Gang hinaus, und wenden Sie sich nach rechts. Öffnen Sie die letzte Tür links im Gang. Untersuchen Sie die rosafarbene Stahlplatte an der Wand, und benutzen Sie den Schraubenzieher, um sie von der Mauer zu lösen **(Bildschirmfoto 5)**. Der Schlüssel, den Sie an sich nehmen müssen, ist jedoch elektrisch geladen. Sie müssen die

Stromquelle finden und die Stromzufuhr unterbrechen, um den Schlüssel bergen zu können. Treten Sie durch die nicht verriegelte rosafarbene Flügeltür unten im Gang **(Bildschirmfoto 6)**, und steigen Sie ins Erdgeschoß (1F) hinab. Sie haben wie durch Zauberei das Zimmer rechts vom Antiquitätenladen verlassen und stehen wieder im Hauptflur. ●



● There's More to these Paintings Than Meets the Eye...

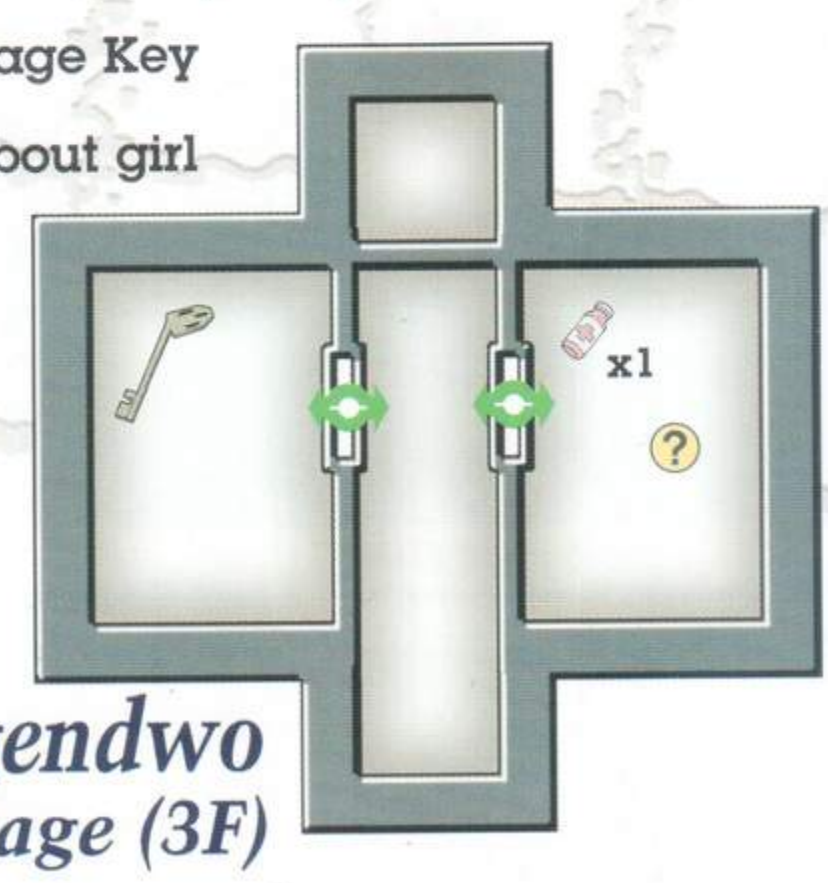
HAVING ARRIVED here as if by magic, go towards the Door of Hagith and then take the elevator to the Third Floor. Once there, you'll find an altar, with two paintings on either side **(screenshot 01)**. Walk up to the left-hand one and turn your Flashlight off. Then use the Camera on the painting. Three symbols appear on the painting **(screenshot 02)**, which you will have to reproduce on the door mechanism behind you to your left **(screenshot 03)**. Go into the room and take the Bird cage key. Leave and now resolve the puzzle of the right-hand door. Do this by using the same technique to see the symbols but this time on the right-hand painting. This will show you the button combinations to press **(screenshot 04)**. In this last room on the Third Floor, you can now find a Health drink and read a book which tells of the death of a little seven-year-old girl on the same day Harry and his wife found Cheryl... ●

● Das Geheimnis der Gemälde

SIE VERSCHWENDEN keine Gedanken an Wunder, sondern laufen gleich nach rechts und öffnen die „Hagith"-Tür. Fahren Sie mit dem Aufzug in die zweite Etage (3F). Hier steht ein von Gemälden flankierter Altar **(Bildschirmfoto 1)**. Stellen Sie sich vor das linke Bild, und schalten Sie die Taschenlampe aus. Benutzen Sie die Kamera mit dem Gemälde. Wie von Geisterhand erscheinen drei Symbole im Bild **(Bildschirmfoto 2)**. Sie müssen die Symbole auf den Tafeln zu Ihrer Linken nachbilden **(Bildschirmfoto 3)**, um die dazugehörige Tür zu öffnen. Betreten Sie den Nachbarraum, und nehmen Sie den Vogelkäfigschlüssel auf einem der Stühle an sich. Kehren Sie in den Altarraum zurück, und lösen Sie das entsprechende Rätsel der rechten Tür: Schalten Sie vor dem rechten Gemälde die Taschenlampe aus, richten Sie die Kamera auf das Bild, und geben Sie die nun sichtbaren Symbole auf den Tafeln zu Ihrer Rechten wieder **(Bildschirmfoto 4)**. Hinter der rechten Tür finden Sie ein Tonikum und ein Buch. Lesen Sie die Meldung über den Tod des Mädchens. Er trat an demselben Tag ein, an dem Harry und seine Frau damals Cheryl fanden. ●

Nowhere (3F)

- Birdcage Key
- Info. about girl

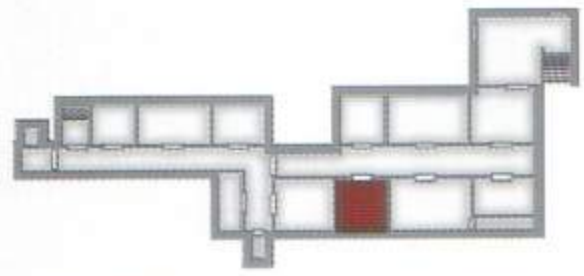


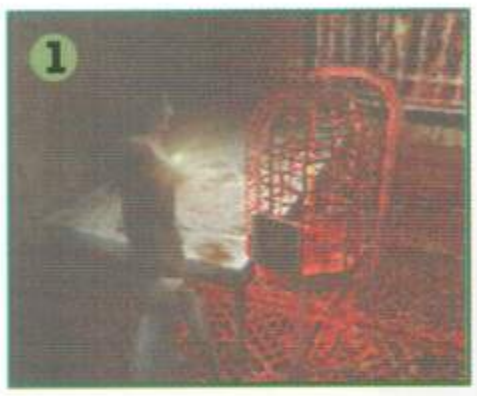
Nirgendwo
Zweite Etage (3F)

- Meldung über den Tod des Mädchens
- Vogelkäfigschlüssel

The Monster's Lair

You now need to go to the First Floor, into the room to the right of the elevator which brought you into this parallel world. Open the bird cage with the Bird cage key, then take the Key of "Phaleg" **(screenshot 01)**. Leave, then open the Door of Phaleg, which is above the room you just came from **(screenshot 02)**. You find yourself in another hallway, the Hall of Phaleg. Open the first door on your right and use the Ring of contract on the refrigerator opposite you **(screenshot 03)**. Now examine the refrigerator, then take the Dagger of Melchior. You can then leave the Kitchen peacefully, in the knowledge that the creature inside the refrigerator is safely locked in...



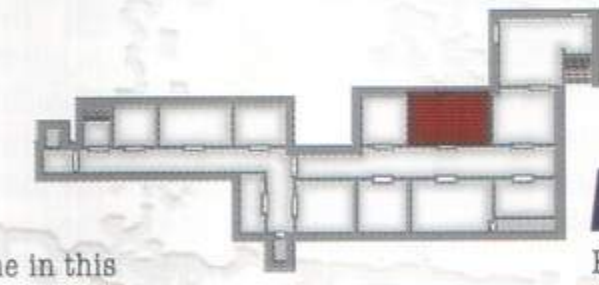


Die Höhle des Monsters

Kehren Sie nun in das Erdgeschoß (1F) zurück. Betreten Sie das Zimmer rechts vom Fahrstuhl, der Sie in die unheimliche Parallelwelt gebracht hat. Öffnen Sie den Vogelkäfig mit dem Vogelkäfig-schlüssel, und nehmen Sie den Schlüssel des „Phaleg" mit **(Bildschirmfoto 1)**. Treten Sie wieder in den Flur, und schließen Sie die nächste Tür rechts mit dem neuen Schlüssel auf **(Bildschirmfoto 2)**. Sie gelangen in den „Phaleg"-Flügel des Nirgendwo. Öffnen Sie die erste Tür zu Ihrer Rechten, und benutzen Sie den Vertragsring an der Kühlschranktür, die Sie vor sich sehen **(Bildschirmfoto 3)**. Schauen Sie sich den Kühl-schrank genauer an, und nehmen Sie den Dolch des Melchior mit. Jetzt können Sie die Küche in der Gewißheit verlassen, daß das Monster im Kühlschrank eingesperrt bleibt ...

Another Ghostly Vision

Now go into the middle room, on the other side of the Hall. You arrive just in time to see a little girl who looks like Cheryl **(screenshot 01)**. The child disappears, leaving you alone in this sinister room. Whatever you do, take the Ankh which is close to the far table **(screenshot 02)**, and leave the room.

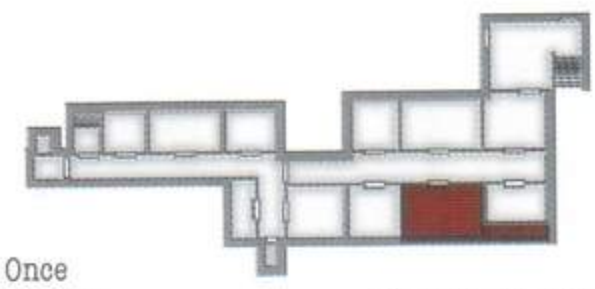


Eine weitere gespenstische Erscheinung

Betreten Sie nun den mittleren Raum auf der gegenüberliegenden Seite des Flures. Sie kommen gerade rechtzeitig, um ein schluchzendes Mädchen zu sehen, das Cheryl verblüffend ähnelt **(Bildschirmfoto 1)**. Doch das Kind verschwindet und läßt Sie mit Ihren Ängsten allein. Nehmen Sie unbedingt das Ankh-Kreuz von der Wand über dem Tisch **(Bildschirm-foto 2)**, bevor Sie das unheimliche Zimmer verlassen.

A Child Between Life and Death...

As soon as you leave, go into the room just opposite you. Take the Handgun bullets and the Health drink. Then open the bag of Jelly Beans on one of the shelves **(screenshot 01)**, where you find the Key of "Bethor". Turn to your left and you will see some more double doors. Open them and go into a room containing a video recorder where you can watch the Video tape you are holding **(screenshot 02)**. Once you've watched the Video tape, leave for the Hall again.

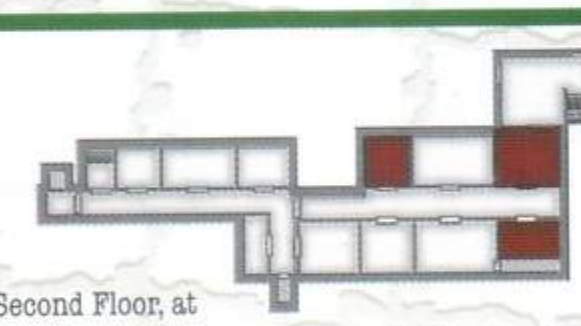


Ein Kind zwischen Leben und Tod ...

Treten Sie auf den Flur, und öffnen Sie die gegenüberliegende Tür. Nehmen Sie die Pistolenpatronen und das Tonikum mit, und öffnen Sie den Beutel Geleebohnen im Regal neben der seitlichen Flügeltür **(Bildschirmfoto 1)**. Sie haben den Schlüssel des „Bethor" gefunden. Lesen Sie ihn auf, bevor Sie sich nach links wenden und durch die Flügeltür treten. Im Nachbarzimmer können Sie sich mit Hilfe des Videorecorders unter dem Fernsehgerät Ihr Videoband anschauen. Endlich sind Ton und Bild verständlich **(Bildschirmfoto 2)**. Kehren Sie nach dem Ende der Aufzeichnung wieder in den Flur zurück.

Five Symbols Reunited

Go into the last room on your left in the Hall (counting from the entrance). This room is to the left of the stretcher. You find yourself in an unusual room, completely different from the rest of the environment, an apparently normal Child's Room... **(screenshot 01).** Read what is written on the door at the far end of the Child's Room and save your position. Go out into the corridor again. The Door of Aratron opposite you cannot be opened until you find the correct key. It is on the Second Floor, at the end of the corridor, in the Morgue, where you took the metal plate from the wall. Before heading there, go into the Bethor Room, which is the only door you haven't tried to open in the Hall of Phaleg, where you are at the moment. Flip the switch which stops the generator **(screenshot 02)**.



Fünf vereinte Symbole

Wenden Sie sich nach rechts, und betreten Sie den letzten Raum auf der gegenüberliegenden Seite links von der Tragbahre. Es handelt sich um ein scheinbar ganz normales Kinderzimmer **(Bildschirmfoto 1)** ... Lesen Sie, was auf der hinteren Tür geschrieben steht, und sichern Sie Ihren Spielstand. Treten Sie wieder in den Flur. Die gegenüberliegende „Aratron"-Tür läßt sich nur mit dem gleichnamigen Schlüssel öffnen. Sie finden ihn in der Leichenhalle auf der ersten Etage (2F). Es ist der Raum am Ende des Ganges, aus dem Sie die Stahlplatte mitgenommen haben. Besuchen Sie zuvor jedoch den Raum hinter der „Bethor"-Tür – das letzte Zimmer im „Phaleg"-Flügel, das Sie noch nicht betreten haben. Drücken Sie den Schalter, um

Times of Trouble...
Schweres Leid...

Then go and take the Key of "Aratron", without using the elevator, which cannot work with the electricity turned off. Be careful because on the way to get the Key of "Aratron" or on the way back, near the Hall of Phaleg, you will meet several Larval Stalkers who want to skin you alive **(screenshot 03)**. With the key finally in your hand, go back to the Door of Aratron in the Hall of Phaleg and enter the room. A bizarre spectacle is taking place in front of your eyes. Several people, including Dahlia and Dr. Kaufmann are at Alessa's bedside, plotting to use mysterious powers on her...

After this, take the Disc of Ouroboros from the life support machine near Alessa's picture **(screenshot 04)**. You now have the five objects you need to open the far door in the Child's Room. Head straight for it and place the objects one by one, in no particular order, on the door **(screenshot 05)**. ●

den Generator abzuschalten **(Bildschirmfoto 2)**. Da der Fahrstuhl jetzt ohne Strom und somit außer Betrieb ist, laufen Sie zur Leichenhalle und nehmen den Schlüssel des „Aratron" an sich. Vorsicht: Auf dem Rückweg werden Sie in der Nähe des „Phaleg"-Flügels von Riesenschleichern bedrängt **(Bildschirmfoto 3)**. Lassen Sie die Monster nicht in Ihre Nähe ... Wenn Sie den Schlüssel des „Aratron" geborgen haben, sollten Sie in den „Phaleg"-Flügel zurückkehren und die „Aratron"-Tür öffnen. Vor Ihnen spielt sich ein seltsames Spektakel ab.

Mehrere Personen, darunter Dahlia und Dr. Kaufmann, stehen um Alessas Bett herum und planen den Einsatz finsterer Kräfte, um das Mädchen wiederzubeleben. Nehmen Sie im Anschluß an die Szene die Ouroboros-Scheibe vom Lebenserhaltungssystem neben Alessas Bild **(Bildschirmfoto 4)**. Jetzt sind Sie im Besitz der fünf Gegenstände, mit denen sich die hintere Tür im Kinderzimmer öffnen läßt. Begeben Sie sich dorthin, und legen Sie die Gegenstände in beliebiger Reihenfolge in die Türvertiefungen **(Bildschirmfoto 5)**. ●

● Everyone's Motives Become Clear

YOU ARRIVE just as a flashback is taking place, between Dahlia and Alessa as a child **(screenshot 01)**. After this cinematic, go down the stairs because the other two doors in the corridor are shut. Downstairs, you find Cybil aiming at Dahlia. Alessa lies at her mother's feet and a seemingly lifeless corpse is in a wheelchair **(screenshot 02)**. A blinding light invades the room and Dr. Kaufmann enters and holds the red liquid (which he took from you) up to Dahlia **(screenshot 03)**. He throws it towards the light, which takes on the form of the adolescent Alessa... Alessa now turns into a terrible gigantic mutant demon. The final conflict must now take place! ●

● Die Motive der Beteiligten werden deutlich

HINTER der Tür erleben Sie eine Rückblende. Sie werden Zeuge einer Szene zwischen Dahlia und Alessa als Kind **(Bildschirmfoto 1)**. Da die anderen beiden Türen im Gang abgeschlossen sind, steigen Sie die Treppe hinab. Unten zielt Cybil gerade auf Dahlia. Alessa liegt ihrer Mutter zu Füßen, während eine scheinbar leblose Gestalt zusammengesunken in einem Rollstuhl sitzt **(Bildschirmfoto 2)**. Da erleuchtet gleißendes Licht den Raum, und Dr. Kaufmann tritt ein. Er hält die rote Flüssigkeit, die er Ihnen vor einiger Zeit entwunden hat, in der Hand **(Bildschirmfoto 3)**. Nachdem er es Dahlia hingehalten hat, wirft er das Fläschchen in das Licht, das nun die Gestalt der heranwachsenden Alessa annimmt. Das Mädchen verwandelt sich in einen furchterregenden Dämon. Ihr letzter Kampf steht bevor! ●

Final Boss

Winged Demon

Now the moment you have been waiting for has come, the great confrontation with evil personified. It's a fight that seems particularly one-sided and even pre-determined, but this is not necessarily the case. You can kill the monster that Alessa turned into in one of three different ways. These techniques are explained below, from the hardest to the easiest, with each one's pros and cons picked out.

Endgegner

Der Flugdämon

Jetzt ist der Augenblick gekommen, den Sie gefürchtet haben: Ihre große Auseinandersetzung mit dem Bösen schlechthin. Zwar scheint Ihr Gegner schier übermächtig und der Ausgang des Kampfes zu seinen Gunsten vorherbestimmt. Doch können Sie das Monster, in das Alessa sich verwandelt hat, tatsächlich besiegen. Sie können auf drei verschiedene Weisen vorgehen, die im folgenden beschrieben und gegeneinander abgewogen werden. Die schwierigste Taktik wird zuerst erklärt, die einfachste zuletzt.

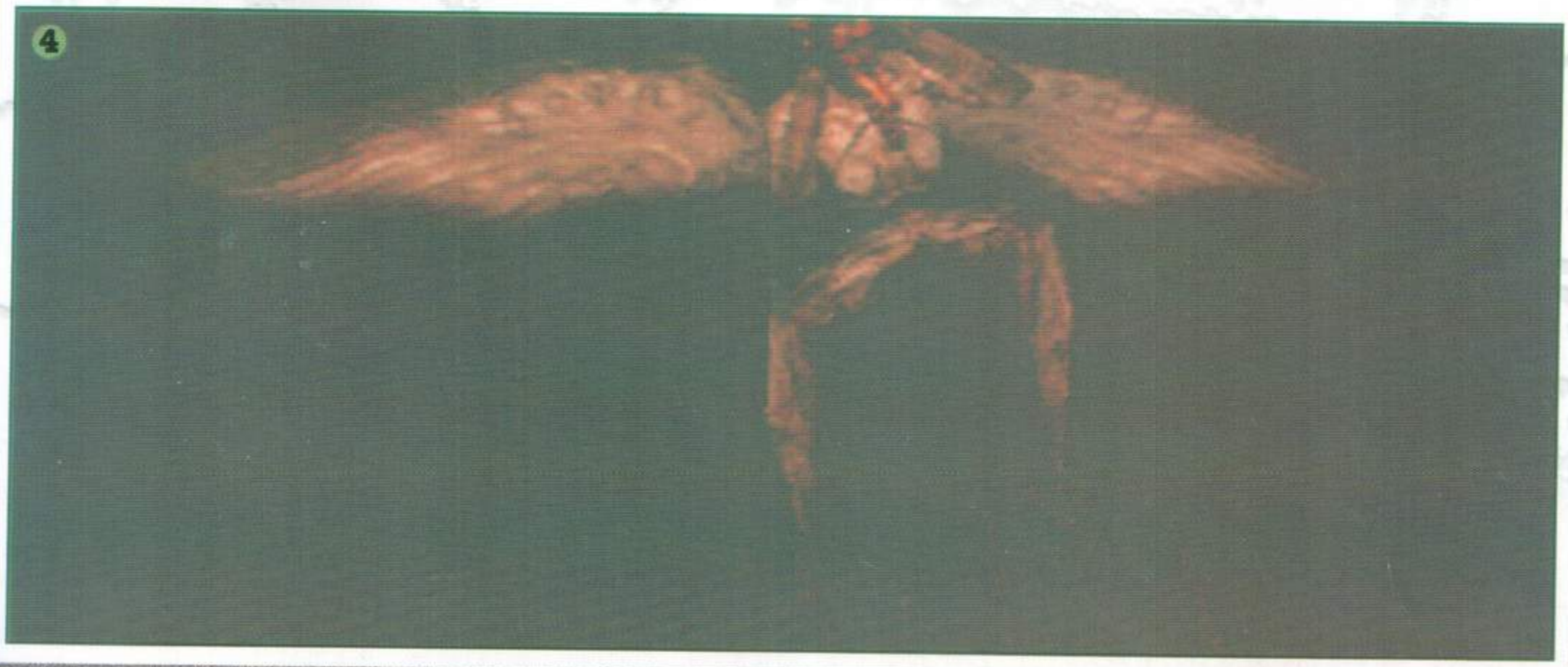
Times of Trouble...
Schweres Leid...

1st Technique

THE BOSS is always flying in the same spot. Its fighting technique is very simple but can very seriously damage your health levels. It always follows the same pattern, in two separate stages. There is an energy blast, when the creature stays still and is therefore vulnerable, and a brutal offensive, when it shoots several forceful lightning beams at you. Use the following technique. As soon as the fight begins, shoot your enemy with a high-calibre gun, preferably the Hunting rifle **(screenshot 01)**, from enough distance to allow you to fall back if necessary. Shoot four or five times at most, then, just before it sends its electric blast, turn around it in a fairly wide circle **(screenshot 02)**. Take great care to keep moving, at the same pace and along the same line continuously. This movement is the basis for success and will keep you out of reach of any lightning beams the Boss sends your way **(screenshot 03)**. Keep following this technique (of shooting and running) during the whole fight until your enemy is beaten **(screenshot 04)**. It is possible that, if you make a mistake, you could be stopped short by a lightning beam. As these attacks cause great damage, heal yourself immediately, as soon as you are first hit.

Erste Taktik

DER FLUGDÄMON schwebt immer an derselben Stelle. Sein zweiteiliges Angriffsmuster ist einfach, doch fügt jeder Treffer Ihnen schwere Verletzungen zu. Als erstes stößt der Dämon einen Energiestrom aus. Während dieser Zeit bewegt er sich nicht und ist verwundbar. Darauf folgt ein brutaler Angriff mit mehreren schweren Blitzschlägen. Gehen Sie wie folgt vor: Schießen Sie gleich zu Beginn des Kampfes mit einer großkalibrigen Waffe, möglichst dem Jagdgewehr, aus einigem Abstand auf das Ungeheuer **(Bildschirmfoto 1)**. So können Sie notfalls noch zurückweichen. Geben Sie höchstens vier bis fünf Schuß ab. Beginnen Sie, das Monster möglichst weiträumig zu umkreisen, kurz bevor es seinen Energiestrom ausstößt **(Bildschirmfoto 2)**. Bleiben Sie unbedingt in Bewegung, und folgen Sie stets demselben Pfad. So bleiben Sie außerhalb der Reichweite der gegnerischen Energiestöße **(Bildschirmfoto 3)**. Verfolgen Sie die Taktik des Schießens und Laufens, bis Sie den Endgegner besiegt haben **(Bildschirmfoto 4)**. Sollten Sie einen Fehler begehen, kann der Dämon Sie mit Blitzen aufhalten und schwer verwunden. Heilen Sie sich in dem Fall sofort, um dem nächsten Treffer nicht zu erliegen.



2nd Technique

THIS IS similar to one of the techniques used against the giant Moth. For it, you need even more regenerating items. As explained previously, each lightning beam causes major injuries and you can be killed after only two hits. Only use this technique, then, if you have plenty of regenerating items . Don't try it unless you have enough to survive four complete rounds with the Boss. One round is equal to two Boss strikes, i.e. when it stokes up energy and releases its fury on you. Stand fearlessly against your enemy and shoot with a high-calibre weapon at close range **(screenshot 05)**, while using whatever regenerating objects you have. The monster will give in after just more than 30 Hunting rifle rounds.

Zweite Taktik

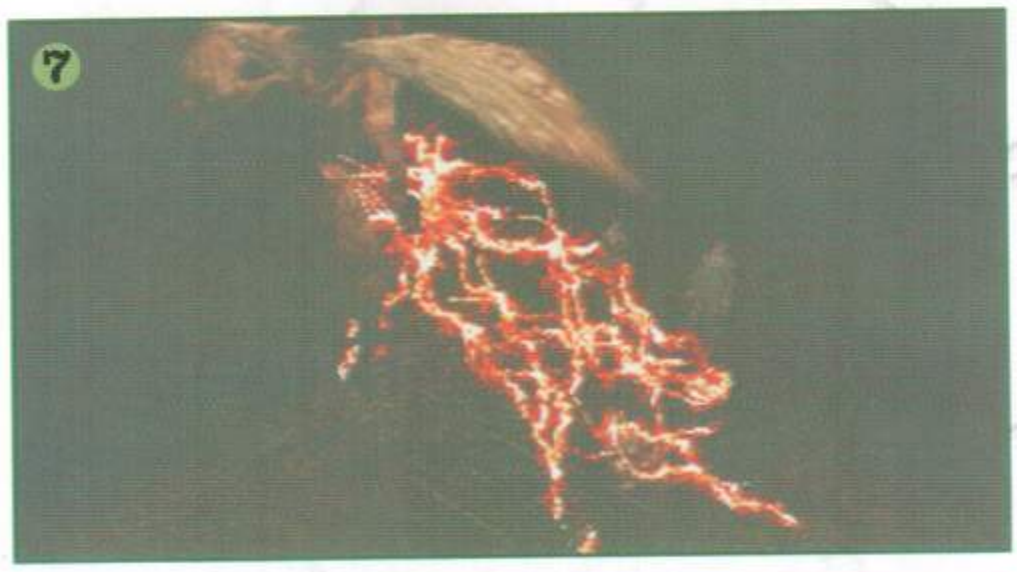
DIESE TAKTIK ähnelt jener, die Sie bei der Riesenmotte angewendet haben. Sie benötigen jedoch noch mehr Heilmittel, da zwei Blitzschläge Sie bereits niederstrecken können ... Folgen Sie dieser Taktik daher nur, wenn Ihr Vorrat an Heilmitteln für vier ganze Kampfrunden gegen den Flugdämon reicht. Dabei zählen je zwei Angriffe des Monsters (wenn es seine Energie entfacht und mit Wucht auf Sie losläßt) als eine Runde. Stellen Sie sich mutig vor den Gegner, und schießen Sie aus der Nähe mit einer großkalibrigen Waffe **(Bildschirmfoto 5)**. Benutzen Sie zwischendurch immer wieder Ihre Heilmittel. Nach gut 30 Treffern aus dem Jagdgewehr haben Sie das Monster besiegt.

3rd Technique

THIS IS the fastest and least risky technique, and therefore the most successful. If you follow our instructions, you won't even have to hit the enemy to kill it. To do this, just before going down the stairs to the combat area, use up all your ammunition for all your firearms **(screenshot 06)**. Then equip yourself with a weapon or not, it doesn't matter either way, and go down the stairs. The fight starts as usual, the Boss still shooting lightning beams at you **(screenshot 07)**. However, once you manage to avoid two consecutive attacks, by turning around the monster constantly, it will fall to the ground **(screenshot 08)**. Exactly as if you had inflicted the fatal blow. The final Boss is thus killed without you having inflicted any physical damage, and you will have freed Alessa from the demon possessing her without having recourse to violence.

Dritte Taktik

DIESE TAKTIK ist die schnellste, am wenigsten riskante und daher von uns empfohlene. Wenn Sie der Beschreibung folgen, brauchen Sie nicht einmal einen Schuß abzugeben, um den Dämon zu besiegen. Verbrauchen Sie die gesamte Munition für Ihre Schußwaffen, bevor Sie die Treppe zum letzten Kampf hinabsteigen **(Bildschirmfoto 6)**. Sie können nun eine Schußwaffe zur Hand nehmen, müssen es aber nicht. Der Kampf beginnt, und der Dämon verschießt Blitze **(Bildschirmfoto 7)**. Wenn es Ihnen jedoch gelingt, zwei aufeinanderfolgenden Angriffen auszuweichen, indem Sie das Monster ständig umkreisen, fällt es zu Boden **(Bildschirmfoto 8)**, als hätten Sie ihm den entscheidenden Treffer beigebracht. So überwinden Sie den Endgegner, ohne ihn auch nur einmal getroffen zu haben. Alessa wird ohne jede Gewaltanwendung von dem Monster, das in sie gefahren ist, befreit.



Note

When you have finished with the final Boss, depending on what you have accomplished during the adventure, you will get a different cinematic ending. Each of your actions during the game are analysed to evaluate your skills and give you a rating. Wait until the end of the credits to see your statistics and find out what you can obtain in your next game. For all details concerning the different endings and hidden items and weapons, see the Secrets section.

Hinweis

Nachdem Sie den Endgegner besiegt haben, erleben Sie je nach Ihren früheren Handlungen einen unterschiedlichen Abspann. Zudem wird Ihr Vorgehen im Spiel analysiert und bewertet. Warten Sie daher das Ende des Abspanns ab, und sehen Sie sich Ihr Ergebnis an. Dann wissen Sie, was Sie verbessern können, wenn Sie Silent Hill das nächste Mal durchspielen. Mehr über die Unterschiede des Spielendes sowie versteckte Gegenstände und Waffen erfahren Sie im Kapitel „Secrets".

Silent Hill's Mysteries

Hidden weapons, different endings and more game options – everything to discover the secrets of this mystery town.

However intense and exciting your quest is, in the chaotic town of Silent Hill, even more intriguing secrets lie undiscovered. These include different endings which are directly linked to the way you complete the adventure, new and previously unknown weapons, and options to make your quest easier or make the challenge even greater. There is also another Boss to confront, as long as you finish the game with a Bad ending.

Silent Hill • Secrets

Silent Hills Geheimnisse

Versteckte Waffen, unterschiedliche Schlußszenen und zusätzliche Spieloptionen – alles, was Sie brauchen, um die Rätsel der Stadt zu lösen.

Nicht genug, daß Harry Mason ein beklemmendes, einmalig packendes Abenteuer überstehen muß – das ins Chaos gestürzte Silent Hill birgt noch weitere Geheimnisse. Dazu gehören neue Waffen, unterschiedliche Schlußszenen (die sich aus Ihren Spielentscheidungen ergeben), sowie Möglichkeiten, Harry das Überleben zu erleichtern ... oder zu erschweren. Wenn Sie Ihr Abenteuer mit dem schlechten Ende beschließen, stehen Sie zudem einem neuen Endgegner gegenüber.

The Four Endings

Strange and unexpected endings directly linked to your choices during the adventure.

Two main events during the adventure influence the type of ending you get once you finish the game. The two crucial moments are the whole section where you meet Dr. Kaufmann in the Silent Hill Resort Area and the fight with Cybil in the Amusement Park.
For the meeting with Kaufmann, as soon as you have explored Sewer A entirely, you can skip the whole part from Annie's Bar to the Motel. This way, you go directly to the Pier to meet Cybil on the Houseboat.
The fight with Cybil has only two possible outcomes.
You either save her by removing the creature controlling her by using the Unknown liquid, or you decide to kill her, thus killing your only ally.
By completing or omitting these two actions, you will affect the outcome of the story, leading to one of the four possible normal endings depending on your prior choices. The endings are Good +, Good, Bad +, and Bad. The following is a description of how to achieve each of the four possible endings.

Bad Ending

Go directly from the Sewer A exit to the Pier without stopping by the three establishments in the north-east of the Silent Hill Resort Area - Annie's Bar, the Indian Runner and the Motel. In the fight with Cybil, kill her without hesitating.

Bad + Ending

As for the previous ending, don't go to meet Harry Kaufmann. However, save Cybil from the evil that possesses her in the Amusement Park.

Good Ending

Complete all the research indicated for the three establishments mentioned previously, but put an end to Cybil's suffering by killing her.

Good + Ending

From the Sewer A exit, do not go straight to the Pier but complete all the tasks required in the three buildings mentioned above until you find Dr. Kaufmann again. Save Cybil also in the quickest and most effective way by using the Unknown liquid which expels the monster that has possessed her.

Die vier Schlußszenen

Der Spielausgang fällt überraschend unterschiedlich aus. Er richtet sich nach Ihrem Vorgehen in Silent Hill.

Das Ende Ihres Abenteuers ergibt sich aus zwei Scheidewegen im Spiel. Die entscheidenden Stellen sind der Abschnitt, in dem Sie Dr. Kaufmann im Erholungsbereich von Silent Hill begegnen, sowie der unfreiwillige Kampf gegen Cybil im Vergnügungspark.
Sie können den gesamten Kaufmann-Komplex von „Annie's Bar" bis zum Motel auf Wunsch überspringen. In dem Fall begeben Sie sich nach Verlassen des ersten Kanalisationsbereiches direkt zur Landungsbrücke. Im Hausboot treffen Sie dann auf Cybil.
Der Kampf im Vergnügungspark kann auf zwei Weisen ausgehen: Entweder retten Sie Cybil, indem Sie den Parasiten, der von ihr Besitz ergriffen hat, mit Hilfe der Flüssigkeit in Ihrer Plastikflasche entfernen. Oder Sie erschießen die Polizistin und schalten damit Ihre einzige Verbündete aus. Je nachdem, wie Sie gegen Cybil vorgehen und ob Sie im Erholungsbereich die Begegnung mit Dr. Kaufmann herbeiführen, verzweigt sich das Spielende. Die Geschichte kann auf vier Arten enden. Es gibt einen besten, einen guten, einen mittelmäßigen und einen schlechten Spielausgang. Sie werden im folgenden erklärt.

Schlechter Ausgang

Begeben Sie sich nach Verlassen des ersten Kanalisationsbereiches direkt zur Landungsbrücke. Verzichten Sie auf einen Besuch der drei zugänglichen Gebäude im Nordosten des Erholungsbereiches („Annie's Bar", Motel und General Store „Indian Runner"). Wenn Sie Cybil im Vergnügungspark gegenüberstehen, strecken Sie die junge Frau unverzüglich nieder.

Mittelmäßiger Ausgang

Wie beim schlechten Ausgang, besuchen Sie die Gebäude im Nordosten des Erholungsbereiches gar nicht erst. Dafür retten Sie Cybil jedoch im Vergnügungspark vor dem Bösen, das von ihr Besitz ergriffen hat.

Guter Ausgang

Wenn Sie den Nordosten des Erholungsbereiches erkunden und die Begegnung mit Dr. Kaufmann herbeiführen, Cybil jedoch niederstrecken, um sie von ihrem Leiden zu erlösen, erleben Sie den guten Ausgang.

Bester Ausgang

Laufen Sie nach Verlassen des ersten Kanalisationsbereiches nicht direkt zur Landungsbrücke. Folgen Sie vielmehr in den oben genannten Gebäuden allen Schritten, die nötig sind, um eine erneute Begegnung mit Dr. Kaufmann herbeizuführen. Retten Sie Cybil, indem Sie mit der Flüssigkeit in Ihrer Plastikflasche das Monster austreiben, das von der jungen Frau Besitz ergriffen hat.

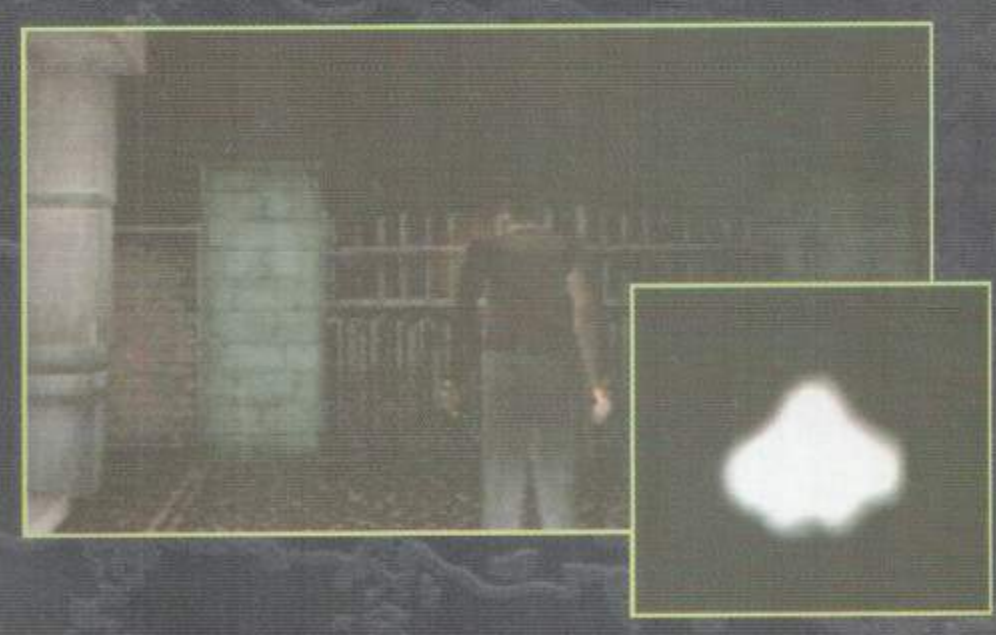
The Fifth Ending

The Channeling stone, key to the ultimate truth...?

Once you've completed the game, save it at the end of the closing credits. Then begin the game again, loading your save which is now gold. Back in Old Silent Hill, first take the Channeling stone from the Convenience Store in the north-east of the town, on Finney St. Once you've done that, to get the most surprising ending, you have to use the Channeling stone in the five following places.

Where to use the Channeling Stone...

- On the Roof of the Other School, before or after you open the drainage valve.



- At the entrance to Alchemilla Hospital, in front of the gates, just before the fight with the Moth.

- In the Motel car park, as you go to open the door to Room n°3.

Das fünfte Spielende

Der Telepathiestein: Ist die Wahrheit da draußen ...?

Schalten Sie Ihre Konsole nicht aus, nachdem Sie Ihr Abenteuer beendet haben! Lassen Sie statt dessen den gesamten Abspann durchlaufen, und sichern Sie Ihr Spiel ganz zum Schluß. Beginnen Sie das Abenteuer anschließend vom goldenen Spielstand aus erneut. Nehmen Sie gleich zu Anfang den Telepathiestein aus dem „Convenience Store", dem Laden an der Ecke Bachman Road/ Finney Street, im Wohngebiet mit. Um die überraschendste aller Schlußszenen zu erleben, müssen Sie im Laufe des Spiels folgende fünf Stellen aufsuchen und Ihren Fund einsetzen.

Benutzen Sie den Telepathiestein ...

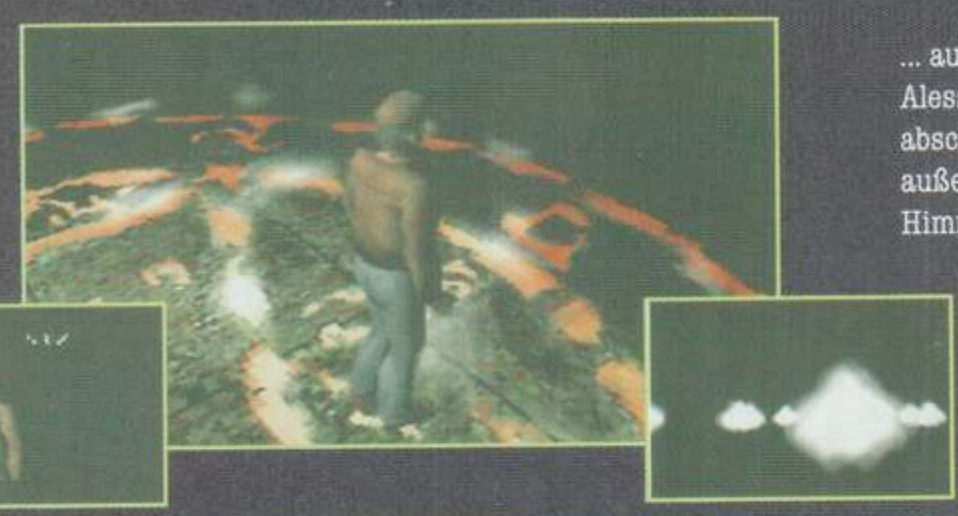
... auf dem Dach (RF) der „anderen" Grundschule, bevor oder nachdem Sie das Ablaßventil geöffnet haben.

... vor dem Tor am Eingang des Alchemilla-Krankenhauses, kurz bevor Sie der Riesenmotte gegenübertreten.

... auf dem Motelparkplatz, bevor Sie Zimmer 3 aufschließen.

- On the Pier, in the Houseboat, after the meeting with Cybil and Dahlia Gillespie.

... im Hausboot an der Landungsbrücke, nach der Begegnung mit Cybil und Dahlia Gillespie.



- On the roof of the Lighthouse, after Alessa appears to you. The final sequence begins immediately after the alien spaceships have completed their aerial ballet. Do these visitors from another planet know anything about Cheryl...?

... auf dem Dach des Leuchtturms, nachdem Alessa Ihnen erschienen ist. Die abschließende Szene beginnt, nachdem die außerirdische Raumflotte ihr Himmelsballett beendet hat. Ob die Besucher aus einer anderen Welt etwas über Cheryl wissen ...?

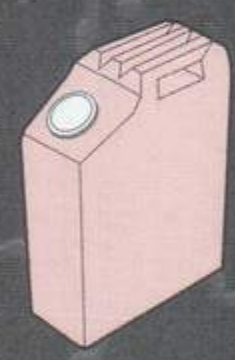
Hidden Weapons and Items

Gasoline for using extra weapons, or a futuristic handgun from another world - discover the final items and weapons.

Versteckte Waffen und Gegenstände

Benzin für Ihre Extrawaffen und ein Blaster vom anderen Stern: Entdecken Sie die ultimativen Gegenstände und Waffen.

Gasoline Tank



THIS CAN ONLY be taken during a second game and is in the Gas Station on the east of Bloch St. Use it in front of the Chainsaw or Rock drill and it will provide the power you need to use one or other of these weapons. Remember that the Gasoline tank can only be used once, so you can't have both weapons at the same time during this second adventure. These secret weapons appear on the statistics screen at the end of the closing credits to show you that they are available during your next game.

Benzintank

SIE KÖNNEN den Benzintank erst im zweiten Spieldurchgang mitnehmen. Er befindet sich in der Tankstelle am östlichen Ende der Bloch Street. Benutzen Sie den Benzintank wahlweise mit der Kettensäge oder dem Bohrhammer. Nun können Sie den gewählten Gegenstand als Waffe einsetzen. Vergessen Sie nicht, daß Sie den Benzintank in diesem Spieldurchgang nur einmal benutzen können. Sie müssen sich also für eine der beiden potentiellen Waffen entscheiden. Die Geheimwaffen erscheinen am Ende des Abspanns, um anzuzeigen, daß sie im nächsten Spieldurchgang verfügbar sind.

Chainsaw

THIS IS IN THE WINDOW of Cut-Rite Chain Saws on Bloch St. Originally intended for cutting down trees, this is a formidable close-range weapon. In Alchemilla Hospital or the Sewers, you simply need to start the Chainsaw up and advance on your enemies to get rid of them. It is particularly recommended for slow-moving solitary monsters and will kill them in record time. As with classic two-handed weapons, several types of attack are possible: a double swipe and a frontal hit. Furthermore, you can move while using the Chainsaw, so

Kettensäge

DAS GERÄT liegt im Schaufenster des Kettensägenladens „Cut-Rite" an der Bloch Street. Eigentlich zum Baumfällen gedacht, eignet sich die Kettensäge aber auch hervorragend als Nahkampfwaffe. Schalten Sie das Gerät im Alchemilla-Krankenhaus oder in der Kanalisation ein, und bahnen Sie sich Ihren Weg ...
Die Kettensäge ist besonders für Kämpfe mit einzelnen, langsamen Gegnern zu empfehlen. Sie schaltet die Monster in Rekordzeit aus. Wie die anderen beidhändig geführten Waffen, läßt sich auch die Kettensäge auf mehrere

you can position yourself in front of an enemy if you need to. It is particularly recommended against Mumblers, Groaners, Puppet Nurses and Puppet Doctors.

Arten führen: Greifen Sie frontal an, oder holen Sie zum schwungvollen Doppelstreich aus. Da Sie sich beim Benutzen der Kettensäge fortbewegen können, ist es Ihnen möglich, sich direkt vor einem Monster aufzubauen. Die Kettensäge eignet sich für Begegnungen mit Grummlern, Höllenhunden, Schwesternzombies und Arztzombies.

Rock Drill

THIS IS the last of the "mechanical" weapons available and can be found in the small room below the Drawbridge Control Room. Again, you can only find this weapon during a second game, having used the Gasoline tank on it. It is particularly heavy and difficult to handle - attacking with it is a slow business and you cannot move while using it. Nevertheless, the injuries it inflicts make up for this handling difficulty. It is a superb weapon for slow-moving monsters in small numbers.

Bohrhammer

DIE LETZTE „mechanische" Waffe liegt in der kleinen Kammer unter dem Steuerraum des Turms an der Orridge-Zugbrücke. Auch diese Waffe können Sie erst im zweiten Spieldurchgang auflesen. Benutzen Sie den Benzintank mit dem Bohrhammer, um diesen an sich nehmen zu können. Der Bohrhammer ist ziemlich schwer und unhandlich. Angriffe mit dieser Waffe dauern lange und schließen jede Fortbewegung aus. Dafür richtet der Bohrhammer jedoch großen Schaden an und hält Ihre Gegner dank seiner Länge weiter von Ihnen ab als etwa die Kettensäge. Das Gerät eignet sich hervorragend für kleine Gruppen langsamer Monster.

Katana

TO GET THE KATANA, you have to have finished the game twice, once with a Good or Good + ending then from that save, play the game again for a Bad or Bad + ending. Once you've completed your second game, save it then start the adventure again from that save. Note that during this third game, you have the Hyper blaster. Then, after the short battle in the Cafe following the meeting with Cybil, go directly to pick up the 2 pages with "Doghouse" and "Levin St." written on them at the west of Matheson St. Once you have these clues, go to the Doghouse in front of the House on Levin St. Inside the house, you can go into the room just to your right, which remains closed during all the other games. A magnificent Japanese sabre known as a Katana can be found in this room, placed on a stand. The injuries that you can inflict with this weapon are as serious as those inflicted by the most powerful firearm. A Groaner will be killed with two or three hits made at close range. Like the two-handed weapons, several types of attack are possible depending on how long and how often you press the ✖ button. These different techniques will make you move forward quickly by several metres. This is particularly useful for overcoming an enemy, especially as you cannot even change direction once you have the weapon in attack position.

Katana

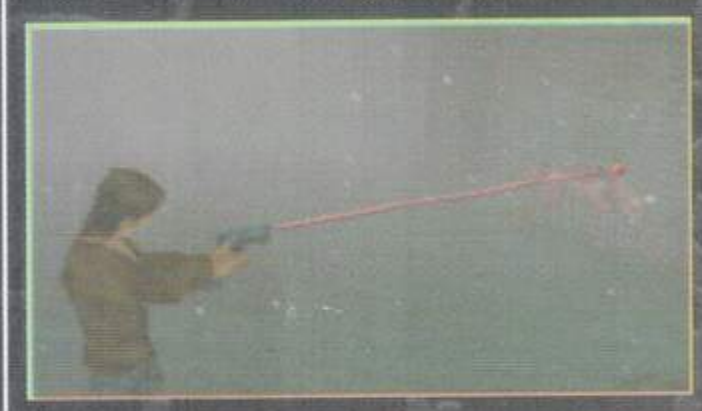
UM DAS JAPANISCHE SCHWERT zu erlangen, müssen Sie Silent Hill zweimal durchgespielt haben; davon einmal mit dem guten oder besten Ausgang, danach mit dem schlechten oder mittelmäßigen. Sichern Sie Ihr Spiel nach dem Abspann des zweiten Durchgangs, und beginnen Sie das Abenteuer erneut. Jetzt besitzen Sie übrigens auch einen Hyperblaster. Laufen Sie nach dem ersten Kampf im Café (im Anschluß an Ihre Begegnung mit Cybil) direkt zum Fundort der Notizen „Hundehütte" und „Levin St." am westlichen Ende der Matheson Street. Mit diesen Hinweisen (und dem Schlüssel aus der Hundehütte) versehen, statten Sie dem Haus hinter der Hundehütte einen Besuch ab. Jetzt können Sie das Zimmer zu Ihrer Rechten betreten, das in allen anderen Spieldurchgängen abgeschlossen bleibt. Hier finden Sie ein prächtiges japanisches Schwert, das Katana, in einem Ständer. Mit dieser Waffe können Sie Gegnern genauso viel Schaden zufügen wie mit der mächtigsten Schußwaffe: Höllenhunde sind nach zwei oder drei Schwertstreichen aus der Nähe besiegt. Wie die beidhändig geführten Waffen, läßt auch das Katana mehrere Angriffsarten zu. Je nachdem, wie oft und lange Sie die ✖-Taste drücken, führen Sie unterschiedliche Schwertstreiche aus. Sie bewegen sich dabei rasch um mehrere Meter nach vorne, können aber aus der Angriffshaltung heraus Ihre Richtung nicht mehr ändern. Vorstöße mit dem Schwert eignen sich besonders gut, um einzelne Gegner zu überwältigen.

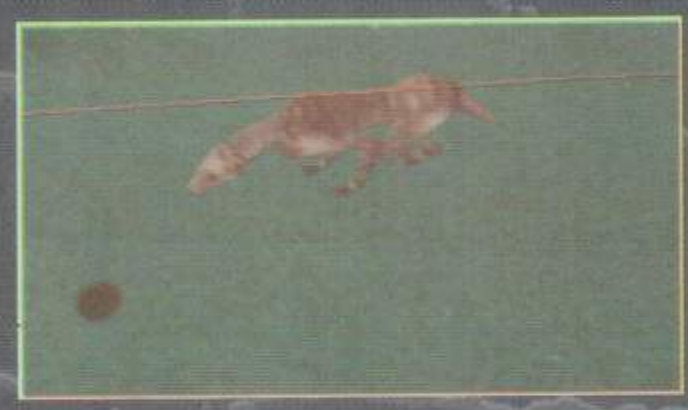
Hyper blaster

THIS FUTURISTIC HANDGUN is designed with alien technology and has a laser sight which automatically targets your enemies. You get this when you start your third game. It is without a doubt the most interesting weapon in Silent Hill. Although it is not particularly powerful and therefore not advisable for fighting Bosses, the Hyper blaster is very easy to use and has a very long range, making it the best choice for nearly every other type of fight. For example, once you have an Air Screamer in your sights, you can follow it as it moves and continue to cripple it with bullets which will hit home every time. In a narrow corridor, faced with three Mumblers, or groups of other monsters, the sight passes automatically from one monster to another so you don't have to worry about aiming. In a particularly dark area, as soon as you have the weapon aimed, the laser sight will aim at any enemy in the area even if you can't see it, including through walls, which helps you locate any surrounding monsters.

Hyperblaster

BEIM DRITTEN Spieldurchgang besitzen Sie automatisch einen Hyperblaster. Diese futuristische Schußwaffe ist mit einer automatischen Zielausrichtung versehen. Der von einem fremden Planeten stammende Hyperblaster ist zweifellos die faszinierendste Waffe im Spiel. Sie ist zwar nicht besonders durchschlagskräftig und daher weniger für Kämpfe mit Hauptgegnern geeignet. Doch läßt sich der Blaster leicht bedienen und besitzt eine überragende Schußweite. Im Kampf mit allen Monstern außer den Hauptgegnern ist er daher erste Wahl. Wenn Sie etwa eine Rotschwinge als Ziel erfaßt haben, können Sie das Monster mit dem Blaster verfolgen und mit mehreren ruhigen Schüssen niederstrecken. Wenn Sie in engen Fluren mehreren Grummlern oder anderen Wesen gegenüberstehen, richtet sich der zielerfassende Laser des Blasters automatisch von einem Gegner auf den nächsten. Sie brauchen die Waffe also nicht selbst zu schwenken. Besonders nützlich ist diese Eigenschaft in dunklen Räumen und Gegenden: Der Laser findet selbst Gegner, die Sie in der Finsternis mit bloßem Auge nicht erkennen können! Auch Gegner, die sich hinter einer Wand befinden, werden von Ihrem Hyperblaster ins Visier genommen.





Note

Once you have the Hyper blaster, you can also take the Chainsaw and the Rock drill together. To do this, first take the Chainsaw without needing to use the Gasoline tank, then take the Gasoline tank and use the Gasoline on the Rock drill. When you have it, you can no longer have the Channeling stone.

Hinweis

Wenn Sie im Besitz des Hyberblasters sind, können Sie sowohl die Kettensäge als auch den Bohrhammer auflesen. Nehmen Sie zuerst die Kettensäge mit (dazu brauchen Sie diesmal den Benzintank nicht). Lesen Sie als nächstes den Benzintank auf, und benutzen Sie ihn am Bohrhammer. Danach müssen Sie allerdings auf den Telepathiestein verzichten.

Additional Options

More ammunition and automatic aim

As soon as you start the game, you can access a hidden options screen. During your second adventure, new game settings are added to this hidden menu. All these options concern the colour of blood, camera angles, amount of ammunition in the boxes, and also automatic aim for the closest enemy. All these options increase your enjoyment of the game and add an extra dimension to gameplay. To access this hidden options screen, once you are in the main options screen, press once on one of the following buttons: **R1**, **R2**, **L1** or **L2**.

Weapon control

Once positioned on Switch, this option keeps the weapon Harry is holding in the offensive position once you press the **R2** button. To cancel this function during the game, just press **R2** again.

Blood color

Lets you choose the colour of blood: normal, green, purple or black.

Weitere Optionen

Mehr Munition und eine automatische Zielerfassung

Sie können gleich bei Spielbeginn ein geheimes Optionsmenü aufrufen. Beim zweiten Spieldurchgang sind hier zusätzliche Wahlmöglichkeiten verfügbar. Sie betreffen die Farbe des Blutes, die Kamerawinkel, die Menge der Patronen in den Schachteln und eine automatische Zielerfassung. Diese Optionen bringen noch mehr Abwechslung ins Spiel und verleihen Harrys Abenteuer eine ganz neue Dimension. Um das geheime Optionsmenü aufzurufen, drücken Sie im „offiziellen" Optionsmenü eine der folgenden Tasten: **R1**, **R2**, **L1** oder **L2**.

Waffenanschlag

Ist diese Option auf „Switch" eingestellt, behält Harry die gewählte Waffe im Anschlag, nachdem Sie die **R2**-Taste gedrückt und wieder losgelassen haben. Drücken Sie die **R2**-Taste erneut, wenn Harry die Angriffshaltung wieder aufgeben soll.

Farbe des Blutes

Wählen Sie die Farbe des Blutes im Spiel: Normal, Grün, Lila oder Schwarz.

Silent Hill's Mysteries
Silent Hills Geheimnisse

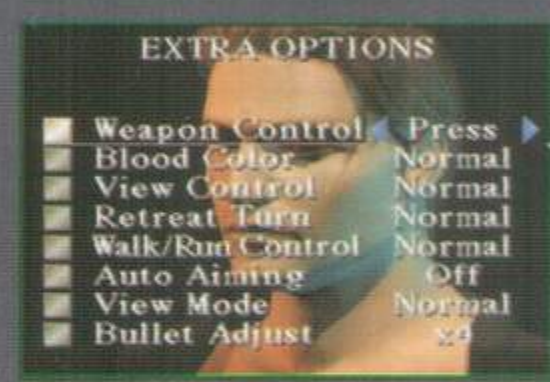
▪View control
When you are positioned on Reverse, this option works on camera angles as if you had the **L2** button constantly held down. So by turning around, you can see your immediate surroundings.

▪Walk/run control
If positioned on Reverse, this option reverses the walk and run commands. So when in Reverse mode, to walk you have to press and hold the ■ button and to run, you don't need to press anything because Harry is in run mode constantly.

▪Auto aiming
Establishes automatic aim for Harry when using a firearm (it must be turned On). If this is Off, the game is more difficult and the challenge greater.

▪View mode
Choose the Self view option, which lets you play in subjective mode, with a first-person view perspective, by holding down the **L2** button.

▪Bullet adjust
Increases the amount of ammunition you get during the game, depending on the number selected. For a box of Handgun bullets, for example, which normally holds 15 bullets (in Normal mode), if you choose two, three or more, the number of bullets in each box is multiplied by that number. Note that this number depends on the number of times you have completed the game. For example, after completing the game three times, you can select three in Bullet adjust, which will give you 45 bullets in each box.



▪Kamerawinkel
Ist der Winkel auf „Reverse" eingestellt, funktioniert die Option so, als hielten Sie die **L2**-Taste ständig gedrückt. Wenn Sie sich umdrehen, sehen Sie also Ihre unmittelbare Umgebung.

▪Fortbewegung
Wenn Sie diese Option auf „Reverse" einstellen, werden die Fortbewegungsarten Gehen und Laufen vertauscht. Nun ist das Laufen Harrys vorgegebene Bewegungsart. Sie steuern ihn dabei nach wie vor mit den Richtungstasten. Um in der „Reverse"-Einstellung im langsameren Schrittempo zu gehen, müssen Sie die ■-Taste gedrückt halten.

▪Automatische Zielausrichtung
Je nachdem, ob Harry seine Schußwaffe automatisch auf den Gegner richten soll, können Sie die Option ein- oder ausschalten (On/Off). Ist die Zielausrichtung „Off", wird das Spiel bedeutend schwieriger ...

▪Harrys Perspektive
Wenn Sie Silent Hill gerne in klassischer 3D-Perspektive spielen möchten, sollten Sie „Self view" einstellen. Dann sehen Sie Ihre Umgebung mit Harrys Augen, während Sie die **L2**-Taste gedrückt halten.

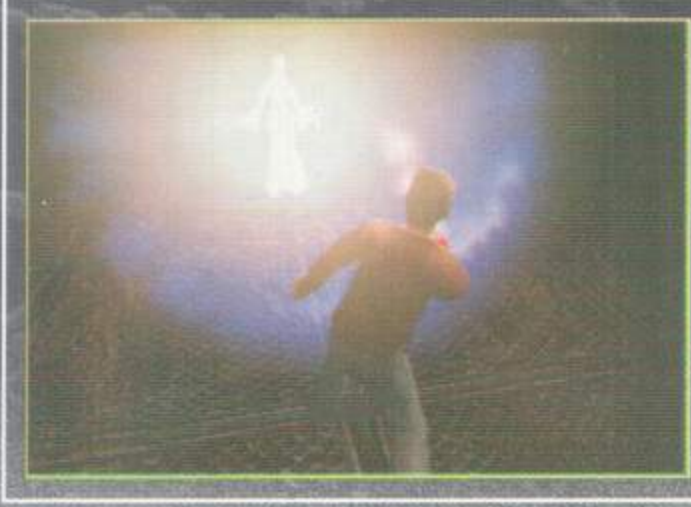
▪Zahl der Patronen
Hier können Sie die Zahl der Patronen in den Munitionsschachteln um den angegebenen Faktor erhöhen. Eine Schachtel Pistolenpatronen etwa faßt (auf der Schwierigkeitsstufe „Normal") 15 Patronen. Wenn Sie unter „Bullet adjust" 2, 3 oder eine noch höhere Zahl angeben, vervielfacht sich die Zahl der Patronen je Schachtel um diesen Faktor. Der verfügbare Faktor richtet sich dabei nach der Zahl Ihrer abgeschlossenen Spieldurchgänge: Wenn Sie Silent Hill dreimal durchgespielt haben, können Sie Harry die dreifache Munitionsmenge spendieren. Dann faßt jede Schachtel 45 Patronen.

The final Confrontation

If your actions during the adventure lead to a Bad ending, the final Boss will be Alessa in a luminous state. She will act in the same way as the Boss in the Good ending, alternating between forceful energy blasts and lightning beams - which are blue this time. However, she also has a forcefield which prevents you approaching her. As is the case for the winged Boss, you will have to circle Alessa's forcefield constantly while she sends out lightning beams. Then, shoot three or four times at the most with a high-calibre weapon like the Hunting rifle. Alessa will die after about 10 hits.

Der finale Kampf

Wenn Ihre Handlungen während des Abenteuers zum schlechten Spielausgang führen, müssen Sie schließlich Alessa gegenübertreten. Sie gleicht einer hellen, schwebenden Leuchterscheinung und verhält sich wie der Endgegner des guten Spielausgangs: Sie greift abwechselnd mit starken Blitzstrahlen (die nun blau gefärbt sind) und Energiestößen an. Allerdings ist sie von einem Kraftfeld umgeben, das ein Näherkommen verhindert. Umkreisen Sie das Kraftfeld so, wie Sie den Flugdämon umkreisen würden, während Alessa ihre Blitze verschießt. Feuern Sie dann drei- bis viermal mit einer hochkalibrigen Waffe wie dem Jagdgewehr. Nach zehn Treffern haben Sie Alessa besiegt.



Index

The index below will help you to find where certain locations are mentioned in the walkthrough. The areas are classed chronologically and the locations found within them are listed alphabetically.

Begriffsverzeichnis

In der deutschen Version von Silent Hill sind die englischen Ortsbezeichnungen (z. B. für Gebiete, Gebäude und Räume) nicht übersetzt worden, so daß auch die auf dem Spiel basierenden Übersichtskarten in diesem Lösungsbuch in englisch sind. Um den Textfluß des Buches zu erhalten, wurden hier jedoch die jeweiligen deutschen Begriffe verwendet. Damit Sie diese Ortsbezeichnungen im Spiel und auf den Karten in diesem Buch sofort zuordnen können, finden Sie im folgenden ein deutsch/englisches Begriffsverzeichnis, chronologisch nach Gebieten und innerhalb dieser Bereiche alphabetisch sortiert.

OLD SILENT HILL / WOHNGEBIET

Balkan Church 82
Convenience Store 63
Cut-Rite Chain Saws 140
Gas Station 140

Midwich Elementary School 64, 66, 67, 70

First Floor (1F)
Classroom 74, 76
Clock Tower 71, 73, 74, 75
Courtyard 70, 74, 75, 77
Infirmary 70, 74, 76, 79
Lobby 70, 76
Reception 70, 76, 81
Storage Room 75
Teachers' Room 77

Second Floor (2F)
Chemistry Lab 73
Classroom 73, 78, 79
Lab Equipment Room 73
Library 79
Library Reserve 79
Locker Room 73, 79
Music Room 73

Basement (BF)
Boiler Room 74, 80, 81
Storage Room 80

Roof 77

Balkan-Kirche / Balkan Church 82
Kettensägenladen / Cut-Rite Chain Saws 140
Laden / Convenience Store 63
Tankstelle / Gas Station 140

Midwich-Grundschule/ Midwich Elementary School 64, 66, 67, 70

Erdgeschoß (1F) / First Floor (1F)
Empfang / Reception 70, 76, 81
Klassenzimmer / Classroom 74, 76
Krankenzimmer / Infirmary 70, 74, 76, 79
Lagerraum / Storage Room ..... , 76
Lehrerzimmer / Teachers' Room 77
Schulhof / Courtyard 70, 74, 75, 77
Uhrenturm / Clock Tower 71, 73, 74, 75
Vorhalle / Lobby 70, 76

Erste Etage (2F) / Second Floor (2F)
Bibliothek / Library 79
Bibliothekszimmer / Library Reserve 79
Chemielabor / Chemistry Lab 73
Chemikalienraum / Lab Equipment Room 73
Klassenzimmer / Classroom 73, 78, 79
Musikzimmer / Music Room 73
Umkleideraum / Locker Room 73, 79

Untergeschoß (BF) / Basement (BF)
Heizraum / Boiler Room 74, 80, 81
Lagerraum / Storage Room 80

Schuldach / Roof 77

CENTRAL SILENT HILL / EINKAUFSVIERTEL

Police Station 86, 102

Alchemilla Hospital 86, 88, 97, 100, 102

First Floor (1F)
Conference Room 89
Director's Office 89, 92
Doctor's Office 89
Entrance 86, 102
Examination Room 88, 96, 102
Kitchen 89
Medicine Room 88, 96
Office 88
Reception 88

Second Floor (2F)
Intensive Care Unit 94
Nurse Center 93
Operating Prep. Room 94
Operating Room 94
Room 201/204 93
Room 206 94

Third Floor (3F)
Linen Room 91
Room 301/304/306 91
Room 302 ..... 91, 96
Store Room 91

Basement (BF)
Elevator 90
Generator Room 89, 94
Morgue 94
Store Room 95

Polizeiwache / Police Station 86, 102

Alchemilla-Krankenhaus/ Alchemilla Hospital 86, 88, 97, 100, 102

Erdgeschoß (1F) / First Floor (1F)
Arztzimmer / Doctor's Office 89
Büro / Office 88
Büro des Krankenhausdirektors / Director's Office 89, 92
Eingang / Entrance 86, 102
Empfang / Reception 88
Konferenzraum / Conference Room 89
Küche / Kitchen 89
Lagerraum / Store Room
Medikamentenraum / Medicine Room 88, 96
Untersuchungszimmer / Examination Room 88, 96, 102
Wartezimmer / Waiting Room

Erste Etage (2F) / Second Floor (2F)
Intensivstation / Intensive Care Unit 94
OP-Vorbereitungsraum / Operating Prep. Room 94
OP-Saal / Operating Room 94
Schwesternzimmer / Nurse Center 93
Zimmer 201/204 / Room 201/204 93
Zimmer 206 / Room 206 94

Zweite Etage (3F) / Third Floor (3F)
Lagerraum / Store Room 91
Wäschelager / Linen Room 91
Zimmer 301/304/306 / Room 301/304/306 91
Zimmer 302 / Room 302 ..... 91, 95

Untergeschoß (BF) / Basement (BF)
Fahrstuhl / Elevator 90
Generatorkeller / Generator Room 89, 94
Heizkeller / Boiler Room
Leichenhalle / Morgue 94
Lagerraum / Store Room 94

OTHER CENTRAL SILENT HILL / DAS „ANDERE" EINKAUFSVIERTEL

Antique Shop 97, 100
Silent Hill Town Center 100

Antiquitätenladen / Antique Shop 97, 100
Einkaufszentrum / Silent Hill Town Center 100

SILENT HILL RESORT AREA / ERHOLUNGSBEREICH

Lighthouse 113, 114

Leuchtturm / Lighthouse 113, 114

FOR MORE INFORMATION, PLEASE VISIT THE KONAMI EUROPEAN WEBSITE:

www.konami-europe.com

THE OFFICIAL SILENT HILL STRATEGY GUIDE IS A CO-PRODUCTION OF CYBER PRESS PUBLISHING S.A. AND PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED.

Project director – KONAMI of Europe: Hans-Joachim Amann

Publication director – CYBER PRESS PUBLISHING: Marc Andersen
Editorial directors – CYBER PRESS PUBLISHING: Jean-Marc Demoly, Claude Lucas
Editorial directors – piggyback interactive: Louie Beatty, Vincent Pargney
Editor – CYBER PRESS PUBLISHING: Stéphane Rakotondrainibe
Editor / Project Manager – piggyback interactive: Liam Beatty
Editorial back-up – CYBER PRESS PUBLISHING: Sylvain Ferreira
Creative director – CYBER PRESS PUBLISHING: Laurent Cyssau
Production manager – CYBER PRESS PUBLISHING: François Gabert
Senior reviewer – CYBER PRESS PUBLISHING: Catherine Montagnon
Reviewers – CYBER PRESS PUBLISHING: Richard El Mestiri, Eric Dally, Anne Laubry

ENGLISH VERSION
Text: Liam Beatty, James Gardner (Kudos)
Project Manager: Jenny Richards (Kudos)

GERMAN VERSION
Editor: Eva Hoogh
Translator: Hans Hohmann
Reviewers: Lektorat für Werbetexte (Hamburg), Eva Hoogh, Anskje Kirschner
Special thanks to Alex Grau, Jo Kahler and the "Marinas" Team

ITALIAN VERSION
Italian localisation by Project Synthesis Srl - Milano
Editor (Guru): Max Reynaud
Head Localisation Manager: Emanuele "Shin" Scichilone
Translator: Davide Solbiati
Reviewers: Ambra Ravaglia, Silvia Fiorelli, Erica Ossola
Special thanks to Stefano Stalla and Andrea Giolito – Halifax S.p.A.

Printed by REG (Lagny s/ Marne - France)

Thanks to the KONAMI team for their excellent support, particularly to:
KONAMI of Europe: Kunio Neo, Axel Herr, Isao Ishihara
KONAMI of Europe – Paris Branch: Rory Donelly, Olivier Perron
KONAMI of Europe – London Branch: Pete Stone, Dave Cox,
Eddie Deighton (Department.X Limited)
KONAMI Computer Entertainment Tokyo: The Silent Hill Research and Development Team

CYBER PRESS PUBLISHING S.A.
Nominal capital: 9 700 000 F
6, boulevard du Général Leclerc
92115 Clichy Cedex – France
Managing Director: Marc Andersen
Financial Director: Xavier de Portal
Strategic Director: Philippe Deleplace
www.cyberpress-publishing.com

piggyback interactive limited
5 westmont court
monmouth road
london w2 4uu
england
info@piggybackinteractive.com

© 1999 KONAMI of Europe GmbH. The Official Silent Hill Strategy Guide is a licensed product of Konami of Europe GmbH. All rights reserved. Reproduction or transmission, in whole or in part - on any support including on-line and off-line electronic media - is prohibited without the prior written permission of KONAMI of Europe, CyberPress Publishing and piggyback interactive.

Silent Hill is an original game developed by KONAMI Computer Entertainment Tokyo. KONAMI Computer Entertainment Tokyo reserves all copyrights, trademarks and other industrial property rights with respect to this game.
© 1999 KONAMI Computer Entertainment Tokyo. All Rights Reserved.

PlayStation is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

WEITERE INFORMATIONEN ERHALTEN SIE AUF DER EUROPÄISCHEN KONAMI-WEBSITE:

www.konami-europe.com

DAS OFFIZIELLE SILENT HILL-LÖSUNGSBUCH IST EINE KOPRODUKTION VON CYBER PRESS PUBLISHING S.A. UND PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED.

Projektleitung – KONAMI of Europe: Hans-Joachim Amann

Verlagsleitung – CYBER PRESS PUBLISHING: Marc Andersen
Redaktionsleitung – CYBER PRESS PUBLISHING: Jean-Marc Demoly, Claude Lucas
Redaktionsleitung – piggyback interactive: Louie Beatty, Vincent Pargney
Autor – CYBER PRESS PUBLISHING: Stéphane Rakotondrainibe
Autor/Projekt-Manager – piggyback interactive: Liam Beatty
Redaktion – CYBER PRESS PUBLISHING: Sylvain Ferreira
Künstlerische Leitung – CYBER PRESS PUBLISHING: Laurent Cyssau
Produktionsleitung – CYBER PRESS PUBLISHING: François Gabert
Lektoratsleitung – CYBER PRESS PUBLISHING: Catherine Montagnon
Lektorat – CYBER PRESS PUBLISHING: Richard El Mestiri, Eric Dally, Anne Laubry

ENGLISCHE AUSGABE
Text: Liam Beatty, James Gardner (Kudos)
Projekt-Manager: Jenny Richards (Kudos)

DEUTSCHE AUSGABE
Leitung der Übersetzung und Redaktion: Eva Hoogh
Übersetzung: Hans Hohmann
Lektorat: Lektorat für Werbetexte (Hamburg), Eva Hoogh, Anskje Kirschner
Besonderen Dank an: Alex Grau, Jo Kahler und das „Marinas"-Team

ITALIENISCHE AUSGABE
Übersetzung und Redaktion: Project Synthesis Srl – Milano
Redaktionsleitung (Guru): Max Reynaud
Leitung der Übersetzung: Emanuele „Shin" Scichilone
Übersetzung: Davide Solbiati
Lektorat: Ambra Ravaglia, Silvia Fiorelli, Erica Ossola
Besonderen Dank an Stefano Stalla und Andrea Giolito – Halifax S.p.A.

Druck: REG (Lagny sur Marne – Frankreich)

Dank an das KONAMI-Team für seine hervorragende Unterstützung, besonders an:
KONAMI of Europe: Kunio Neo, Axel Herr, Isao Ishihara
KONAMI of Europe – Paris: Rory Donelly, Olivier Perron
KONAMI of Europe – London: Pete Stone, Dave Cox,
Eddie Deighton (Department.X Limited)
KONAMI Computer Entertainment Tokyo: Das Silent Hill Forschungs- und Entwicklungsteam

CYBER PRESS PUBLISHING S.A.
Gesellschaftskapital: 9.700.000 FRF
6, boulevard du Général Leclerc
92115 Clichy Cedex – France
Geschäftsführer: Marc Andersen
Finanzdirektor: Xavier du Portal
Entwicklungsdirektor: Philippe Deleplace
www.cyberpress-publishing.com

piggyback interactive limited
5 westmont court
monmouth road
london w2 4uu
england
info@piggybackinteractive.com

© 1999 KONAMI of Europe GmbH. Das offizielle Silent Hill-Lösungsbuch ist ein Lizenzprodukt von KONAMI of Europe GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Teilweise oder vollständige Reproduktion oder Verbreitung gleich welcher Art, einschließlich elektronischer Online- und Offline-Medien, nur mit schriftlicher Genehmigung von KONAMI of Europe GmbH, CYBER PRESS PUBLISHING und piggyback interactive.

Silent Hill ist ein von KONAMI Computer Entertainment Tokyo entwickeltes Original-Spiel. KONAMI Computer Entertainment Tokyo verfügt über alle Copyrights, Warenzeichen und anderen Rechte in bezug auf dieses Spiel.
© 1999 KONAMI Computer Entertainment Tokyo. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten. Alle Rechte vorbehalten.

PlayStation ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc.

SILENT HILL

THE OFFICIAL STRATEGY GUIDE

SILENT HILL™

148 FULL COLOUR PAGES REVEAL THE MYSTERIES BEHIND THE CURSED TOWN OF SILENT HILL

- Detailed presentation of all the characters and monsters
- Explanations of every fighting and escaping technique
- Full description of all items, showing their precise location on level maps
- Complete walkthrough in 10 chapters, explained step by step
- All puzzles and clues revealed
- Recommended techniques against level bosses
- Special secrets section, detailing all possible endings, hidden weapons and additional options

INCLUDES GERMAN VERSION

ISBN 2-913364-11-X

R.R.P.: £ 9.99

Silent Hill © 1999 Konami Co., Ltd. All Rights Reserved.