

SILENT HILL



HARRY MASON



CHERYL MASON

Советы

1. На ранних стадиях игры, пока ваши враги еще не очень сильны, лучше всего использовать против них холодное оружие и экономить драгоценные патроны.
2. Собирайте все полезные предметы, такие как аптечки, ампулы, патроны и т.д.
3. Если вы рассчитываете пройти игру всеми прохождениями, то лучше начать с хорошего,

так как после того как вы пройдете игру, уровень сложности поднимется на порядок.

4. Используйте каждую возможность сохранить игру, Savepoint'ы встречаются не так уж и часто.
5. По неисследованным территориям лучше всего передвигаться в боевом режиме.
6. Всегда держите радио включенным, при появлении врага оно всегда будет издавать скрипящие звуки.

Кошмар

Очнувшись после аварии, Гарри обнаружит, что его дочь Шерил исчезла **1**. Пройдя немного по улице, вы увидите убегающую Шерил. Бегите вслед за ней. Она приведет вас к огромному дому. Зайдя в дом, добежите до конца коридора, где на вас нападут карлики с ножами **2**. На данной стадии игры вы не сможете с ними справиться, поэтому вам следует подождать, пока они вас убьют...

Поиски Шерил

Проснувшись в кафе, Гарри поймет, что он спал и видел кошмар. Познакомившись с оча-

ровательным офицером **Cybil 3** и получив от нее пистолет, возьмите на стойке бара кухонный нож, фонарь и маленькую аптечку. Когда вы соберетесь покинуть кафе, заработает радио, лежащее на столе. Как только вы приблизитесь к нему, в окно влетит монстр наподобие гигантской птицы **4**. Спустить крылатого страшила с небес на землю можно выстрелив по нему три раза из пистолета. Убедившись, что он не спит, Гарри берет со стола радио и направляется на поиски Шерил. Рядом с кафе на скамейке лежат патроны, возьмите их. Бегите в переулок, который отмечен на карте красным цветом, по пути вам встретятся враги, так что приготовьте оружие. В переулке вы найдете патроны, металлическую трубу и записку от Шерил. На углу



Оружие

Handgun (пистолет)

Стандартное оружие, которым вы будете пользоваться на протяжении всей игры. Особенно эффективен пистолет в начале игры.

Shotgun (дробовик)

Дробовик хорошее оружие против сильных врагов и не очень сильных боссов.

Hunting rifle (охотничье ружье)

Самое мощное огнестрельное оружие, использовать лучше всего против боссов.

Kitchen knife (кухонный нож)

Кухонный нож дается в качестве своеобразного сувенира. Если, например, вы просадили всю обойму мимо первого монстра, то вам может быть и понадобится кухонный ножик.

Steel pipe (металлическая труба)

Может существенно облегчить вам жизнь на ранних стадиях игры.

Hammer (кувалда)

Улучшенная металлическая труба.

Аxe (топор)

Оружие для настоящих маньяков. Рубит головы наземным врагам направо и налево.

Секретное оружие

Chain saw (бензопила)

Если вас не удовлетворил топор, то бензопила вас точно обрадует.

Rock drill (отбойный молоток)

Довольно мощное оружие, но существенно уступает бензопиле.

Katana (катана)

Самурайский меч, которым вы сможете порубить как наземных, так и воздушных врагов.



аптечку. На **Ellroy St.** есть обвал, через который проложен небольшой мостик, перейдите по нему на другую сторону и возьмите ключ и еще одну аптечку. В переулке на

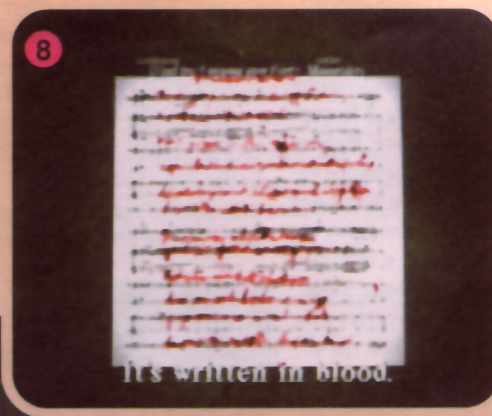
по окрестностям в поисках патронов и аптечек. Около входа в местное учебное заведение стоит желтый автобус ④. Внутри него можно пополнить боеприпасы и сохраниться. Сбрав все необходимое, следуйте к главному входу, который охраняет несколько довольно агрессивных собак. Пристрелите их и заходите в школу ⑤.

Matheson St. лежат патроны. В этом же переулке, только чуть северней, есть калитка, где находится ключ. Пройдя до пересечения **Matheson** и **Levin St.**, возьмите рядом с обвалом записку от Шерил о собачьей будке на **Levin St.** Бегите туда. Заглянув в будку, вы обнаружите внутри ключ от рядом стоящего дома. Соберите в доме все полезные предметы и сохранитесь ③. При втором прохождении вы сможете найти в маленькой комнате катану. Отоприте дверь с тремя замками. Выйдя через нее на улицу, вы попадете на другую сторону **Silent hill'a**. В этой части спокойного провинциального городка царит полная тьма, поэтому следует включить фонарь. Ваша задача здесь состоит в том, чтобы целым и невредимым добраться до городской школы. Сделать это не так уж и легко, так как вокруг вас находится множество врагов, которым темнота прибавила еще больше кровожадности. Перед тем как бежать в школу, побродите

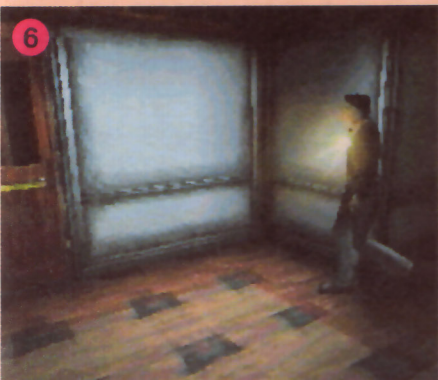
Школа

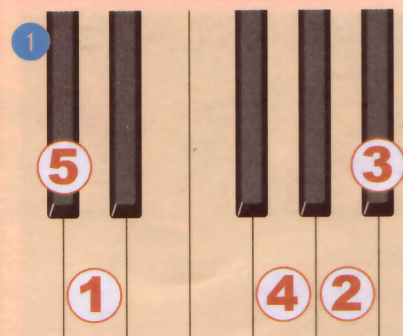
Войдя в школу ⑥, вы обнаружите на полу план всех этажей. По нему вы в дальнейшем сможете ориентироваться. Внутри школы полным-полно карликов. С ними лучше всего расправляться обрезком металлической трубы, патроны лучше не тратить, они еще пригодятся. В **Infirmary** лежат две аптечки, возьмите их и сохранитесь. Заберите в **Reception** патроны и выходите сад ⑦. В саду зайдите в дверь, противоположную той, из которой вы вышли. Отоприте двери, соединяющие обе части здания. Поднимитесь на второй этаж и войдите в **Class room**. Там вы найдете аптечку. Направляйтесь в туалеты и заберите патроны, находящиеся

внутри них. В **Lab equipment room** на полке лежат химикаты, используйте их на кем-то забытых граблях с медальоном в **Chemistry lab**. Получив золотой медальон, возьмите патроны и идите в **Library** за аптечкой. Возьмите патроны в следующей



Class room. Загляните в **Locker room**. Выпустите кошку из шкафчика, после чего отомстите карлику-маньяку за невинно убиенную кошку. В **Music room** вам предстоит разрешить головоломку с роялем. Я уверен, что большинство игроков застряло именно в этом месте из-за непонятной русскому игроку подсказки ⑧. Чтобы получить серебряный медальон, сыграйте на сломанных клавишах в порядке, указанном на **Scree-**





Босс №1

Отвратительное создание, которое попытается скушать вас при первой же возможности. На легком уровне сложности вы убьете его без проблем, а вот на более сложных вам придется с ним поговорить. Уязвимым местом босса является его голова, стреляя по ней, вы будете наносить больший урон. Да поможет вам дробовик...

Когда вы убьете босса, школа вновь станет прежней, и вы сможете из нее выбраться.



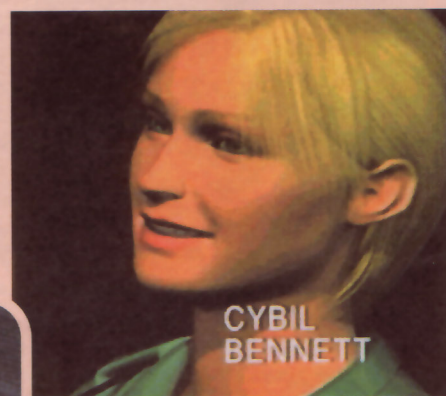
Silent hill

Выйдя из школы, бегите по **Bradbury St.**, добежав до переулочка, сверните в него. Избавляясь от врагов, направляйтесь в дом некоего Гордона (про него упоминалось в школьном журнале). Собрав нужные вам вещи, выходите на другую сторону города. Пробежав по переулочку, выходите на **Bloch St.**, перед самым обвалом находится магазин бензопил, но бензопилу вы сможете взять только при повторном прохождении, взяв канистру с бензином на автозаправочной станции. В **Ballcan church** вы поговорите со старухой. После разговора соберите все вещи, которые находятся в помещении. Затем идите в гараж около **Gas station**. Там находятся патроны и **Savepoint**. При втором прохождении в гараже будет лежать канистра с бензином. На юге **Elloy St.** есть грузовик, рядом с ним лежат патроны. Взяв их, бегите к **Bridge control**, 6, 7. Внизу около **Bridge control** лежит отбойный молоток, но без бензина его

Параллельная школа

Пробежав немного вперед, вы окажетесь в параллельной школе, где все ранее убитые вами враги ожили. Направляйтесь в **Storage**, прихватите с собой резиновый мячик, который вам пригодится. Чтобы пройти дальше, идите через **Hall**. Возьмите в **Class room** **Picture card**. Зайдя в **Infirmary**, вы сможете сохранить и взять аптечку. Под инвалидной коляской в **Lobby** возьмите ампулу. В **Reception** заберите патроны и вставьте **Picture card** в дверь. Женский туалет в этой школе является не простым, а волшебным и действует он как сортир-телепорт. Войдя в который, вы перенесетесь на второй этаж, где в мужском туалете вы найдете много патронов. Зайдя опять в женский туалет, вы перенесетесь обратно, напоследок зайдите в мужской туалет

и под кабинкой возьмите обрез. Разобравшись с запутанной туалетно-телепортирующей системой, направляйтесь в **Teacher's room**, где вы сможете пообщаться с дочуркой по телефону (бр-рр). Поднявшись на третий этаж, выходите на крышу. В водосточной трубе лежит ключ, чтобы его достать, положите резиновый мячик в дырку и откройте воду. Ключ смоем в канаву у стены около сада. На втором этаже пройдите по **Class room** и соберите там патроны. В **Locker room** вас ждет небольшой сюрприз, главное, расслабьтесь и не напрягайтесь, а то психом станете. Получив ключ, загляните в **Library reserve**. Там возьмите аптечку и прочтите литературу, потом, пройдя через **Library**, откройте **Class room** ключом. Пройдите через классы к лестнице, спускайтесь в подвал. Зайдите в **Storage**, внутри вы пополните свой боезапас. Зайдя в **Boiler room**, решите простую головоломку с вентилями, которые открывают проход.



CYBIL BENNETT



взять нельзя. Поднявшись наверх, возьмите карту и вставьте ключ. Когда мост **1** опустится, идите в **Police**. В полицейском участке вы сможете сохраниться, а также взять массу полезных вещей. Из полицейского участка направляйтесь в больницу.

Больница

В госпитале **2**, после встречи с доктором Кауфманом **3**, заходите в дверь справа. Пройдя через комнату, проходите в следующую дверь. Взяв план госпиталя и аптечку, идите в **Doctor's office** за картой. В **Conference room** возьмите ключ. Взяв карту и ключ, направляйтесь в **Kitchen** за пластиковой бутылкой и аптечкой. Бутылку нужно наполнить кровью в **Director's room**. Следующей задачей является включение электричества. Спускайтесь в подвал и расправьтесь с несколькими крысами-мутантами. Убив их, включайте электричество. Садитесь в лифт. Проехав по всем этажам, поднимайтесь на четвертый. Пройдя через четвертый этаж, спускайтесь вниз по лестнице на третий. Перестреляв всех медсестер, зайдите в мужской туалет и возьмите там **Plate of «turtle»**. В **Storage room** пополните свой инвентарь **Blod pack**'ом. Вторую табличку, **Plate of «cat»**, вы найдете в комнате №306. Откройте дверь, ведущую к лифту, и спускайтесь по лестнице на второй этаж. Бегите в комнату №204, по пути убивая медсестер. Внутри комнаты используйте **Blod pack** на щупальцах. Получив табличку, двигайтесь в комнату №201. Убив супостата, заберите зажигалку и спускайтесь на первый этаж. В **office** возьмите патроны, а в **Kitchen** — аптечку. Дойдя до **Director's office**, заберите последнюю табличку **Plate of «queen»**.

Спуститесь в подвал; если не брезгаете, то можете взять в морге аптечку. В **generation room** лежит кувалда, приберите ее к рукам. При выходе из лифта на первом этаже есть автомат с газировкой. В нем находятся целых три аптечки. Поднявшись на второй этаж, идите в **Nurse center**. Вставляйте таблички в таком порядке: «Queen» в верхний левый, «Turtle» в верхний правый, «Cat» в нижний левый, «Hatter» в нижний правый. Когда дверь откроется, вы сможете пройти в **Operating room**. Отбиваясь от настырных медсестер, возьмите ключ. Направляйтесь в **Intensive care unit** за бутылкой с алкоголем. Взяв бутылку, езжайте на лифте в подвал. В **Store room** соберите все предметы. Отодвиньте ящик от двери и проходите в



нее. На вашем пути встанет растение. Вылейте на него алкоголь и подожгите беднягу зажигалкой (что-то знакомое, не правда ли?). Попав в подполье, будьте осторожны: в нем полным-полно полумных медсестер, которые хотят получить вас в свои объятья. Зайдя в дверь справа, возьмите видеокассету. Идите в самую последнюю дверь слева. Там, подобрав ключ, направляйтесь к лифту и поднимайтесь на третий этаж. В комнате №302 просмотрите видеокассету. Затем на первом этаже в **Medicine room** откройте запертую дверь. За ней вы обнаружите перепуганную до смерти медсестру **4**. Поговорив с ней, заберите со стола ключ и выходите из больницы.

Silent hill

Выйдя из больницы, бегите по **Simons St**. Зайдите в открытую дверь. Внутри дома, отодвинув шкаф, вы столкнетесь с **Cybil**. Поговорив с ней, идите по коридору. Снимите топор со стены и выходите на улицу. В **Silent hill town center** есть небольшой проход, около которого бегает пара собак. Внутри **Town center** пообщайтесь с телевизорами.

Поднимайтесь по эскалатору наверх. Зайдите в магазинчик слева, где есть патроны для нового оружия и **Savepoint**. Выйдя из магазина, идите налево, прямо ко второму боссу.

Босс №2.

Гусеница-мутант, по сложности абсолютно такая же, как и первый босс игры, так что проблем с ней не будет. Просто выстрелите по ней раз десять из дробовика, после чего она скоропостижно скончается.

Silent hill

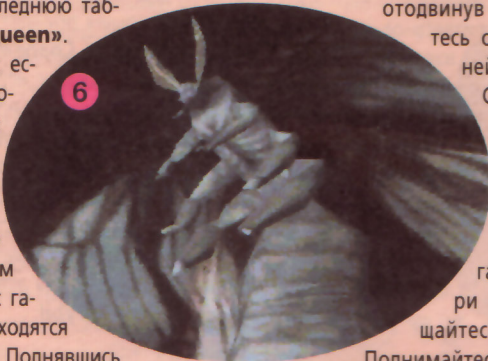
После победы над боссом возьмите новое ружье и бегите к выходу. Направляйтесь в полицейский участок, где сохранитесь и пополните боекомплект. Из полицейского участка бегите в госпиталь. После разговора с Лизой выходите из ворот госпиталя. Пройдя немного прямо, вы попадете к следующему боссу **5**.

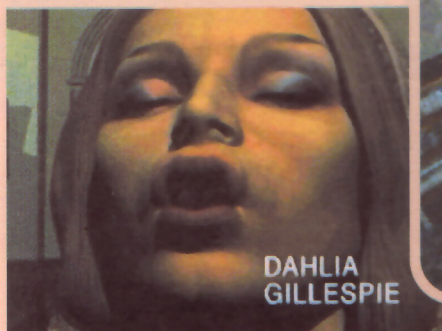
Босс №3

Как вы, наверное, догадались, третьим боссом будет мутант **6**. На этот раз порождение зла предстанет перед нами в виде бабочки-переростка. Она по сложности ничем не уступает своим коллегам. Чтобы ее уничтожить, не нужно разрабатывать какую-либо стратегию, все, что от вас требуется, так это стоять на месте и непрерывно стрелять по боссу из нового ружья.

Silent hill

Направляйтесь на мост, по его краям, справа и слева, вы сможете найти полезные предме-





Silent hill

ты. Подобрал все необходимое, переходите через мост на другую сторону города. Попав к запертой калитке, с помощью любого оружия оторвите замок и спускайтесь в канализацию.

Канализация

Спустившись вниз и пройдя немного по коридору ①, вы познакомитесь с новым видом врагов, зелеными мутантами (наподобие хантеров). Убив супостатов, идите направо. Дойдя до конца, соберите все патроны и направляйтесь в коридор, который находится рядом с проходом, откуда вы пришли. Немного побродив и найдя **Savepoint**, карту и ключ, двигайтесь в нижний конец карты. Добежав до решетки, откройте ее. Пройдя по длинному коридору, вы наткнетесь на закрытую дверь. Слева по коридору находятся три двери, пройдя через которые, вы сможете найти в воде ключ. Избавившись от надоедливых рептилий, идите открывать дверь. За ней будет **Savepoint** и лестница, ведущая вверх.



Motel. Бегите к мотелю, справа от входа находится дверь с кодовым замком. Наберите на панели код: «0886». В мотеле на диване возьмите магнит. Пройдя в следующую комнату, вы увидите **Sa-**

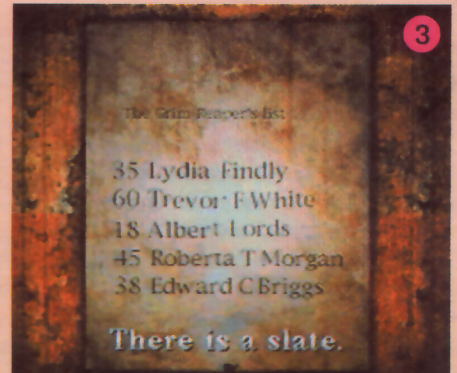


vepoint и выход на улицу. На улице подойдите к двери №3 и откройте ее ключом. Внутри отодвиньте ящик и с помощью магнита достаньте ключ. Затем возьмите в ванной аптечку и направляйтесь обратно в мотель. Справа от входной двери будет гараж. Пройдя в него, соберите все предметы и вставьте ранее найденный ключ в мотоцикл ③. Как только вы это сделаете, прибежит Кауфман. Он, угрожая, отнимет у вас некую бутылку, которая находилась в мотоцикле, и быстро скроется. Облом. Немного посердившись на Кауфмана, двигайтесь к **Light house**. На другой стороне моста, справа в проходе, будут лежать патроны и аптечка. Прибежав на старую лодку, поговорите с **Cybil** и **Dahlia**. На лодке ④ можно сохранить и найти множество полезных предметов. Если у вас есть **Channeling stone**, то вставьте его в углубление на штурвале. Появятся какие-то красные огоньки. Поднявшись на маяк ⑤, просмотрите небольшое видео. Когда крыша придет обратно, вы сможете использовать **Channeling stone** на вершине маяка. На карте есть место, отмеченное красной стрелкой, бегите туда. Добежав до открытой калитки, вы увидите люк. Попав во вторую канализацию, бегите все время вперед, пока не увидите лестницу, которая выведет вас на поверхность. Вы окажетесь в парке развлечений. Найдите закускую, там можно сохраниться. На аттракционе с лошадками вы найдете **Cybil**.

Босс №4

Вот и у отважной **Cybil** ⑥ крыша поехала. Она будет бродить по аттракциону в поисках жертвы... Патроны лучше не тратить, все равно убить ее не удастся. Чтобы привести подругу в чувство, нужно выплеснуть ей в лицо кровь, когда она будет рядом с вами.

После просмотра заставок вы попадете в очень странное место. Все



эпизоды игры превратятся в один непонятный гибрид. Ориентироваться в этом месте будет довольно сложно ①, так как карты вам не дадут. В комнате, в которой вы находитесь, есть **Savepoint**. Сохранитесь и выходите из комнаты. Выйдите из лифта, справа от вас будет комната с птичьей клеткой. Слева комната с ключом, который застрял в трубе. Прямо будет дверь, где вы найдете **Savepoint** и аптечку. Бегите вверх по коридору. Через открытую дверь спускайтесь в подвал. Пробежите по классу. Войдя в следующую комнату, возьмите отвертку и кусачки. Взяв инструменты, бегите в комнату с застрявшим ключом. С помощью кусачек вытащите ключ из трубы. Этим ключом откройте дверь рядом с подвалом. Справа от входа будет дверь с кодовым замком. Наберите слово **Alert** ② (первые буквы фамилий пациентов, расставленные по возрастанию чисел, под которыми они находятся ③). Пройдите в следующую комнату, возьмите первый из пяти талисманов. Выйдя из комнаты с талисманом, вы увидите нечто такое, после чего вряд ли спокойно уснете. Просмотрев жуткую сцену, вновь зайдите в комнату и прочитайте книгу, лежащую на полу. Идите в комнату напротив. В ней вы увидите трехгранную колонну ④. На каждой грани будет панель с цифрами. На левой грани нажмите цифру 6. Посередине — 4. На правой грани — 8. (6, 4, 8 — количество конечностей у знаков зодиака, нарисованных на столбе) Набрав код правильно, вы получите **Stone of time**, вставьте его в часы в комнате с **Savepoint** ⑤. Вы получите ключ, которым можно открыть дверь в конце коридора. Заходите в лифт и езжайте на второй этаж. В третьей комнате справа возьмите патроны, второй талисман и **Ring of contract**. Пройдя на другую сторону этажа, откройте дверь, находящуюся прямо перед вами. Она ведет на первый этаж и позже вам пригодится. Справа за углом вы найдете комнату с фотоаппаратом и патронами. Взяв его, идите в открытую дверь в конце коридора. В комнате за дверью на стене висит

металлическая панель. Откройте ее. За панелью есть ключ, но взять его нельзя, так как он находится под напряжением. Езжайте на третий этаж. Слева и справа находятся две двери с кодовым механизмом. Сфотографируйте картины рядом с дверьми. Полученные коды наберите на соответствующих дверях. За правой дверью вы найдете ключ, а за левой — аптечку. Спускайтесь на первый этаж и бегите в комнату с птичьей клеткой ⑤. Откройте клетку и возьмите ключ. Ключом откройте дверь с белым рисунком. Зайдите в первую дверь справа. Это кухня. Наденьте на дверь холодильник кольцо (пока вас не скушал монстр, обитающий там) и возьмите третий талисман. В следующей двери справа вы сможете найти аптечку, патроны и ключ в пачке мармелада. Пройдя в еще одну комнату, просмотрите еще раз видеокассету, на ней появится изображение. Выйдя в коридор, зайдите в дверь напротив. В комнате с девочкой-призраком, заберите четвертый талисман, висящий над столом. Затем откройте дверь справа ключом, найденным в пакете с мармеладом. Отключив электричество, идите в комнату,

где вы открутили металлическую панель. Взяв ключ, отправляйтесь обратно в коридор, где вы отключили электричество. В конце него есть закрытая дверь, которую вы откроете взятым ключом. Посмотрев картинку с призраками, берите последний талисман. Направляйтесь в последнюю комнату. Расставьте талисманы по местам, сохранитесь и спускайтесь вниз к финальному боссу...

Финальный босс

В финале игры может быть два различных босса. Если вы прошли игру по плохому прохождению, то в конце игры вы будете сражаться с миловидной девушкой, которая будет стрелять по вам разрядами молнии. Она является очень слабым противником, но, убив ее, вы, скорее всего, почувствуете себя немного виноватым. Вторым вариантом может быть совсем немилый монстр ⑥, который также будет поливать вас молниями, но куда более мощными, нежели девушка. Монстра лучше всего убивать из ружья, приняв пару ампул. Пара минут непрерывной пальбы, и босс будет повержен.

OPM

