

KONAMI



KONAMI OFFICIAL GUIDE コナミ完璧攻略シリーズ

GAME BOY ADVANCE

ゲームボーイアドバンス™

プレイノベルサイレントヒル 公式ガイドブック

SILENT HILL™

プレイノベル サイレントヒル

公式ガイドブック



双葉社



基礎知識

サイレントヒルにまつわる人物、建造物を詳細に記述。より世界観に没入できる設定を、余すことなく紹介。



フローチャート攻略

ハリー、シビル、モバイル配信のアンディ。サイレントヒルに迷い込んだ主人公たちが織りなす灰色の物語を、ここに再現。



追加シナリオ&インタビュー

開発者による『サイレントヒル2』最新情報を掲載。次回作を待ちきれないファンに送る、必見のインタビュー!! さらにモバイルGBを使った「少年編」のプレイもサポート!!





KONAMI OFFICIAL GUIDE コナミ完璧攻略シリーズ

GAME BOY ADVANCE

SILENT HILL™

プレイベル サイレントヒル

公式ガイドブック



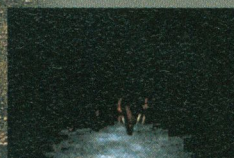
SILENT HILL™

プレイベル サイレントヒル

公式ガイドブック

P r o l o g

すべての始まり



ハリー・メイソンは久しぶりの休暇をとり、愛娘のシェリルとリゾート地「サイレントヒル」を目指していた。時刻は深夜。愛車のトラブルでこんな時間になってしまった。……シェリルは眠っている。シェリルの寝顔をちらと見やると、彼は再び前方に視線を戻す。そのとき、彼の視界に路肩に横倒しになったバイクが見えた。先ほど追い越していったバイクだ。ハリーは障害が無いか、慎重に前方を確認する。だが、それに反して車のスピードはますます速くなっている。ラジオの電波がやけに不安定だ。

“さらにスピードを上げなさい…”ハリーの内部で誰かが呟く。上がり続けるスピードの中、ハリーは奇妙な感覚にとらわれ始めた。誰か、自分ではない得体の知れないものに動かされているような浮遊感。

「あ……」。突如、路上に現れる人影。ハリーは反射的にハンドルを切る。そして車は崖下の闇へと落ちていった……。



Harry Mason

u e

Cybil Bennett



私の名はシビル・ベネット。プラマ署に勤務する現職の警察官だ。平和な田舎町での夜勤は退屈そのもの。事件らしい事件はここ数年は起きていない。今夜も退屈しのぎにサイレントヒル署の知り合いと電話していたが、突然電話が途切れてしまった。不審に思った私は、愛用のバイクにまたがり、サイレントヒルへと向かっている。珍しくこんな時間に車が走っていた。普段なら取り締まる場所だけど、今日の所は見逃してあげましょう。私は眩くとさらにアクセルを吹かして一気に追いついた。どうしたのかしら……。険が重い。それに酷い寒さ。私は二、三度頭を振ってみた。険はますます重くなっていく。なのに、右手はスロットルを緩めようとしな。私は必死で前方を見据えたが、もう遅かった。道路の中央に少女が立っている。避けなければ……ハンドルを切った私が最後に見たものは眼前に迫り来る岩肌だった……。



The distance is growing,
my hope has gone away...
A flash of light but nothing changes...



5 静寂に包まれた街 —基礎知識—

6 ……ゲーム概要

8 ……霧に覆われた街並みと闇を彷徨い行く人々

14 ……悪夢と現実の境界に現れた街

15 フローチャート 攻略 1 見えざるものに導かれゆく男 —ハリー・メイソン—

16 ……ハリー編の全体像

20 ……フローチャート解析

45 フローチャート 攻略 2 出口を求め彷徨い歩く女 —シビル・ベネット—

46 ……シビル編の全体像

48 ……フローチャート解析

59 悪夢の先に見えたもの… —追加シナリオ&インタビュー—

60 ……追加シナリオ「少年編」

61 ……フローチャート解析 少年編：春

62 ……開発者インタビュー

静寂に包まれた街 ——基礎知識——



サイレントヒルで起きた怪事件。その真相が公になることはなかった。いつか誰かの身に同じ様なことが起きないとも限らない。そのときのために私はこのメモを書いている。

ゲーム概要



ここではゲームの概要について述べている。これらの知識と少しの読解力があればゲームを十分に楽しめるだろう。

『ブレイノベル サイレントヒル』とは？

1999年に発売され、好評を博したプレイステーションのアクションアドベンチャー「サイレントヒル」そのストーリーを母体としてノベライズ化し、マルチストーリーとして再構成したのがこの『ブレイノベル サイレントヒル』である。ゲームは画面に表示されるテキストを読み進むというシンプルなシステムで、時折出現する選択肢を違ふとストーリーが変化していく。美しい背景と音響で演出される事件の謎を、ぜひ解き明かしてもらいたい。

シビルは…

- A) 気持を落ち着けた
- B) 心臓がこみ上げて来た

◀ 選択肢のちがいはストーリーをからりと変換させてしまうものもある

▶ 物語の進行によってはちょっとしたミニゲームが発生することもある



分岐チャートを活用し、マルチストーリーを楽しむ

マルチストーリーというと何度も同じ所をプレイしなければならないといった印象があるが、このゲームにはその煩わしさを解消するシステムがある。それが分岐チャートだ。ゲーム中にSELECTボタンを押すと、一度でも見たことのあるシーンがすべて表示され、そこにカーソルを合わせるとそのシーンから再開することができるのだ。また、対象のシーンに行くまでにたどったルートも表示されるため、ストーリーの進行を再確認することもできる。



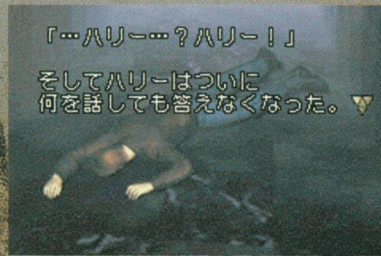
◀ 通常のシリアルは青いキョウブで表示される
分岐は赤いキョウブで表示される

キー操作一覧

シーン	+ボタン	セレクト	スタート	Aボタン	Bボタン	Lボタン	Rボタン
タイトル	メニューを選択	—	メニューを実行	メニューを実行	—	—	—
データロード	データを選択	—	決定	決定	前へ戻る	—	—
シナリオ選択	シナリオを選択	—	シナリオ選択	シナリオ確定	前へ戻る	—	—
メイン画面	選択肢を選ぶ	分岐チャート表示	—	文字送り 改ページ 選択肢決定	テキスト非表示	前の文章へ戻る	文章送り 改ページ
カードフォルダ	カードを選択	フォルダ初期化	—	カード拡大表示	前へ戻る	改ページ:左	改ページ:右
分岐チャート	ラベルの選択	メイン画面に戻る	—	ジャンプ	メイン画面に戻る	—	—
モバイル画面	各種選択	前へ戻る	パスワード決定	文字入力/決定	文字削除/戻る	カーソル移動	カーソル移動

視点の異なるふたり+追加シナリオ

このゲームはマルチストーリーであることに加え、ふたりの異なる主人公でのプレイが可能だ。初期状態ではハリー・メイソンのシナリオのみをプレイできるが、ハリー編でエンディングを一度でも見ていれば、次回からシビル・ベネットのシナリオも選択することが可能になる。さらに、モバイルアダプタGBを使用すれば「少年編」と呼ばれる追加シナリオをプレイできるようになる。これら3つのシナリオをプレイすれば、事件の真相により近づけることだろう。



▼3つのシナリオはそれぞれ別枠で、またストーリーも異なる。

ハリー編

私は語り手です。
私の記憶が力強く
あなたを導きます。
シビルは絶対に
どこに行つたのか。
絶対に。
絶対に。
絶対に。
絶対に。
絶対に。
絶対に。
絶対に。
絶対に。
絶対に。
絶対に。

サイレントヒルに迷い込んだ父娘の物語。このゲームのメインとなるシナリオであり、物語のボリュームも大きい。

シビル編



『サイレントヒル』では助演の人物であったシビルの物語。彼女の身に降りかかった悪夢のとき出来事が明らかになる。

少年編

まるで夢のように響く空つた
その時の記憶が
戻りしめて
ここがシビルが
閉居してしまっていたら
もう訪ねられない、と思った。
アンディは少し目くらんだ。▼

モバイルアダプタGBでダウンロードすることでプレイ可能になる追加シナリオ。アンディという名の少年が主人公となる。

デジタルトレーディングカードについて

このゲームでは各シナリオのエンディングを迎えると、デジタルトレーディングカードが手に入る。これは登場人物や地名などをカード化したもので、クリア状況の目安となるアイテムだ。カードは全32種類あり、到達したエンディングの種類に応じて入手できるカードが決まっている。右記の表や15ページからの攻略情報を参考にして、ぜひコンプリートしてもらいたい。

カードの種類と入手条件

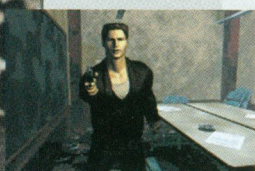
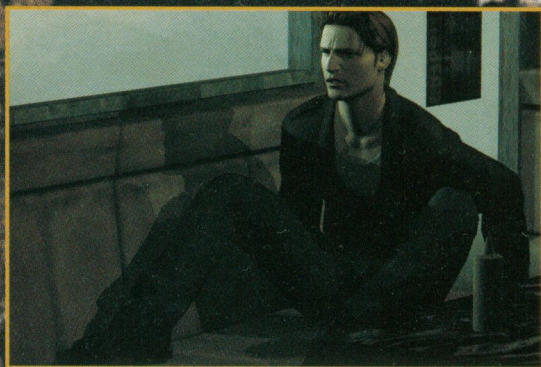
NO.	名称	入手条件	NO.	名称	入手条件
1	INCUBUS	少年編冬	17	CHEMICALS	ハリー編C
2	CYBIL	シビル編C	18	SPECIMENS	ハリー編A
3	CHERYL	シビル編C	19	TELEPHONE	シビル編B
4	ALESSA	ハリー編B	20	KEY	シビル編A
5	DAHLIA	シビル編B	21	CAFÉ	ハリー編C
6	KAUFMANN	ハリー編E	22	MUSIC ROOM	シビル編A
7	LISA	ハリー編C	23	HOSPITAL	ハリー編E
8	MUMBLER	ハリー編C	24	STUDY	ハリー編D
9	AIR SCREAMER	ハリー編A	25	AQUEDUCT	シビル編A
10	SPLIT HEAD	ハリー編A	26	ELEVATOR	シビル編A
11	PUPPET NURSE	ハリー編B	27	CEMETERY	シビル編B
12	TWINFEELER	ハリー編D	28	HIS FATE	ハリー編E
13	FLOATSTINGER	ハリー編B	29	HER FATE	シビル編C
14	GROANER	シビル編B	30	FIRST SIGHT	少年編春
15	HARRY	シビル編B	31	ESCAPE	少年編夏
16	SWITCHBOARD	ハリー編A	32	LOVE	少年編秋



▲エンディングによっては複数枚のカードを獲得できる

■ the Town in the Misty Vail, & the Wonderer in the Darkness

霧に覆われた街並と闇を彷徨い行く人々



ハリー・メイソン

執筆業を生業とする32歳の男性。出版社と好条件の契約が成立したことで、久しぶりの休暇をとった彼は、養女のシェリルとふたりでサイレントヒルへとバカンスに出かける。そして、事件に巻き込まれることとなる。なお、既婚者だが妻とは4年前に死別している。



Harrold
(Harry) Mason

café カフェ

ハリー・メイソンとシビル・ベネットが最初に接触した場所。サイレントヒルの住宅街、バックマン通りに面した位置にあるこじんまりとした喫茶店である。かつては、住民たちの憩いの場として機能していたと思われる。



シビル・ベネット

サイレントヒルの隣町、プラマで警官として働く女性。28歳。連絡の途絶えたサイレントヒル署の調査のため、街を訪れる。責任感が強く、物事をはっきりと口に出す性格。そのせいで他人に誤解を与えることもしばしばだが、本質は心優しい女性。



Cybil
Bennett



シェリル・メイソン

ハリーが妻の生前にハイウェイの傍らで拾い、養子として引き取った少女。7歳。ハリーに似たのか、内向的な性格であり口数は少な目だが、秘められた意志の力は思いのほか強い。なお、今回のサイレントヒルへの旅行はシェリル自身の強い希望によるものであったという。



Cheryl Mason

Midwich Elementary School

小学校

正式名称はミッドウィッチ・エレメンタリー小学校。サイレントヒル住宅街の南西に位置する。ミッドウィッチ通りに面しているためこの名がついているのだろう。サイレントヒルで消息不明となったシェリルが、最初に向かった場所だと推測される。



Police Station

警察署

サイレントヒルの繁華街にあるこの街の唯一の警察署。シビルが夜勤の暇つぶしに電話をかけていた場所である。彼女が訪れたときにはすでに、署の内部は無人と化していた。その様子は、まるで普段の警察署から人間だけを取り除いたかのような、極めて奇妙な状況だったという。



リサ・ガーランド

サイレントヒルの住人で、アルケミラ病院にて勤務する看護婦。23歳。異界へと変貌を遂げた病院でハリーと接触する。外見は普通の若い女性だが、会話の最中、突如として態度や口調が変化することがある。



Lisa Garland



マイケル・カウフマン

アルケミラ病院に勤務する医師でサイレントヒルの住人。50歳。夜勤明けて仮眠をとっている最中にこの怪異に巻き込まれる。激昂しやすい性格で、場合によっては暴力を振るうことすらあるという。そのためか、彼の周辺にはつねに黒い噂が絶えない。

Michael
Kaufmann



病院

ダリアの言葉に従って、ハリーが目指した病院。繁華街の南西に位置する。この病院でハリーはカウフマン及びリサの両名と初めて接触した。また、この病院には立ち入り禁止の地下室があり、そこにはアレッサという少女の写真が飾られていたという報告も入っている。

Alchemilla Hospital



タウンセンター

サイレントヒル繁華街の北東に位置する、この街最大のショッピングモールである。だが、ハリーが訪れた時点ですでに異界化が進んでおり、かつての繁華の面影はまったく見られなかったという。



Silent Hill
Town center



ダリア・ギレスピー

サイレントヒルの住人。46歳。彼女の履歴や言動は不明・不審な部分が多く、今回の事件に深く関わっている可能性が高いと見られている。ある報告によると7年前に火事で娘を失って以来、行動が変貌したという。また、オカルティックな宗教に傾倒していたとの情報もある。



Dahlia
Gillespie

church 教会

鐘楼と十字架に架けられたキリスト像を持つ典型的なキリスト教寺院。サイレントヒル住宅街に位置する。ハリー、そしてシビルが謎の女性ダリア・ギレスピーと接触した場所でもある。



船着き場～灯台

湖畔に突きだした船着き場と、小さな灯台を有するサイレントヒルの観光名所。リゾート街南に位置する。この灯台ではアレッサ・ギレスピーの姿を目撃したという報告が入っている。

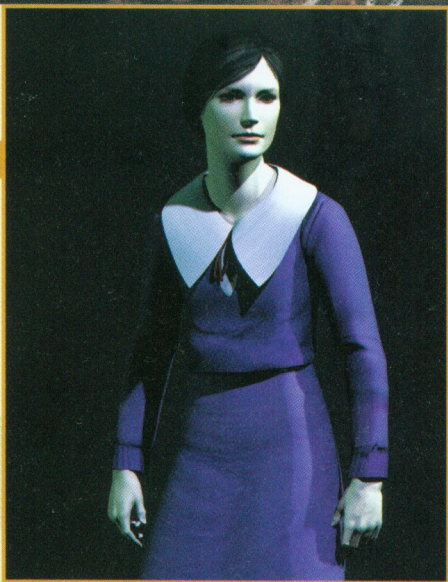
Lake Side



Alessa Gillespie

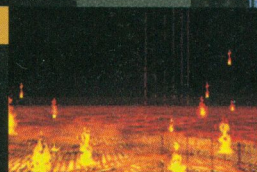
アレッサ・ギレスピー

ダリア・ギレスピーの実子。7年前の火災事故で死亡したと記録されているが、今回の事件では彼女の目撃情報がいくつか入っており、記録が偽りである可能性がある。ただし、その情報も7歳くらいの少女、14歳くらいの少女とまとまりがないため断定はできない。



不明 Unknown

ハリー及びシビル両名が足跡を絶った場所。記録によれば劫火の燃えさかる地下室とあるが、サイレントヒルのどこを探してもこのような場所はない。



遊園地

サイレントヒルのリゾート開発計画に組み込まれた遊園地。メリー・ゴー・ラウンドや観覧車などがあり、子供たちに人気の高い場所である。ここでもアレッサの目撃が確認されている。



Amusement Park

アンディ

Andy

ハリーの家の隣家に住む少年。7歳。シェリルと同じ小学校に通う同級生。彼がどのような形で事件に関わったのか、その記録は残されていない。ただ、メモにその名が記されているのみである。



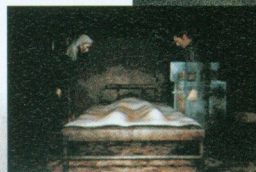
分かれたふたつの魂が出会うとき
悪夢のシナリオが幕を開ける……。



サイレントヒル。アメリカ北東部に位置する小さな街。かつては観光地として栄えたこともあるが、今ではそれも衰退し、元の静かな田舎町としての佇まいを取り戻している。

土着信仰というものは田舎の町にはよくある話だ。いわゆる、その土地だけで昔から信じられてきた神。科学全盛の今、都市部の人間には信じがたい話だがそういった信仰は根強く残っている。そしてそれらの神は常軌を逸した残酷性を求めることがある。この街の神も残酷な神であった。

事件の7年前。それを証明する事件が起きた。繁華街の6棟を全焼させた火災事件だ。その焼け跡からは子供の焼死体と、祭壇のようなものが発見されたのである。だが、当時は観光地として栄えていたため、対外的にはただの火災として片づけられていた……。



悪夢と現実

の境界に現れた街

見えざるものに導かれゆく男 —ハリー・メイソン—



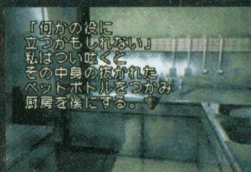
ハリー・メイソン。32歳。男性。執筆家。娘と共にサイレントヒルへ旅行に出かけた際に、件の怪異に巻き込まれる。これは彼が娘を助け出そうと戦った、その記録である。

ハリー編の the Whole Story of Harry 全体像

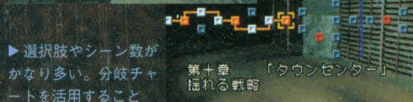
観光が目的でサイレントヒルを訪れたメイソン父娘。彼らに降りかかった恐るべき運命とは……？

【ハリー編概略】

全十八章から成るハリー編は、大別するとA～Eの5つのエンディングタイプが用意されている。基本的にはストーリー中に表示される選択肢を選ぶことで話が分かれていくが、分岐条件（フラグ）と実際に分岐ポイントが大きく離れているケースがあるので、エンディングごとにキーとなる場所を覚えておくともスムーズにプレイできるだろう。プレイステーション版『サイレントヒル』では見られなかった、新たなストーリー展開がハリー編の最大の魅力である。

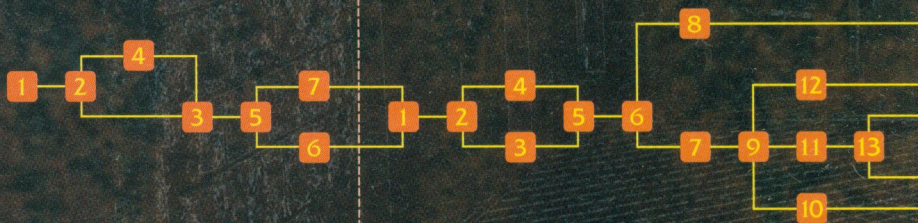


◀ 序盤での選択が、後々重要になってくることがある。注意しよう



第一章 (20ページ)

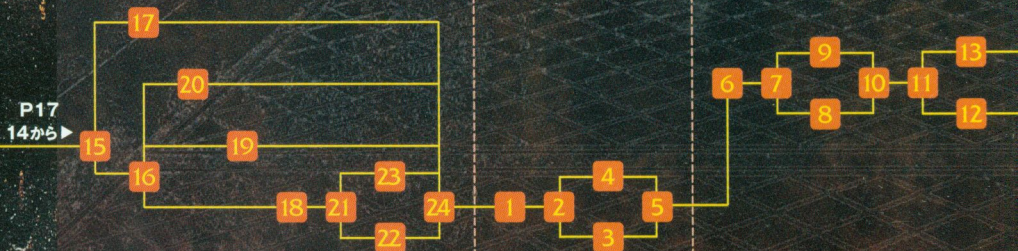
第二章 (21ページ)



第五章 (24～26ページ)

第六章 (26ページ)

第七章



エンディングタイプA

エンディングタイプAは、プレイステーション版「サイレントヒル」のストーリーをほぼ忠実に再現しており、ハリー編の5つのエンディングタイプの中でも最もスタンダードなものである。ただ、そのぶん選択肢に込められたトラップも深く、その道程は決して楽ではない。Aタイプのエンディングに辿り着くための条件はおおまかに挙げると2つある。ひとつは第七章に登場する「病院」で赤い液体を手していること。もうひとつは第十三章13-2「レイクサイド」で灯台に行き、第十四章「灯台」で「思い切って飛び込む」を選択することだ。特にひとつ目の条件は、実際に分岐する位置よりもかなり手前でクリアしておく必要がある。うっかりと見過ごすことのないよう注意しておこう。

「アレッサ…」

A) 思い切って飛び込む

B) やっぱり引き返す



◀空席の歪みに向かって飛び込むか、それとも引き返すか

私は…

ペットボトルを取り出すと
床に散らばった
ビン底部分の破片を使って
その朱色の液体を
ボトルの中に流し込む。

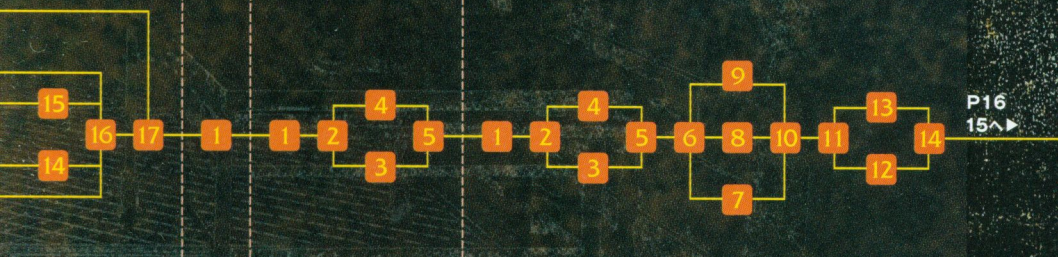
◀ペットボトルと赤色の液体の組み合わせが正解である

第三章

(23ページ)

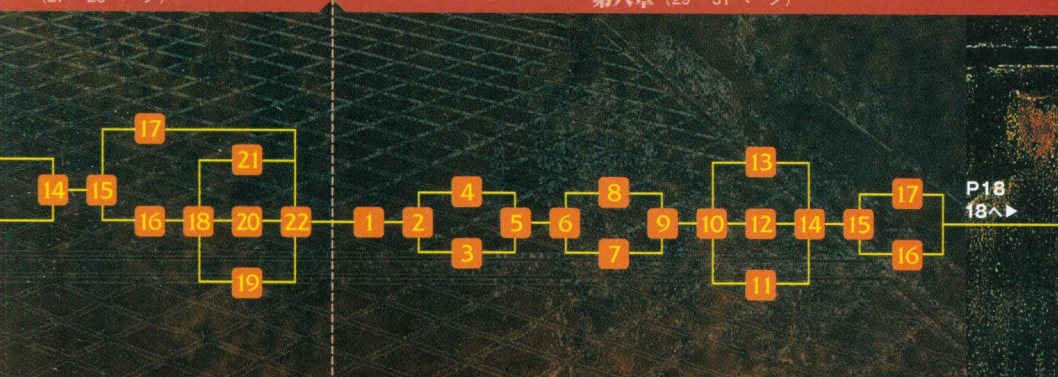
第四章 (23ページ)

第五章 (24～26ページ)



(27～28ページ)

第八章 (29～31ページ)



エンディングタイプB

エンディングタイプBはタイプAとほぼ同じ流れで進行し、終盤で分岐する。分岐する条件はシビル・ベネットの救出に失敗すること。よって、タイプAの条件から赤い液体の入手を削除すればいいわけだ。ある意味、最もイージーなエンディングタイプと言えるだろう。

私は調理用と思われる
ナイフを手を取った。
「何かの役に
立つかもしれない……」
弾数には限りがある。
いざという時に
武器となるかもしれない。
私は厨房を後にした。

調理用ナイフでも選んでおこう

エンディングタイプC

中盤まではエンディングタイプAを基本に進んでいくが、第十六章からガラリと展開が変化するタイプC。このシナリオへ進むためには、第十三章の選択肢で「遊園地に行く」を選んでおく必要がある。条件的にも楽なので一度はプレイしてみよう。

少し時間を置いてから私は
シビルの後を追った。
灯台へ行くのは
それからでも遅くはない。
そう判断した。

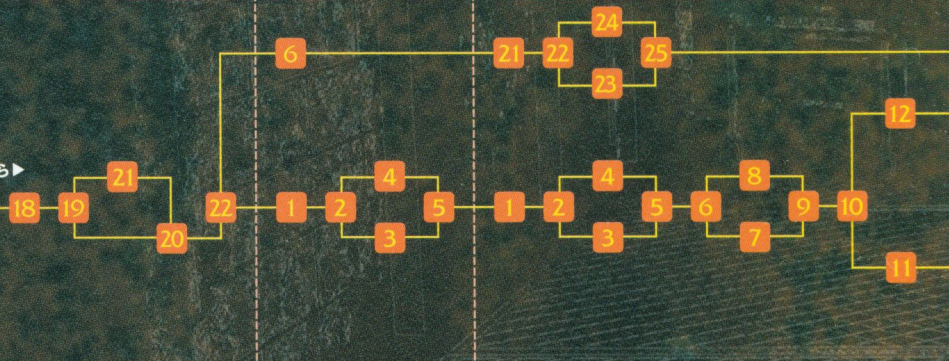
シビルを追って遊園地へ進め

第八章 (29～31 ページ)

第九章 (31～32 ページ)

第十章 (32～35 ページ)

P17
16.17から▶



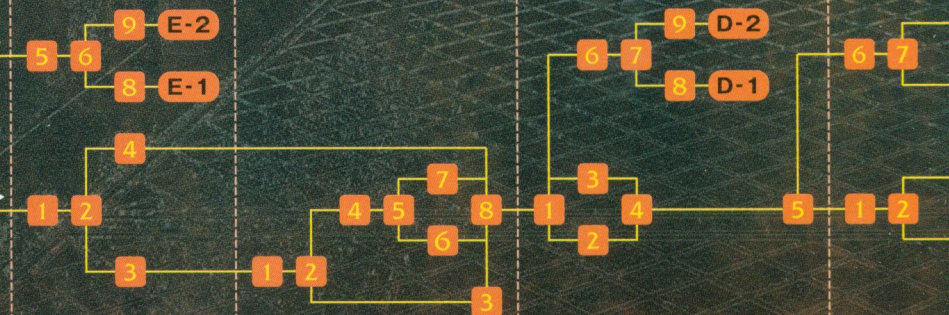
第十三章 (38 ページ)

第十四章 (39 ページ)

第十五章 (40 ページ)

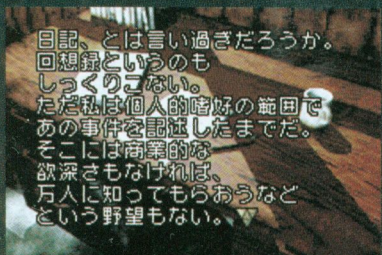
P19
10から▶

P19
5から▶



エンディングタイプD

第十四章での選択が鍵となるエンディングタイプD。このシナリオへの分岐条件は少々複雑だ。まず第十三章で「灯台に行く」を選び、第十四章の灯台で「アレッサの消えた付近に駆け寄る」→「やっぱり引き返す」、というルートで進まなければならない。



↑事件の後日記というストーリーだ

エンディングタイプE

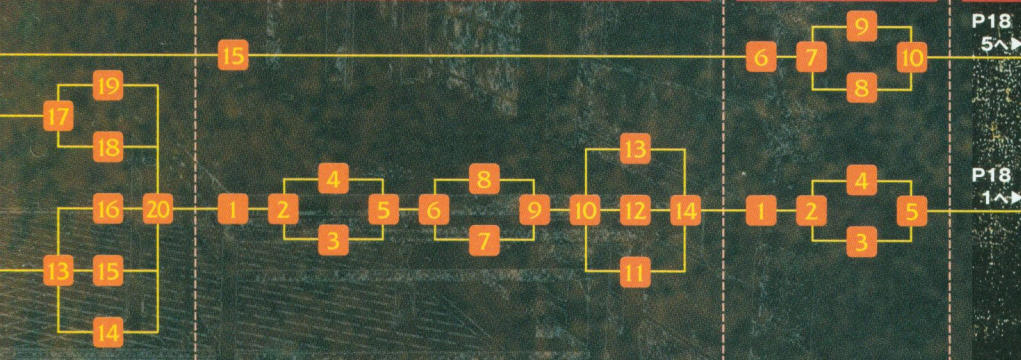
エンディングタイプAのルートから最も早く分岐するタイプE。このシナリオの分岐条件は、第八章の選択肢で「銃を撃つ」を選択することだ。そうすれば第九章の開始時に、自動的に分岐する。序盤で枝別れる割には意外とボリュームがあり、やり甲斐のあるストーリーとなっている。



↑次々と人が殺されていくシナリオ

第十一章 (35～36ページ)

第十二章 (36～37ページ)



第十六章 (41～43ページ)

第十七章 (44ページ)

第十八章 (44ページ)





第一章

事故からどれくらい
の時間が経ったのか。
ふと目覚めたハリーは
助手席にシェリルの姿
がないことに気づく。
彼は雪の降る街へと降
り立ち、愛娘の姿を探
し始めた……。

「サイレントヒル」
確かに側道の看板には
そう書かれている。

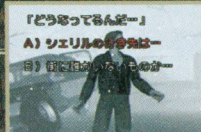
1-1 「到着」

吹き抜ける冷気を受け、車中で目覚め
たハリー。ゆっくりと瞼を開くと、助
手席にいるはずの愛娘が消えていた。

1-2 「無人の街」

いなくなったシェリルを探すため、霧
の街へ降り立ったハリー。はたして彼
女はどこへ行ったのだろうか？

- A シェリルの行き先は…
- B 街に誰かいないものか…



サイレントヒル

アメリカ北東部に位置する人
口約3万人ほどの田舎町。風
光明媚な湖岸の観光地として
開発計画が進んだ時期もあっ
たが頓挫し、現在では衰退の
一途を辿っている。また、土
着の信仰などが根づく保守的
な土地柄としても知られる。

1-4 「住人の存在」

ここは確かにサイレントヒルだ。しか
し、家屋の扉はしっかりと閉ざされ、
街には人の姿がまったく見えない。

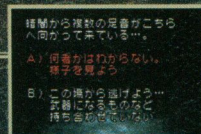
1-3 「シェリルの行方」

深い霧の向こうに子供くらいの影を見
つけ、声を掛けるハリー。だが、影は
霧に吸い込まれるように消えた……。

1-5 「複数の足音」

小さな影を追いかけようとしているうちに、ハ
リーはいつしか不気味な裏路地へと入
り込んでいた。

- A 何者かはわからない。様子
- B この場から逃げよう…武器



1-6 「耳を澄まして」

辺りの様子をうかがうと、今まで見た
ことも聞いたこともない奇怪な形状を
した抜け物が現れた…。

1-7 「闇への逃亡」

背後に迫る気配から逃げるため、次第
に細くなってゆく路地の奥へ奥へと進
むハリー。しかし……。

第二章

2-1 「運命の出会い」

ハリーは、いつの間にかカフェの長椅子に横たえられていたことに気づく。そしてカフェには人間が…いた。

再び意識を取り戻したハリーはいつの間にか見知らぬカフェにいた。そしてそこにはサイレントヒルに辿り着いてから初めて出会う人間、シビル・ベネットの姿があった。

Cybil Bennett

●シビル・ベネット●

サイレントヒルの隣町、プラマの警察署に勤務する婦人警官。28歳。物事を現実的に考え、自らの意志をはっきりと述べる性格であるため、冷たい人物に見えるくらいがある。が、実際には心優しい女性である。

2-2 「拳銃」

シビルから「護身用」と差し出された拳銃を前に、ハリーはためらう。銃など扱った経験は一度もない。

- A すまない…使うことになら—
B 有り難いが…銃器は苦手だ



2-3 「拳銃の重み」

シビルはハリーに拳銃を手渡すとジョークをひとつ飛ばし、霧の中へと消えていった。

2-4 「銃器は苦手」

銃器を扱ったことがないというハリーに、シビルは呆れながらも使い方を教えてくれた。だが……。

2-5 「再び一人に」

カフェの中に一人残された格好になったハリーは、先ほどの人影に思いを巡らす。あれは間違いなくシェリル…。

Air Screamer

●エア・スクリーマー●

サイレントヒルの上空を旋回する翼の生えたクレーチャー。羽毛などは無く、むしろ爬虫類に近い特徴を持ち、その姿は古代の翼竜を彷彿とさせる。脚部の爪と大きなくちばしで獲物を攻撃する。

2-6 「音の源」

カフェから出ようとノブに手をかけたとき、謎のノイズが耳に届く。いったい何の音だろうか？

- A カフェの中のどこかに…
B カフェの外はどこかに…



2-7 「カフェの中に？」

少し見回ると音の源はすぐに見つかった。携帯用ラジオだ。だが、ラジオを手にとろうとした瞬間……。

2-8 「カフェの外に？」

音の源は外ではなさそうだ。そのときガラス越しに携帯用ラジオが目に入った。ハリーはすぐに店内に引き返す。

「ハリーは。間違ってもあたしを撃つたりしないでよ」



2-9 「空からの使者」

ラジオを拾い上げようとした瞬間、通りに面した窓ガラスを突き破って化け物が店内に侵入してきた！

- A テーブルの下に隠れる
- B 慣れない手で銃を構える
- C カフェの外へ逃げる

私は…
A) テーブルの下に隠れる
B) 慣れない手で銃を構える
C) カフェの外へ逃げる

2-10 「テーブルの下へ」

突然の襲撃にハリーはテーブルの下へと潜り込んだ。だが化け物はテーブルを持ち上げハリーの姿をさらけ出す。

2-12 「カフェの外へ」

狭い室内から外へ出ようとしたハリーだが、化け物はその意志を察したように店の出入り口へと回り込んできた。

2-11 「発砲」

シビルから受け取ったばかりの拳銃を慣れない手つきで構えると、ハリーはそのまま銃を乱射した。

2-13 「照準」

ハリーの腕が未熟なのか、化け物が想像以上にタフなのか。それはなかなか倒れない。急所を狙わなければ……。

- A 急所は…胴体だ
- B 羽を狙い撃ち落とす

狙いを絞るんだ…
A) 急所は…胴体だ
B) 羽を狙い撃ち落とす

2-14 「狙いは胴体」

胴体を狙う。だが手が震え、なかなか照準が定まらない。3発目の銃声が響いたとき、それはようやく地に伏した。

2-15 「狙いは翼」

大きな翼でバランスを取っている化け物。そうだ、翼を砕けばいい。ハリーは狙いを定め、引き金を引いた。

2-16 「戦いを終えて」

夢じゃない、これは現実だ……。まだ生暖かさを残す化け物の死骸が、それを裏づける。

2-17 「カフェを後に」

シェリルを探すため、ハリーはカフェを後にした。とりあえず、先ほどの裏路地へと足向ける。

「何てことだ…夢じゃなかったのか」

第三章

ハリーは人影を見失った路地へと急ぐ。そこにはシェリルのものと思しきメッセージが残されていた。

3-1 「カフェを後に」

ラジオのノイズと空中を飛ぶ怪物たちの関係に気づいたハリーは、慎重に、そして足早に先ほどの路地へと進む。

4-1 「小学校校門」

“SCHOOL”。そのメッセージを頼りに小学校へ。入り口にあった案内図をはぎ取ると校内に入っていく。

第四章

シェリルの残したメッセージを頼りに、小学校へと通り着いたハリー。しかし、ここにもシェリルの姿はなく、ただ悪夢としか思えない光景を目の当たりにするだけだった……。

4-2 「小学校廊下」

胸のライトの明かりだけを頼りに廊下を歩むハリー。その時、ラジオのノイズと共に、ハリーの足に激痛が走る。

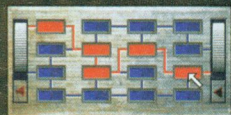
- A 咄嗟にその化け物の身体を——
B 拳銃を構え発砲した

私は…
A) 咄嗟にその化け物の身体を拳で殴りつけた
B) 拳銃を構え発砲した



ミニゲーム ボイラー

4-5ではボイラーを起動するというミニゲームが用意されている。16枚のパネルのうちパイプのつながった5枚を点灯させれば右から左にエネルギーが流れてスイッチが入るという仕組みだ。正解の位置は下記の写真を参考に。



4-3 「小学校廊下」

化け物の頭を押さえ、はじき飛ばすハリー。しかし、化け物は1体だけではなく、彼は周囲を取り囲まれていた。

4-4 「小学校廊下」

反射的に銃で攻撃するが、爪はより深く食い込んでしまう。さらに周囲は同じような化け物であふれていた。

4-5 「小学校廊下」

暗闇で視界も定まらない中、ハリーはボイラー室へと向かう。まるで何者かに導かれるように……。

Mumbler
●マンブラー●

小学校に巣くう人型クリーチャー。ちょうど子供くらいの背丈で動きはそれほど素早くない。しかし、身体の大きさには不釣り合いなほど巨大な鉤爪から繰り出される攻撃は、十分な殺傷能力を持つ。

ぬるりとした感触のそれは、
また温度を留めた血液に
間違いないがかった。

第五章

小学校の中庭にある時計台から降り立つと周囲の様相は激変していた。五感のすべてがこの異質な空間に警鐘を鳴らし続ける。だがハリーは進むことを止めようとしなかった。

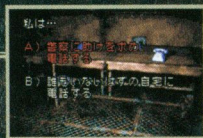
5-1 「急変」

中庭には奇妙な紋様が描かれていた。そこに漂う不快な雰囲気は耐えられずハリーは校舎へと駆けだした。

5-2 「職員室」

金網張りの床、血塗られた壁。劇的に姿を変えた校舎内を走り続け、辿り着いた職員室でハリーは……。

- A 警察に助けを求め電話する
B 誰もいないはずの自宅に電話する



5-3 「職員室」

わずかな希望を込めて警察への番号をダイヤルする。が、受話器から漏れるのは不通音だけだった……。

5-4 「職員室」

なぜそうするのか、自分にわからない。ハリーは受話器を取り上げ、自宅の番号をダイヤルした。すると……。

5-5 「職員室を出る」

受話器を置き、職員室を出ようとするハリー。そのとき、物音ひとつしない室内に電話のコール音が鳴り響いた。

5-6 「図書室」

受話器から漏れてきたシェリルの声に勇気づけられたハリーは図書室へと赴く。そこでハリーが見つけた本は……。

- A 児童書だった
B 薬学書だった
C 宗教学辞典だった



5-6 図書室の本

5-6の選択肢、つまり「本の種類」は5-16の自動分岐にも影響する。ここでどの本を読んだかによって、自動的にルートが決定するのだ。なお、後のスプリット・ヘッド戦で勝利するためには「児童書」を読んでおく必要がある。



旅人は落ち着いて
弓に矢をつがえると
その口めがけて
ぴゅうと射ました。

5-7 「図書室」

それは児童書だった。弓矢を担いだ旅人とトカゲの戦い。誰でも知っているありふれたおとぎ話だ。

5-8 「図書室」

それは薬学書だった。「ホワイトクロジェア」という幻覚作用のある植物について記されている。

5-9 「図書室」

それは宗教学辞典だった。開かれたページには、地方に残る土着信仰や黒魔術について書かれていた。

5-10 「自覚」

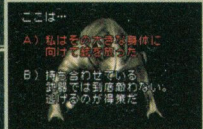
自分の行動の一部始終が何者かに操られている。ハリーはそれを自覚しながらもそれに従い続ける……。

5-10から

5-11 「地下室の死闘」

エレベータから降り、中央に業火の焚かれた部屋へ。そこにはトカゲのような姿を持つ化物が待ち受けていた。

- A 私はその大きな身体に向け――
- B 持ち合わせている武器では――



5-12 「地下室の死闘」

巨体に向けて銃を放つハリー。だが、化物の鎧のようなウロコに阻まれ、ダメージを与えることができない。

5-13 「地下室の死闘」

手持ちの武器では歯が立たない。ハリーは咄嗟に逃げ道を探すが、入り口は頑丈な柵によって遮られていた……。

5-14 「喚起」

執拗に追いかけてくる化物から死に逃げ回るハリー。そのときある記憶が頭の中をよぎる。

5-15 「記憶」

化物から逃げ続けながら、ハリーは沸き上がった記憶を徐々に鮮明に思い出そうとする。そう確か……。

- A 図書室で…
- B 職員室で…



ホワイトクロジェア

河岸や湖岸に生える多年草。高さ30～40cm。長楕円形の葉を持ち白い花を咲かせる。種に幻覚作用のある成分が含まれており、カルト教団の儀式に使われていた。またPIVと呼ばれるドラッグの原材料としても知られる。

5-16 「回想」

そう、確か図書室で手にした本。その内容がハリーの頭を駆け巡る。逃げ続けながらその文章を思い出している。

自動分岐

5-19 「記憶」

図書室で読んだ薬学書。そこには幻覚作用のある草について書いてあった。だが今それが役に立つとは思えない！

自動分岐

5-18 「記憶」

図書室で読んだ児童書。そこには大トカゲを退治した旅人の話が書かれていた。そうだ！ あの方法で……。

5-21へ

5-17 「回想」

職員室で耳にした声。あれは間違いなくシェリルだった。彼女を救うまではこんな所で死ぬわけにはいかない！

自動分岐

5-20 「記憶」

図書室で読んだ宗教学辞典。土着信仰や黒魔術について書かれていたが、こんな化物への対処法はなかった…。

5-24へ

シェリルが私の助けを、どこかで待っている。彼女はまだ生きています。

5-21 「死闘」

おとき話からヒントを得たハリーは、早速それを実行に移すことにする。化け物の顎が開いた……チャンスだ。

- A) 口の中へ撃ち込む
B) まずは動きを止めよう。私は脚に向けて発砲した。

よし…

- A) 口の中へ銃を突っ込んだ
B) 手を振り回してはいるが、邪魔な方向に発砲した



Split Head

● スプリット・ヘッド ●

全長5メートルはあろうかという巨大なトカゲ型のクリーチャー。スプリットという名の通り左右に割れる大きな口を持ち、獲物を挟み込んで咀嚼する。体表は粗膜質の鱗で覆われ、拳銃程度の打撃は容易に弾かれる。

5-22 「死闘」

もう迷う必要は無い。ハリーは化け物の口内に銃口を固定すると、弾の続く限り発砲し続けた。そして……。

5-23 「死闘」

足を狙って動きを止めよう。だが数秒後、それが間違いだと気づく。追いつめられたハリーは静かに目を閉じた。

5-24 「穏やかな光」

意識が回復した時、ハリーはボイラー室にいた。先ほどまでの死闘が嘘のように妙に穏やかな雰囲気は漂うが…。

第六章

静寂を貫く鐘の音に誘われ、教会を目指すハリー。そこでひとりの女性が彼を待ち受けていた。ダリア、ギレスピー。荒唐無稽な言葉を放つ彼女はいったい……。

6-1 「教会へ」

鳴り響く鐘の音に導かれて、ハリーは教会へと走り出す。重い扉を押し開けるとひとりの女性が彼を待っていた。

6-2 「ダリアの話」

仰々しい口調で語り終えると、さっさと立ち去るダリア。彼女はsherilrのことを知っているようだったが……。

- A) 女の話信用しよう
B) 女の話は曖昧でよくわからず

ここは…

A) 女の話信用しよう

B) 女の話は曖昧でよくわからない。正確に信用できない

Dahlia Gillespie

● ダリア・ギレスピー ●

狂信的な宗教者で、奇怪な言動が目立つ女性。46歳。教会で会った後も度々ハリーの前に現れては、不可解な言葉を残していく。サイレントヒルの住人だが彼女の狂気じみた行動は地元民の間でも有名だったらしい。

6-3 「ダリアの話」

ダリアはここ、サイレントヒルの住人だ。ハリーは彼女の話に信頼することにした。

6-4 「ダリアの話」

曖昧な言動、狂気じみた振る舞い。ハリーは彼女の話に疑わしく思った。さらに問い詰めようと彼女を追うが…。

6-5 「教会」

ダリアが出ていったドアは閉ざされ、開きそうにない。ハリーは彼女が残した物を手に取ると、教会を後にした。

第七章

「こんな化け物、
世界中のどこを探したって
いやしない」

7-1 「病院を探して」

病院のある繁華街へと続く跳ね橋を渡る。しばらく進むと、深い霧の中に古めかしい建物が姿を現した。

7-2 「銃を握った男」

静まり返った院内を探索する。診察室と書かれたドアを開けると、銃を構えたひとりの男の姿があった。

- A 慌てて扉の陰に隠れた
B すぐさま銃で反撃する



7-3 「銃を握った男」

自分に照準が合わせられていることに気づいたハリーは、慌てて男に話しかけた。どうやら彼も人間ようだ。

7-4 「銃を握った男」

銃口が自分に向けられた瞬間に、ハリーは反撃姿勢を整える。男は銃を構えたハリーに驚き、弁解を始めた。

7-5 「カウフマン」

男の名はカウフマン。この病院の医師らしい。だが、残念ながら彼はこの異変について何も知らないようだ。

7-6 「診察室」

男が姿を消した後、ハリーは床に落ちている紙片に気づく。“明朝到着、警戒態勢にて”。そう記されている。

- A 他にも何かないか探す
B カウフマンの後を追う



7-7 「診察室」

紙片の他にも何か落ちていないか、診察室の床を見渡してみた。だが、特に気になる物は目につかない。

7-8 「診察室」

ハリーはカウフマンを追って診察室を後にした。だが、どこへ向かったのか彼の姿はまったく見当たらない。

7-9 「エレベーター」

廊下の突き当たりにエレベーターがあった。だが、電気が来ていないせいか、ボタンを押しても反応がない。

シェリルに関する手がかりが尽きた今、ダリアの言った通り病院へと向かうしかない。院内には4人目の人間がいた。彼の名はカウフマン。アルケミラ病院の医師である。

Michael Kaufmann

● マイケル・カウフマン ●

夜勤明けの仮眠を取っている最中に、この怪異に巻き込まれたという、アルケミラ病院勤務の医師。50歳。ヒステリックな面を持ち、目下の者に対する扱いは横柄。病院の薬物を横流ししているという黒い噂もある。

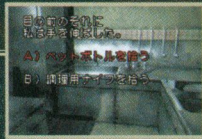
“明朝到着。警戒態勢にて”

「明朝」とはいつなのか。朝到着した人物といえは2人の名前が浮かぶが…

7-10 「厨房」

廊下沿いの部屋を調べていくと、厨房があった。ここには何か役に立つ物があるかもしれない。

- A ベットボトルを拾う
B 調理用ナイフを拾う



粘り気のあるその液体は
トロトロと
ペットボトル内部に
流れ込んでいく。

7-11 「厨房」

流し台の奥へ進むと空のペットボトルが目止まる。何かの役に立つかもしれない。ハリーは咄くと厨房を出た。

7-13 「院長室」

次に訪れたのは院長室だった。内部はひどく荒らされており、床には赤と青の液体がこぼれている。

- A 赤色の液体をすくう
B 青色の液体をすくう
C 混ざり合った紫色の液体を



7-12 「厨房」

弾数には限りがある。いざというときのために、ハリーは調理用ナイフを持っていくことにした。

ペットボトルと液体

エンディングAに進むためには厨房でペットボトル、院長室で赤い液体を入手しなければならない。ペットボトルを拾っても、青、あるいは紫の液体をすくった場合は、調理用ナイフを取ったときと同じ展開になる。

7-14 「院長室」

なんの役に立つかわからないが……ハリーはペットボトルを取り出すと、赤色の液体をピンの欠片ですくい取り、流し込んでいった。

7-15 「院長室」

ハリーはペットボトルを取り出し、液体の青い部分だけをすくい取って流し込んでいく。そして蓋をしっかりと締めると院長室を出た。

7-16 「院長室」

ハリーは手近なピンの欠片を拾うと、青と赤の液体が混じり合って紫色になった部分だけをすくい取り、ペットボトルに流し込む。

7-17 「病院廊下」

廊下の最も奥にある扉を開けると、地下への階段が姿を現す。ハリーは勇気を振り絞り、暗闇へと降りていった。



第八章

8-1 「病院4階」

エレベーターから出たハリーを待ち受けていたのは、血塗られた壁と金網張りの床……小学校のときと同じだ。

あのときと同じだ…。忽然と現れた4階へのボタン。それを押したときからこうなることは分かっていたのかも知れない。ここにシェリルがいるのか？ それを確かめなければ…。

Puppet Nurse

●バペットナース●

一見、看護婦のゾンビのように思えるが、実際には背中に取り憑いた寄生型クリーチャーによって操られている死体。右手に握りしめたメスを振り回し、院内に迷い込んだ哀れな犠牲者を惨殺する。

8-2 「何者がが…」

前方の暗がりから聞こえてくる、不快なうめき声。少しずつ近づいているようだ。だが胸のライトでは確認できない。

- A) 銃を構える
B) この場を去る



8-3 「何者がが…」

人間ではない。そう予測したハリーは銃を構え、少しずつうめき声の源に向かって歩き出した。

8-4 「何者がが…」

身の危険を感じたハリーは、素早くその場を立ち去ろうとする。だが、背後からうめき声は迫ってきた。

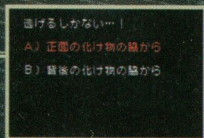
8-5 「何者がが…」

囲まれたことに気づくのが遅かった。背中に大きなコブをつけた看護婦のような化け物が次第に迫り来る。

8-6 「異形の物」

化け物は恐るべき耐久力を示した。これでは弾薬が尽きてしまう。ハリーは囲みを強行突破することにした。

- A) 正面の化け物の脇から
B) 背後の化け物の脇から



8-7 「異形の物」

ハリーは正面の化け物の脇をすり抜けた。刃物を間一髪のところまで避けながら遮二無二走り続ける。

8-8 「異形の物」

ハリーはくると後ろを向くと化け物に向かって猛然と突っ込んだ。振り下ろされる刃をくぐり、ひたすら走る。

8-9 「これまでの行動」

どこへ続くとも知れぬ階段を下りながら、ハリーはこれまでの出来事を整理していた。もう戻ることはできない。

ミニゲーム ビーカーゲーム

8-9では大きさの異なる3つのビーカーで1テシリットルの液体を取り出すというミニゲームが発生する。このゲームを解くには、10dl→7dl、7dl→5dl、5dl→10dl、7dl→5dl、10dl→7dlの順番で選択すればよい。

赤黒く汚れた壁、金網の床。そして地獄の底から這い上がってくるような耳鳴が私の精神を脅かす。

8-10 「倉庫の棚」

鎖を溶かし倉庫に入るが、めぼしい物は見当たらない。その時、ハリーは何故かひとつの戸棚に気を引かれた。

- A) 棚の下の床を調べる
- B) 棚の中を調べる
- C) 棚の上を調べる

さて…
A) 棚の下の床を調べる
B) 棚の中を調べる
C) 棚の上を調べる

8-11 「倉庫の棚」

棚の下の床にはまだ新しい擦り傷があった。そう、ハリーの行く手を塞ぐ物なら何でも良いわけだ。

8-12 「倉庫の棚」

扉を叩き割り、棚の中を調べる。中には何も無い。が、棚の後ろから冷たい空気の流れを感じる…。

8-13 「倉庫の棚」

背伸びをして棚の上を調べようとしたが、バランスを崩し倒れてしまう。そして床の傷を見つけた。

8-14 「床の擦り跡」

擦り跡に沿って棚をすらすと、扉が現れた。地下へ…。ハリーは扉をくぐると迷いなく進んでいく。

8-15 「アレッサの空気」

地下の部屋にはほんの少し前まで人がいた気配がある。ハリーは机に置かれた写真と日記に目を止めた。

- A) 日記を手にとる
- B) 写真を手にとる



私は手を伸ばす
A) 日記を手にとる
B) 写真を手にとる

Alessa Gillespie

● アレッサ・ギレスピー ●

ダリアの娘、14歳。記録によるとアレッサは、7年前に起きた火災事故で死亡(当時7歳)したとされている。だが、ある特別な事情によって、この病院の地下で密かに生かされていた。その特別な事情とは……。

8-16 「アレッサの空気」

ハリーは日記を読んでいる。このベッドで療養していたであろう、アレッサという女子の日記だ。

8-17 「アレッサの空気」

ハリーは写真に手を伸ばす。見覚えのある容姿……だが思い出せない。ハリーは写真と日記を手に、部屋を出る。

8-18 「1階診察室へ」

アレッサ…アレッサ…。なぜこんなに気にかかるのか分からない。もどかしさを感じつつハリーは診察室を目指す。

私も他の子供たちと
同じように
外で遊びたいな…。

8-19 「診察室」

診察室へと戻ってきたハリーは何かの気配を感じ、身構える。部屋は暗く、視認することはできない。誰だ……？

- A) ゆっくりと近づく
B) 銃を撃つ

誰だ……？

- A) ゆっくりと近づく
B) 銃を撃つ

Lisa Garland

●リサ・ガーランド●

アルケミラ病院に勤務する看護婦。23歳、一見、普通の若い女性だが、出会うたびに性格に微妙な変化が感じられ、分裂症の傾向が見られる。気を失っている間にこの怪異に巻き込まれたらしいのだが……

8-21 「診察室」

また出がったか……！ ハリーは銃を構えると、引き金を引こうとする。だが、標的はどうやら人間のようだ。

8-20 「診察室」

気配の源は机の下から四つん這いで走りよってきた。どうやら人間の女らしい。彼女はリサと名乗った。

8-22 「診察室」

リサにもこの怪異の原因は分からないと言う。ハリーは地下室について聞こうとするが、再び頭痛に襲われて……。

自動分岐

8-22 「診察室」

8-22ではエンディングEへの自動分岐ポイントがある。ここでの分岐条件は、8-19で「銃を撃つ」を選択した場合はエンディングEへ、倒した場合はその他のエンディングへと進む。

9-1 「骨董屋」

骨董屋に入り、内部を探索していたハリーはシビルと再会する。カフェで別れた彼女がなぜここに……？

9-2 「骨董屋」

棚の裏に隠されていた通路。この奥には何かあるのだろうか？ シビルは自分が先に様子を見てくると言うが……。

- A) 自分が先に行く
B) シビルを先に行かせる

『シビル』

- A) 自分が先に行く
B) シビルを先に行かせる

9-6 「骨董屋」

物思いにふけりながら骨董屋にたどり着く。そこには外部に応援を呼びに行ったはずのシビルがいた。

第九章

意識を取り戻したハリーはグリアが言い残した「もう一つの教会」を探し、骨董屋へと向かう。薄暗い骨董屋に足を踏み入れると、そこにはシビル・ベネットがいた。

「待って！
撃たないで！
あたしは人間よ！」

9-2から

A

9-3 「骨董屋」

シビルを制して、自分が先に行くことに決める。シビルがいくら訓練を受けているとはいえ、彼女は女性だ。

9-2から

B

9-4 「骨董屋」

シビルの勇敢さにはかなわない。ハリーはそう感じて、彼女の申し出を受けることにした。

9-5 「骨董屋奥」

通路の奥には「教会」があった。燃えさかる炎を見つめていたハリーは、次第に意識が薄れていくのを感じた…。

「思ったよりも
ずっと悪い状況ね。
頭がおかしくなりそうよ」

第十章

シェリルを湖で見かけた。シビルの情報を元に、ハリーは湖への道を探している。魔界へと変貌した街を彷徨ううち、ハリーは何かに導かれるようにタウンセンターに入った…。

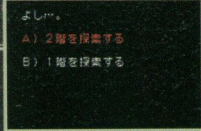
10-1 「タウンセンター」

病院への道がすべて閉ざされていることを知ったハリーは、やむを得ずタウンセンターへと足を踏み入れる。

10-2 「タウンセンター」

大きなモニターに映し出されるシェリルの姿。ハリーはシェリルの存在を確認し、センター内を探索し始める。

- A 2階を探索する
- B 1階を探索する



邪悪な裏の世界

これまでは小学校や病院といった限定空間だけの出来事だった異界化が、この頃からサイレントヒル全域に及び始める。路面はすべて金網張り、建物は廃墟の様相に変貌を遂げる。そして霧ではなく、闇のとばりが街を包み込むのだ。

「パパ…助けて…！」

A

B

10-3 「タウンセンター」

2階を探索していたハリーだが、突如足場が崩れ、階下へと落ちていく。幸い怪我はしていないようだが…。

10-4 「タウンセンター」

1階を探索することにしたハリー。荒れ果てた店内を歩いていくうちに、砂が敷き詰められた広場へと出た…。



10-5 「タウンセンター」

砂地でライフルを手にした時、足下に不気味な震動が伝わってくるのを感じた。砂の中に何かが潜んでいる…！！

10-6へ

体長5メートルはあろうかという
巨大な芋虫。
獠猛な牙を持つ口からは緑色の、
見るからに毒素を含んだ液体が放出されている。

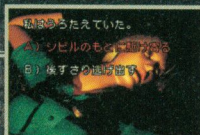
10-21 「骨董屋」

シビルの帰りを待っていると、謎の亡霊がハリーに襲いかかる。助けを呼ぶこともできずハリーは倒れた……。

10-22 「骨董屋」

意識を取り戻したハリーはシビルの後を追って通路へと進む。そこには血液にまみれたシビルの亡骸が……。

- A) シビルのもとに駆け寄る
B) 後ずさり逃げ出す



10-23 「骨董屋」

必死でシビルに呼びかけるハリー。しかし、すでに冷たくなった彼女の身体からはなんの反応も感じ取れない。

10-24 「骨董屋」

恐怖に支配されたハリーは後ずさり、入ってきた通路へと逃げ出す。真っ暗な闇の通路をハリーは走り続けた。

10-25 「病院」

気がついたハリーはいつの間にか病院のベッドに横たわっていた。傍らにはリサの姿がある。妙に現実感がない。

10-6 「タウンセンター」

化け物は地中から姿を現すと、おもむろに毒液を吹きつけてきた。それに少し触れただけで激痛が走る……くそ！

- A) ライフルを撃つ
B) 逃げる



Twinfeeler

ツインフィーラー

巨大な芋虫型のクリーチャー。体長は約5メートル。砂地の中を自由に移動することが可能。うえ、頭部の触角により獲物の位置を正確に探知することができる。口から吐き出される緑色の液は強力な神経毒性を持つ。

10-7 「タウンセンター」

ここで殺られるわけにはいかない。ハリーは手に入れたばかりのライフルを構えると、化け物めがけて乱射した。

10-8 「タウンセンター」

こんなのと戦っている場合じゃない。ハリーは振り向いて逃げようとした。だが、入り口が見当たらない……。

10-9 「タウンセンター」

化け物は地中と地上を移動しながら襲いかかってくる。その時、広場の中央にある鉄板がハリーの目に止まった。

10-10 「タウンセンター」

鉄板の上に乗ればヤツの攻撃を防げるかもしれない。だが、逆に化け物の居場所を感知することもできなくなる。

- A 鉄板の上に移動
B そのままの位置で…



10-11 「タウンセンター」

鉄板の上に移動したハリーは、即座にその行為を後悔することになる。化け物の居場所を見失ってしまったのだ。

10-12 「タウンセンター」

ハリーはそのままの位置で化け物の動きを観察する。鉄板の上では感じられないであろう化け物の動きが分かる。

10-13 「タウンセンター」

化け物の位置を見失ってしまったハリーはやむなくギャンブルに出ることにする。ヤツが次に姿を現すのは…。

- A 背後
B 正面
C 側面



10-17 「タウンセンター」

砂地にいるおかげでヤツの動きが読める。側面ではない。ハリーが感じた気配の位置は…？

- A 背後
B 正面



10-14 「タウンセンター」

ハリーは背後から出てくると読んだ。耳を澄まし、ヤツが現れた音と同時に振り向き、発砲する。

10-18 「タウンセンター」

背後に気配を感じたハリーは、音でヤツの動きを捉えようとする。そして、振り向きざまにライフルを放った！

10-15 「タウンセンター」

ハリーは正面から出てくると読んだ。ライフルを低く構え、いつでも発砲できるように体勢を整える。

10-19 「タウンセンター」

正面に気配を感じたハリーは、ヤツが出てくるであろう位置を予測し、そこに照準を合わせた。

10-16 「タウンセンター」

ハリーは側面……左側から出てくると読んだ。呼吸を整え、即座に弾丸を撃ち込めるよう待機している。



10-20 「タウンセンター」

化け物との死闘を終えたあと、ハリーは休憩もとらずにタウンセンターを後にする。娘のことが気がかりだ……。

11-1 「再び病院」

タウンセンターを出ると病院への道が回復していた。先ほどの芋虫のせいなのか？ 病院にはリサの姿があった。

11-2 「再び病院」

リサから湖への道を聞き、早速出かけようとするハリー。だが、リサが彼を引き留めようとする。

- A 一緒に連れて行く
B このまま置いていく



「駄目……」

ここから離れては
いけないような気がするの！

11-3 「再び病院」

「一緒に行こう」。ハリーはそうリサに言った。だが、リサは悲しそうに首を横に振る……。

11-4 「再び病院」

リサの気持ちも分かる。だが、ハリーにはシェリルを助ける使命がある。ハリーは必ず戻ると約束して病院を出た。

11-5 「ビル給水塔」

病院を出たハリーは頭上を何か巨大な物が旋回している気配を感じ、足を止める。だが、暗くて確認できない。

11-6 「ビル給水塔」

タウンセンターの芋虫が成虫と化したに違いない。そのとき、化け物の攻撃が始まった……。

- A 避けつつライフルを撃つ
B 建物の陰に隠れる



第十一章

タウンセンターを後にし、病院へと辿り着いたハリーは、リサから湖への抜け道を聞き出す。だが、はやる気持ちを抑えながら湖へと向かうハリーの行く手を、巨大な蛾が塞ぐ。

Float stinger
フロートスティンガー

ツインフィラーが変態し、成虫化したクリーチャー。10メートルはあるかという巨大な翼で、空中を自在に飛び回る。幼虫時と同じく神経毒性の体液を口から吐き出すほか、臀部の毒針も使って獲物を攻撃する。

A

11-7 「ビル絵水塔」

ハリーは間一髪のところまで化け物の攻撃をかわずと、反射的にライフルの銃口を向け、トリガーを引く。

B

11-8 「ビル絵水塔」

化け物の攻撃を避けたハリーはそのまま建物の陰に隠れた。化け物はそれを追うように空中を旋回し続ける。

11-9 「ビル絵水塔」

落ち着け。ハリーは自らを諭した。あれだけの巨大だ。急所を狙わなければ仕留めることはできそうもない。

11-10 「ビル絵水塔」

急所となりそうな場所は腹部と頭部、それに巨大な羽根あたりだろうか。ハリーは狙いを一か所に絞った。

A 腹
B 羽根
C 頭



11-15 「診察室」

気がつくと骨董屋にいた。先ほどのリサとの会話は夢だったのか？ ともかくハリーは病院を目指すことにした。

「だめだ。
行く道はすべて
閉ざされている。
脱出は不可能だ」

11-11 「ビル絵水塔」

腹部だ。ハリーはそう決意すると、間断なく続く化け物の攻撃を避けつつ、ライフルを連射する。

11-13 「ビル絵水塔」

脳はあらゆる生物の弱点だ。頭を狙おう。ハリーはそう決めると、化け物を引きつけ、引き金を2回引いた。

B

11-12 「ビル絵水塔」

巨大な羽根のつけ根に狙いを定めたハリー。だが、素人の彼がその小さな目標に当てるのは困難を極めた。

11-14 「ビル絵水塔」

さしもの化け物も力尽きたらしい。化け物は身も凍るような絶叫を上げるとビルとビルの谷間へ落ちていった…。



第十二章

湖畔に位置するリゾート街。その中にあるアニーズ・バーへと足を踏み入れたハリー。そこには病院で出会ったマイケル・カウフマンの姿があった。彼は何かを隠している…。

12-1 「アニーズ・バー」

バーへ立ち寄ったハリーは中から争う物音が聞こえることに気づく。扉を開けるとカウフマンが襲われていた。

12-2 「アニーズ・バー」

ハリーは今まで抱き続けてきた疑問をカウフマンに投げかけた。そう、アレッサ。彼女はいったい……。

- A) アレッサについて聞く
B) アレッサの写真を見せる



12-3 「アニーズ・バー」

ハリーはアレッサについて聞いた。だが、「知らないな」という素っ気ない返事が返ってきただけだった。

12-4 「アニーズ・バー」

ハリーはアレッサの写真を見た。カウフマンは明らかに動揺している。そして逃げるように扉から出ていった。

12-5 「リゾート街」

カウフマンは何かを隠している。そう確信したハリーは彼の後をつけた。カウフマンはモーテルへと入っていく。

ガラスの小ビン

カウフマンがヒステリックになったこの小ビンは「アグラオフォティス」と呼ばれる聖水である。この聖水は院長室の床にこぼれていた赤い液体と同様のもので、魔術関係者の間では魔除けとして絶大な効果があるとされている。



12-6 「診察室」

暖房の壊れた部屋。外は雪が降っている。ハリーは病室用のストーブを取りに受付へと出ていった。

12-7 「病院廊下」

見慣れぬ人影を追い、廊下へと出たハリーの耳に銃声がこだまする。診察室に引き返したハリーが見た物は……。

- A) さっき見た少女を追う
B) それとも犯人は別にいるの



12-8 「病院廊下」

先ほどの少女の人影を追ってハリーは廊下へ飛び出す。少女の姿をした殺人鬼……自分のその想像に彼は震えた。

12-9 「病院廊下」

ハリーはリサの亡骸の近くを調べている。そこにはシビルから預かったハリーの銃が落ちていた……。

12-10 「ホール」

少女の影を追いかけてエレベーター・ホールにやってくると……そこにはカウフマンの変わり果てた姿があった。

「君は……」
「君は」
「体何者なんだ……」

第十三章

埠頭に停泊中の船内で、ハリーはシビル、ダリアと出会う。ダリアはまたしても不可解な言葉を残して去っていき、ハリーは彼女の言う通りに進む以外、道はなかった。

13-1 「レイクサイド」

レイクサイドへ向かう途中、街は次第に闇に浸食されていく。だが、ハリーには進むことしか残されていない。

13-2 「レイクサイド」

ダリアは灯台、そして遊園地に行けと言う。シビルは遊園地には自分が行くと言うのだが……。

- A 灯台に行く
B 遊園地に行く



- A) 灯台に行く
B) 遊園地に行く

13-3 「レイクサイド」

遊園地をシビルに任せ、ハリーは灯台へと向かう。彼女がフロウロスを持っていないのが不安だが……信じよう。

13-4 「レイクサイド」

シビルにもしものことがあってはならない。ハリーは彼女の申し出を受けるふりをし、遅れて彼女を追いかけた。

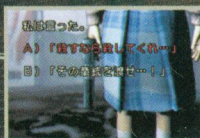
13-5 「真実」

彼女はエレベーターの到着と共にやってきた。銃を握りしめた小さな手。ハリーは溢れる涙を止められなかった。

13-6 「真実」

シェリル……その影は、その声は間違いなくシェリルのものだった。ハリーは張り裂けそうな思いと共に言った。

- A 「殺すなら殺してくれ……」
B 「その拳銃を渡せ……！」



- A) 「殺すなら殺してくれ……」
B) 「その拳銃を渡せ……！」

13-7 「真実」

殺してくれ……そう願った時、突如として響くしわがれた声。呪われた殺人鬼の正体は……。

THE END E-1

13-8 「真実」

「拳銃を渡すんだ！」。だが、あることに気づく。この拳銃は？ その時、一発の銃声が辺りにこだました……。

THE END E-2

THE END E-1, E-2

エンディングタイプE-1では「KAUFMANN (カウフマン)」のカードを1枚入手できる。E-2の場合は「HOSPITAL (病院廊下)」と「HIS FATE (ハリーのフローチャート)」の2枚のカードを入手可能だ。

第十四章

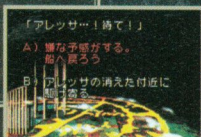
14-1 「灯台」

灯台に着いたハリーは階段を駆け上がり、屋上へと躍り出る。そこには巨大な印章が描かれていた。そして…。

14-2 「灯台」

アレッサ。彼女はそこに立っていた。そして少し悲しそうな目をしたかと思うと陽炎のように消えた…。

- A** 嫌な予感がする。
船へ戻ろう
- B** アレッサの消えた
付近に駆け寄り



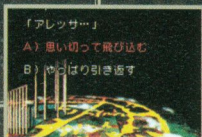
14-4 「灯台」

「待ってくれ！」。ハリーはそう叫ぶとアレッサの消えた辺りへ近づいた。目を凝らすと何かが見える…。

14-5 「灯台」

空間の歪みとでもいおうか。薄く青白い幕の向こうにハリーはアレッサの姿を見た気がした。

- A** 思い切って飛び込む
- B** やっぱり引き返す



14-6 「灯台」

ハリーはアレッサの心象風景の中にいる。燃えさかる劫火。7年前の忌まわしい事件。そしてアレッサの顔…。

14-7 「灯台」

危険を感じたハリーは、空間の歪みへ飛び込むことをためらった。シビルの安否も気にかかる。…やっぱり引き返そう。

14-3 「灯台」

嫌な予感を感じたハリーは、アレッサを追うのをあきらめ、先ほどの船へと戻った。シビルは…戻っていない。

14-8 「灯台」

シビルのことが気にかかる。ハリーは様々な推測を巡らしながらも、遊園地へ向かってひた走る。

15-1へ

灯台に辿り着いたハリーは、ついに少女と対峙する。待て！話を聞かせてくれ！ハリーの叫びは届いているのか。アレッサはまるで幻であるかのように忽然と姿を消した。

「ハリー？
何の話だか
全然わからないわ…」

14-5 「灯台」

14-5の選択肢は15-1の自動分岐に関わる重要なポイントである。ここで「やっぱり引き返す」を選択すると、エンディングタイプDのルートへと分岐する。逆に「思い切って…」を選んだ場合はタイプAあるいはBへと進む。



第十五章

抑え切れぬ不安を胸に遊園地に着いたハリリー。シビルは…無事なようだ。胸をなで下ろしたハリリーだったが、何かがおかしい。そう思った瞬間、シビルが突如発砲してきた。

15-1 「遊園地」

化け物の巣窟と化した下水道を突っ切り、ハリリーはようやく遊園地に到着する。シビル、そしてシェリルは……。

自動分岐

自動分岐

自動分岐

15-3 「遊園地」

必死に呼びかけ続けるが、シビルが気づく様子はない……。ハリリーは心の中で併解しつつトリガーを引いた……。



15-2 「遊園地」

アレッサに取り憑かれたシビルは容赦なく発砲する。その時、ハリリーは何故かペットボトルのことを思い出した。

15-5 「遊園地」

15-5は自動分岐ポイントである。ここでの分岐条件となるのは13-2の選択肢だ。13-2で「灯台」へ向かわずして、シビルを追って「遊園地」へ向かっていると、エンディングタイプCルートへと進むことになる。

15-6 「自宅」

原稿を書き終えて、ハリリーは一息ついた。7年前のあの忌まわしい事件。忘れることなどできはしない……。

15-7 「自宅」

締め切りは明日だ。ハリリーは原稿を封筒に納めると投函するため玄関へと向かう。そのとき、電話のベルが鳴った。

- A** 急用かな、でもシェリルが——
B 出版社だろう、全くせっか——

A

B



15-4 「遊園地」

アレッサとダリアの会話はまるで理解できない。ハリリーはただ「シェリルを返してくれ」と叫ぶしかなかった。

15-8 「自宅」

ハリリーはしつしが電話に出たが、応答がない。いたすらだと思い、受話器を置こうとした瞬間……。

THE END D-1

15-9 「自宅」

電話をシェリルに任せ、ハリリーは家を出る。一方、電話に出たシェリルが会話をした相手は……。

THE END D-2

15-5 「遊園地」

ハリリーの悲痛な叫びをまるで無視し、ダリアとアレッサは消え去った。やがてハリリーの意識も遠のいていく……。

自動分岐

THE END D-1,D-2

サイレントヒル事件の後日談的なエンディング。タイプD-1では「STUDY (書齋)」のカードが、D-2では「TWINFEELER (ツインフィーラー)」のカードがそれぞれ手に入る。

第十六章

16-1 「病院」

気がつくとしさがいた。つまり、ここは病院だ。リサはハリーの問いかけが聞こえないかのように話し続ける。

16-2 「病院」

地下室を見に行ったというリサ。何故か恐ろしく怯えている。いったいどうしたというのだろうか？

- A) すまない…私は傍にいてや
B) 安心しろ。出来る限りのこ

A



B

意識を取り戻したハリーは、いつの間にか病院にいた。傍らにはいつになく不安な表情を見せるリサがいる。彼女は自分を守って欲しいとハリーに懇願するが……。



16-3 「病院」

リサの気持ちも分かるが、まずはシェリルを助けなければならない。苦悩の末、ハリーは思いを断ち切るように出口へ歩き出した……。

16-4 「病院」

「安心しろ」。そう声をかけ、ハリーはリサの華奢な身体を抱きしめる。リサの身体に異変が起きたのは、その直後だった……。

16-6 「病院」

意識を取り戻したハリーは、いつの間にか病院にいた。隣には当たり前のように、リサが座っている。

16-5 「病院」

急速に生命力を失うリサ。崩れるように倒れながらも手を差し伸べ、助けを求めてくる。やがて、リサは動かなくなった……。

16-7 「病院」

リサは禁止されていた地下室へ、ひとりで降りていったという。ハリーはリサの雰囲気にとだならぬ物を感じた。

- A) 話の先を聞く
B) 話題を変える

A



B

16-8 「病院」

口ごもるリサに、ハリーは続きを促す。やがて彼女は少しずつ喋り始め、地下室への出入りを禁じたのはカウフマンだと言った。

16-9 「病院」

ハリーはリサが口ごもるのを見て話題を変える。ハリーは以前、この病院で出会ったカウフマンという医師について聞いてみた。

16-10 「病院」

地下室への出入りを禁じた頃から、カウフマンの様子は日に日におかしくなっていき、そしてついには自殺してしまったという……。

バスルームの蛇口から
汚物が流れ出して
止めようとしても
止まらない……。

16-11 「病院」

リサはカウフマンの自殺を信じていなかったらしい。ということは、ハリーが会ったカウフマンは……。

- A 「カウフマンは生きていた——
B 「私の勘違いだったのかも——



16-12 「病院」

カウフマンは生きていた。おそらく死体をすり替えるか何かして、偽装していたに違いない。

16-13 「病院」

自殺……ということは、ハリーが会ったカウフマンは人違いだろうか。だがリサは彼が生きていると断言する。

16-14 「病院」

カウフマンの生死、そしてシェリルがいる可能性を考えて、ハリーとリサは地下室へと降りていった。

16-15 「病院地下」

ハリーがアレッサの名を口に出した途端、リサが激昂しだした。だが、リサはハリーへの疑いをとこうとしない。

- A 「彼らって誰のことだ?」
B アレッサの日記を見せる



サマエルの印章

サイレントヒルのおちこちにアレッサが描いている謎の紋章。学校・病院・骨董屋・灯台・遊園地などにこの紋章は残されており、これらを結ぶように図形を描くと、巨大なメトラトンの印章が形作られる、という仕組みらしい。



16-16 「病院地下」

ハリーは理由が解らず、今までの体験をありのままに話した。しかし、リサは頑なに信じようとする。

16-17 「病院地下」

ハリーは以前手に入れたアレッサの日記をリサに見せた。一瞬、リサの表情が和らぐ。しかし……。

16-18 「病院地下」

リサはますます態度を硬化させる。利用された、騙された、復讐してやる。彼女の言葉はまるで要領を得ない。

「カウフマンよ。
マイケル・カウフマン……。
やっぱり死んでなかったんだわ」

16-18から

16-19 「病院地下」

濃密な闇の中、響き渡るリサの悲鳴。リサの声はそれきり途絶え、代わりに何かを咀嚼する不快音が聞こえる。

- A 音のする方へ進む
- B すぐさまその場を離れる

私は…

- A) 音のする方へ進む
- B) すぐさまその場を離れる

16-20 「病院地下」

「リサ…。ハリーは呼びかけるが、返事は返ってこない。ハリーはその場を離れようと後ずさり始めた。

16-21 「病院地下」

ハリーは一目散に走り出した。背後では再び叫び声が上がったが、ハリーは止まろうとしなかった。

16-22 「病院地下」

いつの間にか、ハリーは一辺が2メートルほどの立方体の部屋にいた。正面にはサマエルの印章が描かれている。

16-23 「病院地下」

ハリーはもう驚かなかった。あり得るはずのないことが次々と起こり過ぎ、彼の思考は麻痺していたのだ。

- A 目の前の扉を開ける
- B 流れに身を任せる

私は…

- A) 目の前の扉を開ける
- B) 流れに身を任せる

16-24 「病院地下」

ハリーは目の前の扉を素直に開けることにする。意外と軽いその扉を開いた時、ハリーの身体は宙を舞っていた。

16-25 「病院地下」

ハリーは抵抗することを諦め、静かに目を閉じた。やがて圧倒的な力を持つものがやって来た……。

THE END C-1

THE END C-2

THE END C-1,C-2

エンディングタイプC-1では「LISA(リサ)」「MUMBLER(マンブラー)」の2枚が、C-2では「CHEMICALS(薬品)」「CAFÉ(カフェ)」の2枚が手に入る。

くちやくちやくと何かを噛み砕く不快音だけが、私のいるすぐ近くから聞こえてくる。

リサはそれきり声を発しなくなったが、低い唸り声に加え、



第十七章

サイレントヒルの怪異。そのきっかけとなった出来事。ハリーは今、自らの目でそれらの断片を見ている。

17-1 「不明」

もはや自分が今どこにいるかさえ解らない。ただ、まっすぐに続く廊下をゆっくりと歩いている。

自動分岐

自動分岐

第十八章

ハリーはついに異世界の中心部へと辿り着いた。すべての答えはおそらく、この部屋にあるのだろう……。

18-1 「帰郷」

天井が確認できないほどの巨大な広間。ここが最深部だ。そこには一足先に到着したシビルの姿もあった。

18-2 「降臨」

邪悪な雰囲気にも満ち溢れた巨大な空間。その中央にはダリアとアレッサがいる。ハリーは静かに歩み寄る。

THE END A

THE END B

17-1 「不明」

第十七章から第十八章への繋がり自動分岐となる。ここでの分岐条件はシビルを救出できたか、否かである。シビル救出に成功していればエンディング「A」ルートへ、失敗していれば「B」ルートへと進むことになる。

THE END A

マルテストーリーに良悪をつけるのはナンセンスだがいわゆるグッドと呼ばれるのがこのタイプだ。このエンディングでは「AIR SCREAMER (エア・スクリーマー)」「SPECIMENS (標本)」など4枚を取得できる。

THE END B

シビルを救出できなかった場合のエンディングタイプだ。このケースでは「ALESSA (アレッサ)」「PUPPET NURSE (パペット・ナース)」「FLOATSTINGER (フロートステインガー)」の3枚を獲得できる。

ミニゲーム 蛾の標本

17-1のミニゲームは蛾の標本に隠された鍵を見つけることだ。鍵は虫眼鏡型のカーソルを所定の位置に移動させ、Aボタンを押すことで発見できるだろう。具体的な鍵の位置は下の写真を参照してもらいたい。



「ありがとうパパ。
さようなら……」

— 出口を求め彷徨い歩く女 — シビル・ベネット —



シビル・ベネット。28歳。女性。プラマ署勤務の現職警察官。連絡の途絶えたサイレントヒル署の調査に赴き、消息不明となる。これは彼女が体験した怪事件の行動記録である。

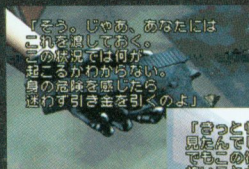
シビル編の全体像

the Whole Story of Cybil

音信不通になったサイレントヒル署。シビルはその原因を確かめるため、深夜の高速をひた走る。

【シビル編概略】

ハリー編とは異なりシビル編は序盤以外、ほぼオリジナル・ストーリーである。ハリー編とのつながりもほとんどないと言ってよく、シビル編はシビル編としてまったく別の物と考えたほうがいだろう。全体のボリュームはハリー編の約半分ほど短く、エンディングも3タイプと少ないが、ハリー編ではほとんど登場しないシェリルとの関連が強く、見所は十分に備えている。なお、ストーリーの分かれ方は直接的なものも多く、選択肢の選び方でダイレクトに分岐する。



◀ハリー編と連動している部分としては、序盤のカフェでの会話が印象的

「言っとないけども見たんでしょ。でもこの目で見たよ。何かが異変に起きているの。さあ、お話をやんの早急を助ってこらんなさい」▼

▶シェリルと行動することの多いシビル種、彼女の素顔が垣間見える

第一章 (48ページ)

第二章 (48～49ページ)

第三章 (49～50ページ)

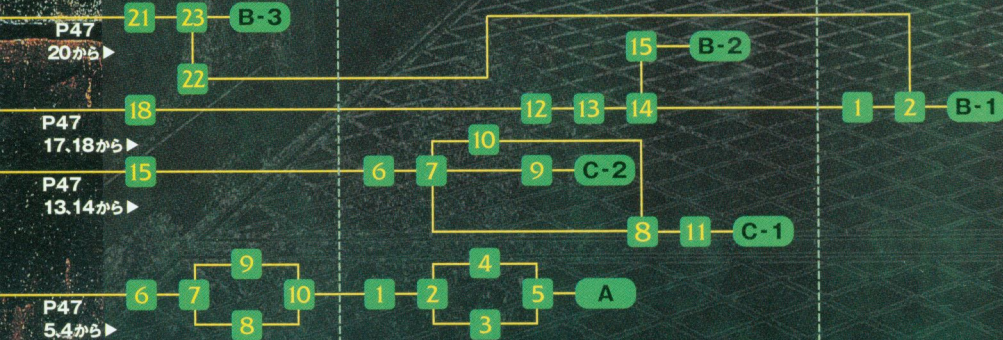
第四章



第七章 (54～56ページ)

第八章 (56～58ページ)

第九章 (58ページ)



エンディングタイプA

シビル編のエンディングタイプAを見るためにはまず、第二章のふたつ目の選択肢(2-6)で「気持ちを落ち着けた」を選び、次に第七章の最初の選択肢で「行きましょう…」を選ばばよい。分岐チャートの流れとしては、画面下方を流れていく格好となると覚えておこう。

「お姉ちゃん!あれ!」

シビルは初めてシビルの手を握り戻し、少女に向かって走り出した。▼

エンディングタイプB

エンディングタイプBへの分岐は第二章で早くも登場する。2-6の選択肢で「心細さがこみ上げてきた」を選ぶと、以降はタイプBのストーリー展開となる。なお、タイプBには3つのエンディングが用意されているが、それぞれ終了する章が異なることにも注目したい。

シビルは—

A) 気持ちを落ち着けた

B) 心細さがこみ上げて来た

エンディングタイプC

エンディングタイプCのシナリオをプレイするには、中盤までタイプAと同様に進み、第七章の選択肢(7-1)で「さよなら…」を選ぶ。このシナリオでは遊園地でのハリーとの会話があるため、ハリー編のエンディングタイプBに最も近いストーリーだと言えるだろう。

シビルは先ほどのままの格好で眠っていた。

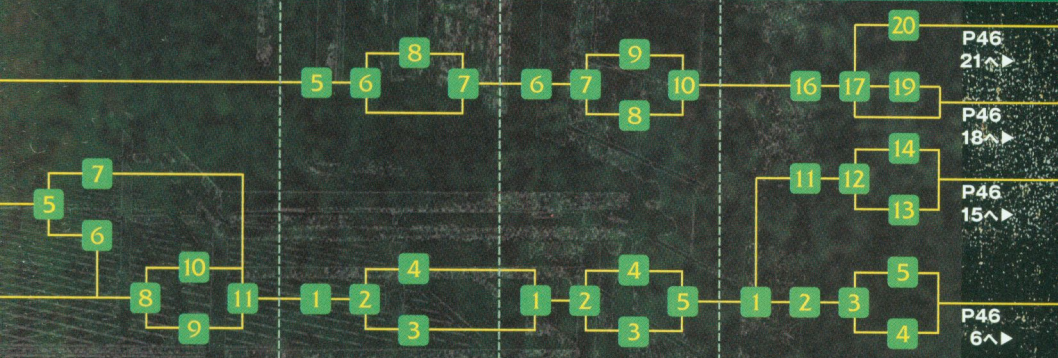
「シビル、起きて頂戴。ここでは列車を引いてしまうわ。いい場所を見つけたの。移動しましょう!」▼

(51～52ページ)

第五章 (52ページ)

第六章 (53ページ)

第七章 (54～56ページ)



「お姉ちゃんが
必ず守ってあげる。
だから安心してね。」



第一章

路上に現れた少女を避けようとして壁に激突した後……。あれからどれくらい時間が経ったのか。気がつくときシルビはサイレントヒルの大通りでうつ伏せに倒れていた。

S a l l y

●サリー●

プラマ署に勤務する女性警察官で、シルビの同僚。シルビとの関係は極めて良好なようで、ふたりのやりとりからは温かさを感じる。ただ、シルビに言わせれば「すぐお姉さんぶる」ところが珠に傷らしい。

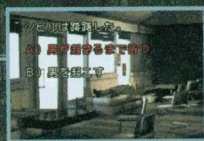
1-1 「到着」

頬に冷たいものが当たる感触で、シルビは目を覚ました。サイレントヒル……近くの標識にはそう記されている。

1-2 「カフェ」

暖を取るため、シルビは通りに面したカフェへ入る。店内を見回す彼女。すると一人の男の姿が目に入った。

- A 男が起きるまで待つ
- B 男を起こす



1-3 「カフェ」

シルビは男が目覚めるのを待つことにした。この街に来て、初めて出会う人間。シルビは内心、ほっとした。

1-4 「カフェ」

シルビが男を起こそうと手を伸ばしたのと、男が勢いよく身体を起こして目覚めるのはほとんど同時だった。

1-5 「カフェ」

シルビは腰から拳銃を外すと、「娘を探しに行く」と言うハリーに手渡し、自分は出口を探すためカフェを出た。

第二章

カフェで出会ったハリーという男と別れるときシルビは脱出口を探し始めた。しかし、街から外へ通じる道には大きなクレパスができていたのだった……。

2-1 「脱出への道」

脱出口を探して街外れに行くシルビ。だがその目的は脆くも断ち切られた。外への道が谷によって塞がれている。

まるでこの街全体が宙に浮いてしまったかのように、街の外へ通じる道は切り崩されていて、人間の踏み込む余地はなかった。

Groaner

●グローナー●

サイレントヒルのほぼ全域に生息する犬型のクリーチャー。極めて敏捷で、獲物を見つけると猛然と走り寄り、強力な顎で対象の喉笛を噛みちぎる。複数匹で行動するケースもあり、その際には絶妙な連携を見せる。

2-2 「脱出への道」

シビルは霧の中に黒い影をみとめて立ち止まった。その影は徐々にスピードを上げ、こちらに突っ込んでくる！

- A シビルに襲いかかった
B そのまま走り去った

その影が近づいて

- A) シビルに襲いかかった
B) そのまま走り去った



2-3 「脱出への道」

化け物が襲いかかる。シビルは間一髪でかわすと腰に手をやった。だが、銃はすでにハリーに手渡している……。

2-4 「脱出への道」

犬に似た化け物はシビルの脇を通過して去っていった。シビルは反射的にその後を追うが、とても追いつけない。

2-5 「脱出への道」

シビルは立ち止まると、街灯に寄りかかり、胸を押さえて呼吸を整えた。そして再び霧の中へと歩み始める。

2-6 「脱出への道」

出口が封じられていたことといい、先ほどの化け物といい、いったい何が起きているのだろうか？ シビルは……。

- A 気持ちを落ち着けた
B 心細さがこみ上げて来た

シビルは

- A) 気持ちを落ち着けた
B) 心細さがこみ上げて来た

2-6 「カフェを後に」

シビルの心境を表す2-6の選択肢は、エンディングタイプA、CとタイプBの分岐点となる。ここで「気持ちを落ち着けた」を選ぶとAとCの流れへ、「心細さがこみ上げて来た」を選ぶとタイプBのシナリオへと進行する。

3-1 「警察署」

気持ちを落ち着け、警察署を目指すシビル。警察署ならば、何か手がかりとなるような物が残されているかもしれない。

3-6 「警察署での再会」

心細さがこみ上げてくる。脱出不能な無人の街。しばし悩んだシビルは、何らかの情報が得られることを期待して、警察署へ向かう。

第三章

出口が見つからないこと、そして先ほどの異形の生物。気を取り直し、シビルは歩き出した。警察署を探そう。何らかの情報を得られるかも知れない……。

3-1から

3-6から

3-2 「警察署」

警察署へ着いたシビルはしばらく内部を歩き回った後、会議室へと入った。内部を見渡してみると……。

- A 受話器が外れている…
- B 誰かがいる…



3-3 「警察署」

受話器が外れている。シビルは受話器を耳に当ててみた。だが、やはり通じていないようだ。

3-4 「警察署」

人の気配がする……。そう思ったシビルは会議室の中を注意深く確認した。だが、誰もいないようだ。

3-5 「警察署」

警察署を後にしたシビルは、ハリーとの会話を思い出していた。シェリルという女の子、彼女を探さなければ。

ミニゲーム 電話

3-3では電話をかけるミニゲームが発生する。といっても、画面右に置かれたメモ通りにダイヤルするだけだ。ただ、メモを見ている間にはかけられないので、番号を覚える必要がある。なお、番号は「38 * 2647 *」である。



3-7 「警察署での再会」

警察署に着いたシビルは会議室へと入った。と、同時にガタンという音がして、銃を構えた男が現れた。男は…。

- A 構えた拳銃を下ろした
- B シビルに向けて発砲した



3-8 「警察署での再会」

男はゆっくりと銃を下ろした。ハリー・メイソン。カフェで別れてからもうずいぶん経ったような気がする。

3-9 「警察署での再会」

銃弾がシビルのこめかみをかすめる。が、彼は慌ててシビルの元に駆け寄ってきた。男はハリーだったのだ。

3-10 「教会へ」

川向こうの教会でシェリルが保護されているかもしれない。シビルはそう考え、ハリーと共に警察署を出た。

誰でもいい、
人間と遭遇して話をしたい。

4-1 「小学校」

街外れにある小学校。そこにシェリルはいる。シビルは何故かそれを確認すると、小学校へ歩き始めた。



4-2 「小学校」

冷たい風に触れ続けたせいか、ひどい頭痛にさいなまれながらシビルは2階へと上がっていった。そのとき……。

- A ピアノの旋律が聞こえた
B 少女の叫び声が聞こえた

その時……

- A) ピアノの旋律が聞こえた
B) 少女の叫び声が聞こえた

A

B

4-3 「小学校」

どこかの教室から聞こえてくるピアノのメロディ。シビルは引き寄せられるように音の源に進んでいく。

4-4 「小学校」

不意にシビルの方から少女のものらしき悲鳴が聞こえた。シェリル……？シビルは声に向かって走り出した。

4-5 「小学校」

叫び声の上がった方向へ走り続けるシビル。そしてある部屋の前にさしかかったとき、シビルは何かを知覚した。

- A 人影をとらえた
B 何かが足に……

シビルは知覚した。
A) 人影をとらえた
B) 何かが足に……

A

B

シェリルと化け物

第四章では、シェリルが化物に命令する力を持っていることが明らかになる。アレッサの魂の一端であるシェリルが、アレッサの創造物であるクリーチャーを使役できるのは、当然といえば当然の話なのだが……。

4-6 「小学校」

扉の小窓の中を人影が横切った気がしたシビルは、迷わず部屋へと入る。そこにはひとりの少女が行んでいた。

4-7 「小学校」

ぬるりと感触を持つ何かが、シビルの身体に絡みついてくる。必死でその物体を振り払おうとしたとき……。

4-8 「小学校」

シビルはシェリルを連れ出そうと話しかける。シェリルに凶暴な化け物を見たかどうかを尋ねると彼女は……。

- A 「ううん」と首を横に振る
B 「うん」と首を縦に振る

シェリル……

- A) 「ううん」と首を横に振る
B) 「うん」と首を縦に振る



A

B

4-9へ

4-10へ

4-11へ

4-8から

A

4-9 「小学校」

ううん、とシェリルは首を横に振る。シェリルは運が良かったのだろう。ともかく、この子をハリーの元へ連れて行かなければ……。

4-8から

B

4-10 「小学校」

「知ってるよ。でもあの子は人間を襲ったりしないもん」。シェリルが無邪気にそう答えるのを聞いて、シビルは驚いた。

4-6,7から

3-10から
(50ページ)

4-12 「教会」

教会には人がいた。ダリアと名乗るその女性はシェリルが病院にいると告げる。シビルは飛び出していくハリーを追っていった。

4-11 「小学校」

ふと窓の外を見やると、外はすっかり闇に包まれている。急いで学校を出ようとすると、シェリルが口を開いた。

第五章

シェリルを見つけたシビルは、彼女の小さな手を引きながらハリーの姿を求めてカフェへと向かう。この街に言いようのない違和感を感じながらも、シビルは歩き続けた。

5-1 「再びカフェへ」

シビルはハリーの手かりを求めて再びカフェへと戻った。もしかしたら、彼はメモくらい残してくれているかもしれない。

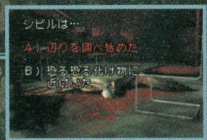
5-5 「病院への道」

シビルがハリーに追いつくと、彼は車にもたれ、苦しそうに呼吸を整えていた。どこか具合が悪そうだ。

5-2 「再びカフェへ」

カフェは酷く荒らされていた。おまけに見たこともない褐色の化け物の死体まである。シビルは……。

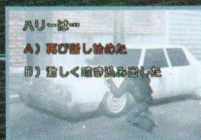
- A 辺りを調べ始めた
- B 恐る恐る化け物に近づいた



5-6 「病院への道」

途切れ途切れに喋りながら咳き込むハリー。顔色も良くない。息苦しさを訴えながら彼は……。

- A 再び話し始めた
- B 激しく咳き込み出した



5-3 「再びカフェへ」

メモ書きがないか、シビルは室内を調べてみる。が、それらしき物は見当たらない。シビルはシェリルの手を取り、カフェを去った。

5-4 「再びカフェへ」

シビルは化け物の死体を調べた。銃弾の種類からみて倒したのはハリーに違いない。彼の無事を願いつつ、シビルはカフェを出る。

5-8 「病院への道」

ハリーは激しく咳き込み出した。口を覆った彼の手には、血がべっとりと付着している。それを無造作に拭き取り、彼は歩き出した。

ミニゲーム 4枚のプレート

同じ模様の位置にプレートをはめるといふミニゲーム。正解手順は以下の通り。

- ①青：左→左
- ②緑：左→上
- ③赤：上→右

5-7 「病院への道」

呼吸が落ち着くのを待ち、ハリーは再び話し始めた。シビルは少し休むことを提案するが、彼が聞き入れる様子はない。

第六章

6-1 「教会」

鳴り響く鐘の音に誘われ、シビルは教会を目指した。ハリーかもしれない、あるいは他の人間かもしれない……。

6-2 「教会を出て」

もうひとりでいい、とシェリルは言った。だがこんな危険な場所で彼女を置いていくわけにはいかない。

- A 一喝して叱りつける
B 優しく諭す

シビルは中々く
反応がつかない。

- A) 一喝して叱りつける
B) 優しく諭す

6-3 「教会を出て」

「いいから黙りなさい」と叱りつける。子供ひとりをこんな場所に残していくなど、彼女には到底容認できないことだった。

6-4 「教会を出て」

シェリルが何を考えているのかはよく分からない。シビルは穏やかな口調で語りかけ、彼女を優しく諭した。

6-5 「教会を出て」

シビルは再びシェリルの手を引いて歩き出す。霧は相変わらず深い。ハリーの手がかりも全くないままだ。

シェリルは叫ぶと
シビルの手を
振りほどき、
少年に向かって
走り出した。

カフェを出ると遠くの方で鐘の音が聞こえた。ハリーかもしれない。シビルは彼との再会を期待し、シェリルの手を強く握りしめると、教会へ向かって走り出した……。

6-6 「探索」

病院に入ったふたりは、早速シェリルを探し始める。大声を上げてシェリルの名を呼ぶ。だが、返答はない。

6-7 「探索」

各部屋には鍵が掛かっている。これではどれほど声を張り上げても届かないかもしれない。そこでシビルは……。

- A 鍵を使えば…
B 院内放送を使えば…

シビルは部屋の中を
探索する。

- A) 鍵を使えば…
B) 院内放送を使えば…

6-8 「探索」

1階の受付に、各病室の鍵があるはずだ。それを使ってすべての病室を調べよう。シビルは階段を降り始めた。

6-9 「探索」

院内放送で呼びかければすべての病室に声が届くはずだ。そう考えたシビルは1階の受付へと引き返し始めた。

6-10 「探索」

シビルは受付を目指すため、先ほど上がって来たばかりの階段を駆け降りていった。

第七章

あてもなくさまよううち、ふたりは用水路に辿り着いた。折からの悪天候で増水した水路は氾濫に近い危険な状態だった。そのとき、シェリルがひとつの人影を見つける。

7-1 「シビルと二人」

初めのうちシェリルは手を振りとうちと抗ったが、しばらくすると大人しくなった。そしてこう呟いた……。

- A) 行きましょう…
B) さよなら…

………
A) 行きましょう…
B) さよなら…

7-1 シェリルと二人

第七章に入ってすぐのこの選択肢は以降のストーリー展開に関わる重要なポイントである。ここを選択肢で「行きましょう…」を選んだ場合はエンディングタイプAのルートへ、「さよなら…」を選ぶとタイプCへ進むことになる。

7-2 「用水路」

しばらく進むと水音が聞こえてきた。水かさが増した用水路が、氾濫した川のような危険な状態になっている。

7-3 「用水路」

轟々と流れる用水路を見ていたシビルは、水路の中に人影を見つけた。シビルが見つけた人影は……。

- A) 少女が溺れている
B) 少年が溺れている

「溺れている」

- A) 少女が溺れている
B) 少年が溺れている



7-4 「用水路」

水流の中にはひとりの少女の姿があった。少女は小さな突起にしがみつき、流されまいと必死にがんばっている。

7-5 「用水路」

水流の中に見つけた人影は、ひとりの少年だった。シェリルはシビルの手を振り払い少年に向かって走り出す。

7-6 「暗黒」

人影を助けようとしたシビルは、自らも激流に飲まれていく。朦朧とした意識の中で彼女が聞いた声は……。

7-11 「襲撃」

ただあてもなく歩き続ける彼女たち。シェリルは俯いたまま、黙ってシビルのあとをつけてきている。

7-12 「襲撃」

しばらくするとシェリルが疲労を訴えた。無理もない。まだ7歳の子供なのだ。シビルはベンチで休息をとった。

- A) 凍えないよう少女の体を……
B) 休むための安全な建物を……



7-13 「襲撃」

シビルはシェリルの身体を抱き寄せ、頭を撫でている。やがて、シビルに激しい睡魔が襲いかかってきた……。

7-14 「襲撃」

シビルは暖かな場所を探すため、シェリルを残して歩き始めた。半開きのガレージを見つけ、ベンチに戻ると……。

7-15 「襲撃」

身体がおかしい……何か悪なものか身体を浸食している。シビルは分裂していく意識を止めることができない。

7-6から

6-10から
(53ページ)

7-7 「暗黒」

シビルはシェリルと繋いでいた手に違和感を感じ、そちらを見やる。シビルが握っていたもの、それは……。

- A 緑色のゼリー状の物体だった
- B 見覚えのある薄汚れた人形



7-16 「少女の影」

受付へと降りていく途中、シビルは2階で足音を耳にした。2階の突き当たりには少女らしき人影が立っている。

7-8 「暗黒」

シビルが握っていたのは緑色でゼリー状の物体だった。それは指の間をすり抜け、糸を引きながら落ちていく。

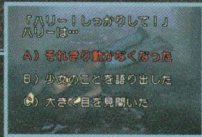
11-17 「少女の影」

少女の放った光の弾はハリーを直撃した。シビルはハリーに駆け寄り、上半身を抱き起こした。ハリーは……。

7-9 「暗黒」

見覚えのある薄汚れた人形。それを認識した瞬間、過去の記憶がフラッシュする。封印したはずの記憶が……。

- A それきり動かなくなった
- B 少女のことを語り出した
- C 大きく目を開いた



7-10 「エレベーター」

シビルは降り続けるエレベーターのなかに座り込み、鳴咽を漏らした。すべてが狂っている……なにもかも。

7-20 「少女の影」

ハリーは大きく目を見開きシビルに警告を発する。薄暗い廊下で光弾の光で満たされてゆく。「やめるんだ…シェリル…これ以上…」

7-19 「少女の影」

「あの少女はシェリルじゃない…。それだけ言い残すと、ハリーは絶命した。シビルはハリーの血にまみれた手で銃を握りしめる。

7-18 「少女の影」

シビルがいくら揺すっても、ハリーはそれきり動かなくなった。シビルは血まみれの手で拳銃を握りしめる。

頭を打ち抜かれた両親と……
血まみれの絨毯……
男の低い笑い声……

8-1へ

8-12へ
(58ページ)

7-21へ

7-10から

7-20から



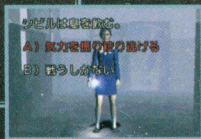
THE END B-3

謎の少女と戦い、空しい勝利を得るというエンディングである。このエンディングタイプで入手できるカードは「CEMETERY (墓地)」「HARRY (ハリー)」の2枚。

7-21 「少女の影」

少女は、最後の力を振り絞ってにじり寄りハリーに止めを刺すと、その視線をシビルへと移した。

- A) 気力を振り絞り逃げる
- B) 戦うしかない



少女の影を逃げる。

- A) 気力を振り絞り逃げる
- B) 戦うしかない

A

B

7-22 「少女の影」

シビルは気力を振り絞って逃げ出した。素早く振り向くと、階段を目指して必死に走る。だが、いくら走っても階段は見えてこない。

7-23 「少女の影」

戦おう。シビルはそう決意すると少女目指して猛然と突進する。少女の手のひらには、ハリーを殺した光の弾が作られつつあった。

9-2へ
(58 ページ)

THE END B-3

第八章

エレベーターが止まると、シビルは道が続くままに歩き始めた。金網張りの床、血塗られた壁……やがて、ひとつの扉が現れた。すべての答えはここにあるのだろうか。

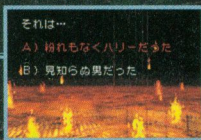
8-1 「闇に燃える業火」

廊下の突き当たりにある扉の前に、シビルは立っていた。このドアを開ければすべての疑問は整理される……。

8-2 「闇に燃える業火」

炎が燃えさかる室内。熱気に息が詰まりそうだった。そのとき、シビルはひとりの男が何かを抱えて走り去るのを見た。

- A) 紛れもなくハリーだった
- B) 見知らぬ男だった



それは…

- A) 紛れもなくハリーだった
- B) 見知らぬ男だった

A

B

8-3 「闇に燃える業火」

それは紛れもなくハリーだった。シビルは大声を上げて彼を呼ぶ。だが、ハリーは炎の中に消えてしまった。

8-4 「闇に燃える業火」

ハリーではない。小太りの中年男。シビルは男を呼び止めるが、彼はこちらをちらと見やると外へ出ていった。

8-5 「闇に燃える業火」

男を追いかけようとしたシビルは、足元に誰かが倒れていることに気づく。白い服に身を包んだ少女。それは…。

THE END A

THE END A

シビル編のエンディングタイプAで獲得できるカードは以下の通り。「KEY (病院のプレート)」「MUSIC ROOM (小学校音楽室)」「AQUEDUCT (用水路)」「ELEVATOR (エレベーター)」の4枚。

ただ目の前の消え入りそうな命を救うために、シビルは自らの命を賭していた。

8-6 「伝達」

ハリーに撃たれた身体を引きずり、シビルは歩き出す。地下への階段を降りながらシビルは少女に思いを馳せた。

8-7 「伝達」

長い長い廊下の突き当たりにある扉。シビルは朦朧とする意識を何とか留めながら扉へ向かっている。

- A) まだ間に合う…急ごう
- B) 待て、行っていいものか…
- C) なるようになれ…

シビルは思う。

- A) まだ間に合う…急ごう
- B) 待て、行っていいものか…
- C) なるようになれ…

8-8 「伝達」

まだ間に合う……。だが、シビルはついに力尽きた。灼熱の炎が彼女の皮膚を焦がしてゆく。

8-10 「伝達」

とにかく進もう。扉を開くと、ハリーが見覚えのない少女から赤子を受けとるのが見えた。だめだ、それは……。

8-9 「伝達」

行ってはだめだ。シビルの内なる声がそう叫ぶ。シビルはその場に崩れるように倒れた。炎が身体を包み込む。

THE END C-2

THE END C-2

シビルが焼死体で発見されるという、なんとも凄惨なエンディングタイプC-2。このエンディングでは「CYBIL (シビル)」のカードを獲得できるだろう。

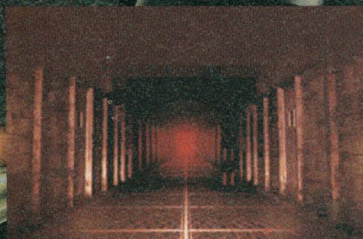
8-11 「伝達」

世界は自分であり、また自分の一部である。薄れゆく意識の中でシビルはそんなことを考えていた。だが……。

THE END C-1

THE END C-1

悪夢が再び繰り返される。それを知りながら伝えられない、というエンディング。ここでは「CHERYL (シェリル)」「HER FATE (シビルの分岐チャート)」の2枚が手に入る。



8-12 「決意」

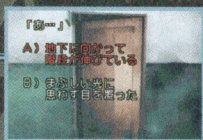
病室の鍵を手に入れるため、1階まで降りたシビルは、1枚の扉が開け放たれていることに気づく。



8-13 「決意」

この扉は先ほどまでは鍵が掛かっていた開かなかったはず……。不審に思ったシビルは扉の中を覗き込んだ。

- A) 地下に向かって階段が伸び――
- B) まぶしい光に思わず目を覆った



8-15 「墓地」

ドアをくぐるとまばゆい光がシビルを包む。鳥のさえずり。懐かしい匂い。ここは訪れたことがある……。

THE END B-2

THE END B-2

祖父母が眠っている同じ墓地にシビル自身の墓標が建てられているという結末。ここでは「DAHLIA (ダリア)」と「GROANER (グローナー)」の2枚のカードを入手可能。

8-14 「決意」

部屋ではない。地下へ向かって伸びる階段だった。明かりがないため確認はできないが、恐ろしく長いだろう。

第九章

シビルの全身は炎に包まれていたが、彼女は歩みを止めようとはしない。地の底まで届くかのような長い階段を降り、辿り着いた部屋にはダリアと青い服の少女がいた……。

9-1 「決闘」

長い長い階段の奥底は熱気に包まれていた。そのあまりの高熱でシビルの衣服は燃え始め、炎は全身に広がった。

9-2 「カフェ」

目が覚めた時、シビルはカフェのソファに座っていた。傍らにはシェリルが立ち、降りしきる雪を眺めている。

THE END B-1

THE END B-1

気がつくとカフェのソファで眠っていた……という一見、夢落ちかと思えるエンディング。このエンディングタイプB-1では「TELEPHONE (電話)」のカードのみの入手となる。

シビルは二人に近づくと少女の目から何かを読み取って、ポケットから銃を取り出し、そのままダリアの額に当てた。

悪夢の先に見えたもの… —追加シナリオ & インタビュー—



多くの謎を残し収束したかに見えるサイレントヒル事件。だが、ハリー・メイソン、シビル・ベネット兩名だけが被害者なのではない。この街はさらなる生け贄を求めている。

追加シナリオ

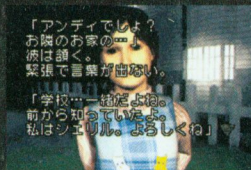
Additional Scenario
"chapter : a Boy"

「少年編」

飽きもせず窓から外を眺め続ける少年。彼のお目当ては隣家に住むひとり少女の姿だった。

■ 追加シナリオとは？ ■

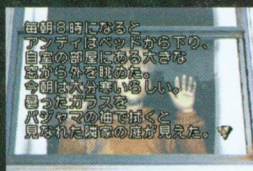
『ブレイノベル サイレントヒル』ではハリー編、シビル編の他に、モバイルアダプタGBを使用することで「少年編」という追加シナリオを楽しむことができる。少年編は「春・夏・秋・冬」の全4部で構成されていて、2001年5月現在では「少年編：春」をダウンロードすることができ、残りの「夏・秋・冬」の3シナリオは季刊配信予定となっている。ダウンロードということで、本編では語りつくせなかったハリー編、シビル編での伏線が明らかになるなど、サイレントヒルのディープな情報に触れることができる。また、少年編をクリアすることで入手できるカードの存在もポイント。コンプリートのためには必須項目といえる。



「アンディでしょ？
お隣のお家の……
流は誰く。
緊張で言葉が途切れる。
「学校……一途に上回る
前から知っていたよ。
私はシビル。よろしくね」

◀少年編：春では、ハリー達がサイレントヒルに行く直前からスタートする

▶少年編の主人公アンディ。彼はハリーの家の隣に住む7歳の少年である

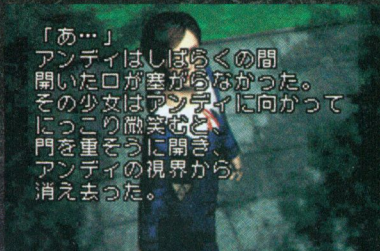


毎朝8時になると
アンディはベッドから下の、
自分の部屋にある大きな
窓から外を眺める。
今日は気分がいい。
買ったジュースを
パンやマの皿で振くと
見られた隣家の庭が見えた。

■ モバイルアダプタGBについて ■

モバイルアダプタGBでのダウンロードは右記の手順で行なう(モバイルアダプタGBそのものの設定については、マニュアル等を参照してもらいたい)。基本的には、画面の指示に従っていれば良いので特に問題はないだろう。ただ、注意したいのは追加シナリオの課金制度について。追加シナリオはゲームボーイアドバンスの内蔵メモリーに記録されるため、一度電源を切ると消えてしまう(シナリオデータのみ、カード獲得情報は消えない)。再び遊ぶためには、ダウンロードし直す必要があるのだが、追加シナリオは1回のダウンロードにつき20円課金される。余計なダウンロードを減らすためにも、ダウンロード前にバッテリー残量くらいは確認したほうが良いだろう。

- 1 モバイルアダプタGBを本体に接続
- 2 電話番号を選択し、パスワード入力画面へ
- 3 プロバイダのパスワードを入力
- 4 「接続を開始します…」で「はい」を選択
- 5 通信が行なわれる
- 6 追加シナリオの課金情報が表示される
- 7 データのダウンロード開始
- 8 通信終了のメッセージ表示
- 9 少年編がスタート



「あ……」
アンディはしばらくの間
開いた口が塞がらなかった。
その少女はアンディに向かって
にっこり微笑むと、
門を重そうに聞き、
アンディの視界から
消え去った。

◀追加シナリオは、電源を切ると消失してしまうことを忘れずに

少年 春編
このデータは有料です
受信が終了した時点で、
20円(税別)がかかります
よろしいですか？

はい

いいえ

◀ダウンロードの手順は複雑では無い。画面の指示をよく読むこと

接続中 0分14秒



春の章

毎朝 8 時になると自室にある大きな窓から外を覗く。それがアンディの日課だった。彼の目的は隣家の少女の姿。彼はいつか彼女と友達になりたいと願っていた。

春-1 「自室」

毎朝の日課。隣の家の少女の姿を見ること。だが、アンディは見るだけでは満足できなかった。友達になりたい。

春-2 「裏庭」

裏庭にシェリルの姿を認めたアンディは、ついに彼女に声をかけることを決心した。彼は……。

- A シェリルに近づき声を掛ける
- B 深呼吸し心を落ち着かせる

ここは……
A) シェリルに近づき声を掛ける
B) 深呼吸し心を落ち着かせる

A

B

春-3 「裏庭」

アンディが声を掛けようとした刹那、玄関のドアが開き彼女の父親が現われた。シェリルは父と会話を始める。

春-4 「裏庭」

アンディは心を落ち着かせるため、目をつむり、深呼吸した。だが、再び目を開くと少女の姿は消えていた。

春-5 「車内」

こっそりと車に乗り込んだアンディは見つからないように息を殺していた。その時、車体が大きく揺れて……。

THE END A-1,A-2

少年編：春では A-1, A-2 どちらのエンディングに到達した場合も「FIRST SIGHT (窓越しのアンディ)」のカードを獲得できる。

春-6 「サイレントヒル」

シェリルが行方不明になっていることを敏感に察したアンディは、彼女を探すため街を歩いていた。そのとき……。

- A 後ろから誰かの足音が聞こえた
- B アンディの立っていた崖が――

そのとき……
A) 後ろから誰かの足音が聞こえた
B) アンディの立っていた崖が崩れ落ちていく

A

B

春-7 「サイレントヒル」

コンクリートを叩くローファーマの音。シェリルだろうか？ アンディは、振り向こうとするが身体が動かない。

春-8 「サイレントヒル」

急激に崩れ落ちていく足元。勾配を転がり落ちたアンディは、身体を打ちつけ、しばらくその場を動けなかった。

THE END A-1

THE END A-2

SILENT HILL™
 フレイベル サイレントヒル

開発者 インタビュー

プレイステーションからゲームボーイアドバンス、そしてプレイステーション2へ。成長し続ける『サイレントヒル』の恐怖はいったいどこへ向かうのか。生みの親である今村氏に『サイレントヒル』の未来を聞いた。

Q1 制作されるに当たって影響を受けた小説や映画などはありますか？

A1 当初、アメリカのモダンホラーのテイストを持つアクションアドベンチャーを作ろうということで企画がスタートしました。ですので、スティーブン・キングに代表されるようなモダンホラー作家の小説は何冊も読みましたし、その手の映画なども数多く観ました。世界観やイマジネーションを広げるのに役立つ作品の名を挙げればきりがありませんが、特に影響が大きかったのはエイドリアン・ライン監督の『ジェイコブス・ラダー』でしょうか。個人的にも非常に好きな作品です。

Q2 プレイステーション版『サイレントヒル』（以下PS版）を手がける際に、当初から続編の予定があったのですか？

A2 PS版の制作中はそういった予定はありませんでした。ただ、制作が終了した時、どうもPSの映像表現能力に限界を感じていたんです。プレイステーション2（以下PS2）が発表されたのはちょうどそんな時でした。そこで、プラットフォームをPS2に移して、前作では出来なかった映像表現に積極的にチャレンジしよう、徹底的に世界観にこだわったものを作ろう、ということで『サイレントヒル2』の企画がスタートしました。

Q3 『サイレントヒル2』は前作と比較してどのようなゲーム内容になりますか？

A3 基本的にゲーム性は前作とほぼ同じですが、前作を改良、改善した部分もいろいろあります。特に今回はアクション要素無しでプレイできるモードを用意しているので、この手のゲームを敬遠していた人にはぜひ、プレイしてもらいたいですね。謎解きに関しても3つのレベルから選択できるようにしているので、途中で行き詰まって進めなくなる、ということは少ないと思います。操作系に関しては前作と同じもの以外に、「左スティックを倒した方向に主人公が動く」といった操作系もあります。また、EASYモードではアクションの操作もシン

フルなものにする予定です。他には、主人公の視点で周囲を見渡せるサーチビューも用意しました。このモードで右スティックを動かすと、首だけを動かして任意の方向を見ることが出来ます。天井を見上げたりするのはけっこう新鮮ですよ。

Q4 前作との関連性はあるのでしょうか？

A4 「サイレントヒル」と「サイレントヒル2」は全く別の物語として考えています。舞台はサイレントヒルという大きな地域の別のブロックという設定になっていますから、前作で出てきた場所が存在することは無いでしょう。また、時代設定やキャラクターもまったくリンクしていません。ですから、続編というよりも、前作とは別個のものとして楽しんでください。

Q5 「サイレントヒル2」は「映画に近いゲーム」といった方向へ進むのでしょうか？

A5 「サイレントヒル2」の世界観を伝えるには、映画のようなフィルム的な質感が一番しっくりくると考えています。そのためCGっぽさを極力排した絵作りを心がけてます。そういう意味では「映画に近いゲーム」と言えるかもしれませんね。

Q6 XBOX版の発売も予定されているようですが、PS2版との仕様変更やオリジナル要素などを考えておられますか？

A6 XBOX版だけの追加シナリオを予定しています。また、現段階ではまだ不確定ですが、PS2とXBOXの仕様を見極めたうえで、ビジュアル面での仕様変更も有り得ますし、ゲーム性についてもPS2版からある程度調整が入るかもしれません。

Q7 最後にPS2版「サイレントヒル2」の、ぜひ注目して欲しい点を教えてください。

A7 やはり、映像表現に注目して欲しいですね。PS2だからこそ可能になった霧、闇、そして影の表現によって、より深くゲームの世界に入り込めると思います。もう一つ注目して欲しいのはシナリオ。こちらも洗練されたものになっています。プレイ後は皆さんの心に何かが突き刺さることでしょう。

開発者プロフィール

今村 哲裕 氏

KCE東京 制作1部 プロデューサー。3Dで克明に描かれた恐怖の街を題材にした「サイレントヒル」(プレイステーション)を手掛ける。その後、ゲームボーイアドバンス用ソフト「ブレイヴェル サイレントヒル」を監修、2001年5月末現在、「サイレントヒル2」(プレイステーション2)を鋭意制作中とのこと。

PROFILE

SILENT HILL
ブレイヴェル サイレントヒル



ゲーム内容^{ないよう}についての電話^{でんわ}による問い合わせ^{とあわせ}は、
一切^{いっさい}受けつけておりません。御了承^{ごりょうじょう}ください。

コナミ完壁攻略シリーズ^{かんぺきこうりゃく} 67

プレイノベル サイレントヒル 公式ガイドブック

2001年5月30日 第1刷発行

発行 コナミ株式会社

発売 株式会社 双葉社

〒162-8540 東京都新宿区東五軒町3-28

印刷所 株式会社リクルートコンピュータパブリッシング
三晃印刷株式会社

編集 コナミ株式会社CP事業部

株式会社 双葉社

株式会社 レッカ社

Editor / 山上清嗣、舟崎茂

Writer / 横井祐介

Design / 貞末浩子

Computer Editorial System RECCA SHA Corp.

©1999 2001 KCE Tokyo ALL RIGHTS RESERVED.

GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンス・モバイルシステムGB・モバイルアダプタGBは任天堂の商標です。

"GB", "KONAMI" は、コナミ株式会社の登録商標です。

"プレイノベル", "サイレントヒル" は、株式会社KCE東京の商標です。

©KONAMI Printed in Japan 禁・無断転載複製

落丁・乱丁の場合は本社にてお取りかえいたします。定価はカバーに表示しております。

ISBN4-575-16265-5 C0076



©1999 2001 KCE Tokyo ALL RIGHTS RESERVED.

"K", "KONAMI" は、コナミ株式会社の登録商標です。
"ブレインベル", "サイレントヒル" は、株式会社KCE東京の商標です。

GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンス・モバイルシステムGB・モバイルアダプタGB は任天堂の商標です。

コナミ完璧攻略シリーズ

プレイステーション® 2

実況パワフルプロ野球7 公式チームデータ
実況パワフルプロ野球7 サクセスモード公式完全ガイドブック
実況ワールドサッカー2000 サクセスモード公式完全ガイドブック
冒険時代活劇ゴエモン公式ガイドブック完全版
シャドウ オブ メモリーズ公式ガイドブック
Z.O.E 公式完全ガイドブック
ワールドサッカーウイニングイレブン5 最強戦術マニュアル

プレイステーション®

悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～公式完全ガイドブック
アザールライフアザードリームス公式完全ガイドブック
メタルギア ソリッド公式完全ガイドブック
実況パワフルプロ野球'98 開幕版サクセスモード公式完全ガイドブック
みつめてナイトR 大冒険編公式完全ガイドブック
実況パワフルプロ野球'98 決定版公式完全ガイドブック
サイレントヒル公式ガイドブック完全版
実況パワフルプロ野球'99 開幕版サクセスモード完全ガイドブック
実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカーサクセスモード公式完全ガイドブック
実況パワフルプロ野球2000 開幕版公式完全ガイドブック
ときめきメモリアル2 公式ガイドブック完全版
ときめきメモリアル2 Dancing Summer Vacation 公式ガイドブック完全版
ときめきメモリアル Leaping School Festival 公式ビジュアルガイド
幻想水滸伝II 公式ガイドブック完全版
幻想水滸外伝 Vol.1 ハルモニアの剣士ワールドエクспанションブック
幻想水滸外伝 Vol.2 クリスタルバレーの決闘オフィシャル完全ガイドブック

セガサターン

ときめきメモリアル～forever with you～完全ガイドブック

プレイステーション®・セガサターン両対応

ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.1～虹色の青春～公式完全ガイドブック

NINTENDO64

実況パワフルプロ野球4 サクセスモード公式完全ガイドブック
がんばれゴエモン ネオ桃山幕府のおどり公式完全ガイドブック
実況パワフルプロ野球5 サクセスモード公式完全ガイドブック
がんばれゴエモンでろでろ道中オバケてんこ盛り公式完全ガイドブック
悪魔城ドラキュラ黙示録公式ガイドブック完全版
実況パワフルプロ野球6 公式完全ガイドブック
実況パワフルプロ野球6 サクセスモード公式完全ガイドブック
実況パワフルプロ野球2000 公式チームデータ
実況パワフルプロ野球2000 サクセスモード究極育成理論

スーパーファミコン

実況パワープロレスリング'96-MAX VOLTAGE-公式完全ガイドブック
実況パワフルプロ野球3 '97 春公式完全ガイドブック

ゲームボーイ

悪魔城ドラキュラ～漆黒たる前奏曲～公式完全ガイドブック
パワプロGB 公式完全ガイドブック
パワプロクンポケット公式完全ガイドブック
パワプロクンポケット2 公式完全ガイドブック

ゲームボーイアドバンス

パワプロクンポケット3 究極育成理論
Jリーグポケット公式ガイドブック



ISBN4-575-16265-5

C0076 ¥1000E

定価： 本体1000円 + 税



9784575162653



1920076010002



基礎知識

サイレントヒルの世界と登場人物の情報を完全網羅


フローチャート攻略

「ハリー」「シビル」のフローチャート完全解析

追加シナリオ&インタビュー

第3のシナリオ+開発者インタビュー完全収録

©1999 2001 KCE Tokyo ALL RIGHTS RESERVED.

"", "KONAMI" は、コナミ株式会社の登録商標です。

"プレイノベル", "サイレントヒル" は、株式会社KCE東京の商標です。

GAMEBOY ADVANCE・ゲームボーイアドバンス・**モバイルシステムGB**・**モバイルアダプタGB** は任天堂の商標です。

双葉社