

Einleitung

Silent Hill 2 - Director's Cut ist eine erweiterte Umsetzung des PS2-Klassikers Silent Hill 2. Dieses pdf-Dokument ist eine Ergänzung zum Offiziellen Lösungsbuch zu Silent Hill 2: Dort werden auf 164 Seiten alle düsteren Mysterien aufgeklärt - durchgehend mit Screenshots von höchster Qualität:

- Kompletter Lösungsweg in Einzelschritten mit allen Tricks und Finessen
- Hilfe zu allen Rätseln auf allen vier (!) Schwierigkeitsstufen
- Alle fünf verschiedenen Enden - und wie man sie sehen kann
- Versteckte Szenen, Optionen, Extra-Modus und und und
- Alles über die Charaktere und die Monster
- Ausführliche Kampfschule
- Alle 7 Karten und alle 76 Gegenstände, die Sie zum Überleben brauchen

Nachfolgend werden alle neuen Inhalte und zusätzlichen Features von Silent Hill 2 - Director's Cut beschrieben.

Nachdem Sie im Hauptmenü „New Game“ angewählt haben, können Sie zwischen zwei Szenarien wählen. Das Hauptszenario „Letter from Silent Heaven“ entspricht dem Spielverlauf des Originals Silent Hill 2, in dem James Sunderland in der Stadt Silent Hill nach seiner vor drei Jahren verstorbenen Frau Mary sucht (siehe Seite 4 im Offiziellen Lösungsbuch).

Das Unterszenario „Born from a Wish“ ist komplett neu: Eine kurze Episode, in der die Erlebnisse von Maria unmittelbar vor ihrem Zusammentreffen mit James erzählt werden.

Wenn Sie diese Episode zuerst anwählen, wird Ihnen geraten, erst das Hauptszenario zu spielen. Diese Empfehlung sollten Sie beherzigen, da im Abspann von „Born from a Wish“ Szenen gezeigt werden, die viel vom überraschenden Handlungsverlauf von „Letter from Silent Heaven“ verraten.

Neben diesem zusätzlichen Szenario bietet Silent Hill 2 - Director's Cut noch ein zusätzliches Ende für das Abenteuer von James. Wie Sie das sogenannte „UFO-Ende“ zu Gesicht bekommen, erfahren Sie im Abschnitt Geheimnisse. Alle anderen Informationen (Kampfschule, Spiel tips, Lösungsweg des Hauptszenarios, Monster, Geheimnisse und vieles mehr) verrät Ihnen das Offizielle Lösungsbuch.



So spielen Sie

Die Grundlagen der Steuerung

Wenn Sie Steuerungstyp und Tastenbelegung im Optionsmenü nicht verändert haben, reagieren Maria und James auf die gleichen Kommandos. Eine Übersicht der Tastenbelegung finden Sie im Offiziellen Lösungsbuch auf Seite 12.

Speichermenü

Im Speichermenü können Sie sich zusätzliche Infos über die Spielstände anzeigen lassen, indem Sie einen der Analogsticks nach links oder rechts drücken. Dadurch erfahren Sie unter anderem die Gesamtspielzeit aller bisherigen Durchgänge, und welche Endsequenzen Sie bislang gesehen haben:

- L = Verlassen (Leave)
- M = Maria (Maria)
- W = Im Wasser (In Water)
- R = Wiedergeburt (Rebirth)
- D = DOG
- U = UFO
- X = Born from a Wish

Lösungsweg – Born from a Wish

Intro

Zu Beginn wählen Sie einen der vier Schwierigkeitsgrade (Action Level) aus. Einen separaten Rätslevel (Riddle Level) wie beim Hauptszenario gibt es nicht. Sie beginnen das Spiel mit Maria in einem Zimmer im Nachtclub Heaven's Night im Westen von Silent Hill. In Ihrem Inventar befindet sich der Revolver mit einer einzigen Patrone.

Auf den Seiten 24 bis 26 im Offiziellen Lösungsbuch erfahren Sie alles über das Verhalten der drei Monsterarten, die das Szenario

bevölkern: die humanoide Lying Figure, die Riesenkakerlake Creeper und das sonderbare Mannequin.

Die Angriffsstrategien von James gelten auch für Maria. Statt einer Pistole benutzt sie zwar einen Revolver, aber die Wirkung ist praktisch gleich. Einziger Unterschied: Das Hackmesser verhält sich im Prinzip zwar wie die Holzplanke, ist aber wirkungsvoller.

Heaven's Night

Im Regal liegen zwei Schachteln mit **Revolverpatronen**. Auf der anderen Seite des Zimmers liegen zwei **Gesundheitsdrinks** vor dem Waschbecken. Verlassen Sie den Raum durch die Tür. Rechts von Maria (aus ihrer Blickrichtung) könnten Sie die Treppe runtergehen, aber das ist eine Sackgasse, denn der Hinterausgang ist verschlossen. Drehen Sie Maria also nach links und gehen Sie den Gang entlang. Die nächste Tür auf der linken Seite können Sie nicht öffnen, aber auf der anderen Seite, am Ende des Flurs, führt Sie eine Tür in den eigentlichen Nachclub.

Dessen Ausgang liegt gegenüber auf der anderen Seite des Raumes. Auf dem Weg dahin nehmen Sie ein **Chinesisches**



Hackmesser vom Tresen (Bild 1) – die Nahkampf-Waffe für Maria. Daneben liegt ein **Erste-Hilfe-Kasten** auf einem Barhocker.

01

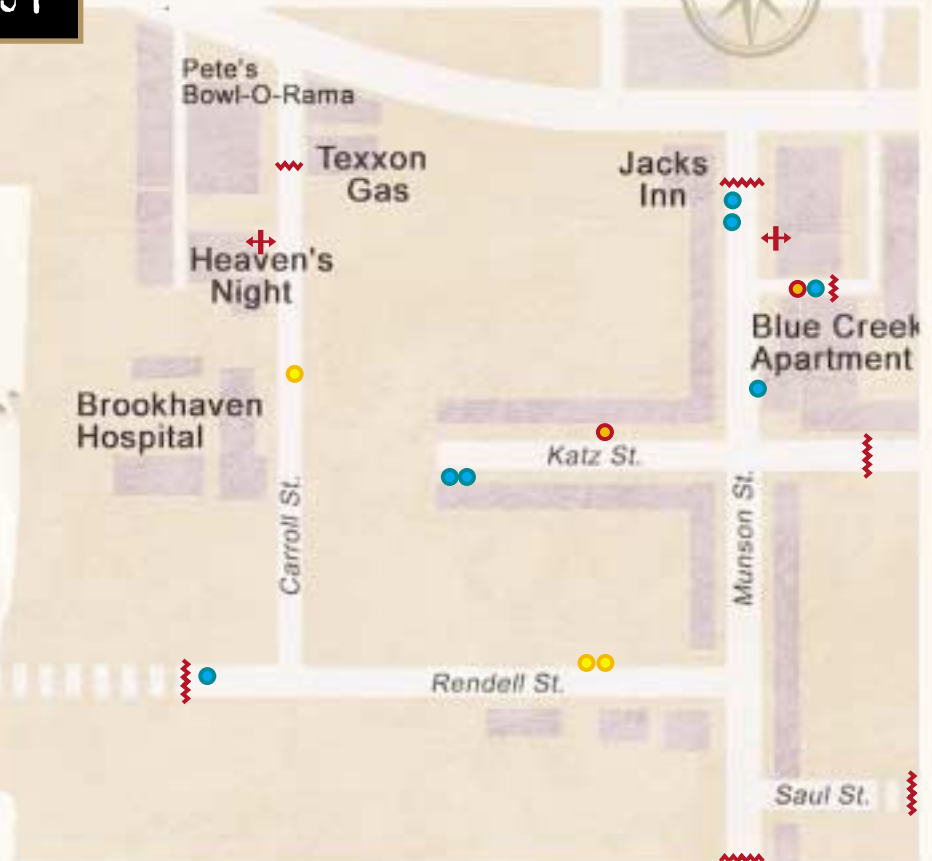
SILENT HILL WEST

Symbole

- ⚡ Diese Stelle kann man nicht passieren
- ⚡+ Unverschlossene Tür

Ausrüstung

- Gesundheitsdrink
- Erste-Hilfe-Kasten
- Revolverpatronen



Silent Hill West

Ab jetzt können Sie sich im Spiel auf der Karte orientieren. Gehen Sie auf der Carroll Street nach Süden in Richtung Rendell Street. Bei der Fahrertür des Trucks, der auf der anderen Straßenseite geparkt ist, liegt ein **Gesundheitsdrink**. Das Brookhaven Krankenhaus weiter südlich können Sie in diesem Szenario nicht betreten.

Wenn Sie in der Rendell Street ein paar Meter nach Westen gehen, stoßen Sie bei der Straßensperre auf ein abgestelltes Auto. Auf der hinteren Stoßstange liegt eine Schachtel mit **Revolverpatronen** (Bild 2).

Laufen Sie dann die Rendell Street nach Osten entlang. Vor einem Van, der auf einem Parkplatz an der Nordseite der

Straße steht, liegen zwei **Gesundheitsdrinks** auf dem Boden (Bild 3).

Wenn Sie die Munson Street erreichen, biegen Sie links nach Norden ab. Ihr Ziel liegt am Nordende der Straße, die direkt vor Jacks Inn versperrt ist.



02



03

Katz & Munson Street

In der Katz Street finden Sie auf der Nordseite einen **Erste-Hilfe-Kasten** auf einer kleinen Mauer, rechts neben einem Fahrzeug (Bild 4). Zwei Schachteln mit **Revolverpatronen** liegen in dem eingezäunten Bereich ganz im Südwesten der Katz Street.

In der Munson Street steht nördlich der Katz Street ein Auto. Neben dem linken Vorderrad liegt eine Schachtel **Revolverpatronen**. Fündig werden Sie auch auf der Ladefläche eines Pickups, der in der

kleinen Gasse oberhalb des Blue Creek Apartments parkt (Bild 5). Dort liegen ein **Erste-Hilfe-Kasten** und eine Schachtel **Revolverpatronen**. Schließlich liegen noch zwei weitere Packungen mit **Revolverpatronen** neben dem Schild vor Jacks Inn. Schräg gegenüber führt Sie eine Tür in der Mauer zum Baldwin-Haus (Bild 6). Im Vorgarten gibt es - abgesehen von ein paar Monstern - nichts zu finden. Betreten Sie das Haus durch die Eingangstür auf der Veranda.



04



05



06

BALDWIN-HAUS

Symbole

- ⚡ Diese Tür läßt sich nicht öffnen
- ➔ Unverschlossene Tür
- ⚡ Diese Tür läßt sich nur mit dem passenden Objekt öffnen
- ➔ Diese Tür muß zuerst auf einer Seite entriegelt werden

Ausrüstung

- Gesundheitsdrink
- Erste-Hilfe-Kasten
- Revolverpatronen

Gegenstände

- 1 Weiße Tafel
- 2 Rote Tafel
- 3 Schwarze Tafel
- 4 Akazien-Schlüssel
- 5 Streichhölzer

Dokumente

- 1 Grabstein, innerer Garten
- 2 Pflanzenenzyklopädie: Akazie
- 3 „Verlorene Erinnerungen“

Karte

- ☐ Karte vom Baldwin-Haus

Speicherpunkte

- 1 Villa, Wohnzimmer
- 2 Villa, Flur



Baldwin-Haus

Gehen Sie geradewegs durch die Eingangshalle ins Wohnzimmer (Living Room). Dort können Sie speichern und die **Karte vom Baldwin-Haus** von einer Anrichte nehmen. Auf dem Tisch mitten im Zimmer liegen zweimal **Revolverpatronen** und ein **Erste-Hilfe-Kasten**. Gehen Sie durch die Tür im Norden ins Treppenhaus und dort die Treppe hinauf. Auf einem kleinen Tischchen auf dem ersten Treppenabsatz liegen zwei weitere Schachteln mit **Revolverpatronen**. In der oberen Etage untersuchen Sie die Tür zur Lounge. Nach dem Gespräch mit Ernest Baldwin jenseits der Tür öffnen Sie die Tür im Süden. Im Gang dahinter lauert ein Mannequin, hinter dem ein **Gesundheitsdrink** in der Ecke steht. Gehen Sie rechts durch die Tür auf die Empore der Eingangshalle (Bild 7). Am Ende liegt eine

Weiße Tafel auf dem Boden. Mit dieser im Gepäck gehen Sie zurück nach unten ins Wohnzimmer, wo nun jemand die Abdeckplatte vor dem Kamin entfernt hat. Klettern Sie hinein. Dadurch erreichen Sie den sogenannten inneren Garten. In der Nähe des Grabsteins in der südwestlichen Ecke liegen eine **Rote Tafel** und eine **Schwarze Tafel** (Bild 8).



Das Rätsel der Tafeln

Wenn Sie den Grabstein untersuchen, bemerken Sie eine quadratische Vertiefung in der Frontfläche. Dort müssen Sie die drei Metallplatten (**Weißer Tafel**, **Rote Tafel** und **Schwarze Tafel**) so einsetzen, daß der Hintergrund trotz der Löcher in den Tafeln bedeckt ist.

Setzen Sie die weiße und die schwarze Tafel „unverändert“ ein, und die rote Tafel um 90 Grad nach links gedreht (Bild 9). Dadurch löst sich der **Akazien-Schlüssel** aus dem Grabstein. Die Inschrift wird als Notiz „Grabstein, innerer Garten“ gespeichert.



09

Amys Geschenk

Mit dem **Akazien-Schlüssel** entriegeln Sie die Tür im zweiten Stock, die von der südlichen Empore der Eingangshalle zum Flur vor dem Piano Room führt (Bild 10). Betreten Sie das Kinderzimmer (Kids' Room) und nehmen Sie dort die **Streichhölzer** vom Nachttisch.

Gehen Sie wieder hinaus auf den Gang und dann durch die Tür am Nordostende. Dort führt eine Treppe hinauf zum Dachboden. Zünden Sie mit den **Streichhölzern** die Kerze oben neben der Treppe an und schauen Sie dann unter den Sessel hinten in der Ecke des Raumes (Bild 11). Dort liegt eine **Geburtskarte**. Diese bringen Sie zu Ernest Baldwin. Auf dem Rückweg lauert im Gang vor

dem Piano Room ein Mannequin. Falls Sie einen höheren Schwierigkeitsgrad gewählt haben, ist das Mannequin im Flur östlich der Eingangshalle auch wieder lebendig, und vor der Lounge überrascht Sie eine Lying Figure.



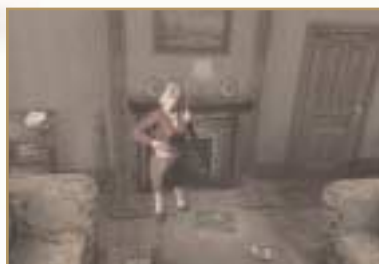
10

11

Auf der Suche nach Ernest

Wenn Sie mit der **Geburtskarte** die Lounge betreten, stellen Sie fest, daß der Vogel Ernest ausgeflogen ist. Im Schrank neben der Tür liegen zwei **Gesundheitsdrinks**, vor dem Fenster liegt ein **Erste-Hilfe-Kasten**. Auf dem Tisch können Sie außerdem noch ein Buch durchblättern (Bild 12). Der Inhalt wird als Notiz mit dem Titel „Pflanzenzyklopädie: Akazie“ vermerkt. Gehen Sie durch die Tür im Norden in den S-förmigen Flur und betreten Sie das nördliche Treppenhaus durch die Tür im Osten. Am Fuß der Treppe vor der Pantry lungert auf den höheren Schwierigkeitsgraden ein Monster herum. Durch die Tür rechts neben der Treppe betreten Sie den langen Gang im Osten des Anwesens. Dort liegt nach wenigen Metern

eine Schachtel mit **Revolverpatronen** auf dem Boden (Bild 13). Im Service Room finden Sie erneut **Revolverpatronen** sowie zwei **Gesundheitsdrinks**. Im Flur dahinter lädt ein rotes Quadrat an der Wand zum Speichern ein. Die Tür vor der Treppe daneben läßt sich vorerst nicht öffnen. Gehen Sie erst weiter in Richtung Study und nehmen Sie sich vor den Unwesens im Flur davor in acht.



12

13

Der Auftrag

In der Study finden Sie ein grünes Buch mit „Verlorenen Erinnerungen“, die als Notiz gespeichert werden. Untersuchen Sie die Tür zum Bedroom. Ernest bittet Maria um einen Gefallen. Anschließend können Sie die Tür neben dem letzten Speicherpunkt öffnen. (Sie können die Tür zum Bedroom noch einmal untersuchen, um einen anderen Dialog zu hören.) Gehen Sie die Treppe neben dem Speicherpunkt hinunter (Bild 14). Unten gehen Sie mit Maria nach rechts und dann durch die Tür auf der linken Seite. (Die beiden anderen Türen lassen sich nicht öffnen.)

In dem Gang dahinter entdecken Sie eine kleine Gedenktafel auf dem Boden. Achten Sie auf die Creepers, während Sie weiterlaufen und die Treppe am Ende des Gangs hinaufsteigen. Oben angekommen, gehen Sie bis zum Ende des Flures - vorbei an zwei verschlossenen Türen. Dann betreten Sie einen Hinterhof (Bild 15). Achten Sie auf Monster und betreten Sie am anderen Ende des Hofes das Blue Creek Apartment durch die Tür neben den grünen Müllcontainern (Bild 16).



14

15

16

BLUE CREEK APARTMENT



Symbole

- ⚡ Diese Tür läßt sich nicht öffnen
- ⚡+ Unverschlossene Tür

Ausrüstung

- Gesundheitsdrink
- Erste-Hilfe-Kasten

Gegenstände

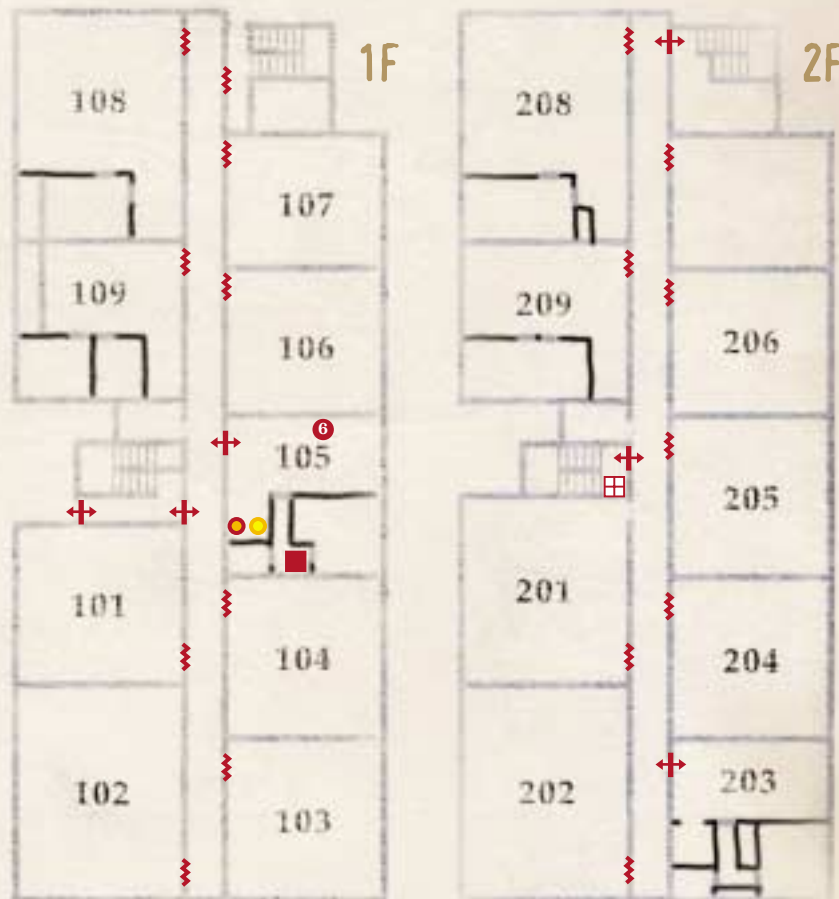
- ⑥ Weiße Flüssigkeit

Karte

- ⊞ Karte des Apartmenthauses

Speicherpunkte

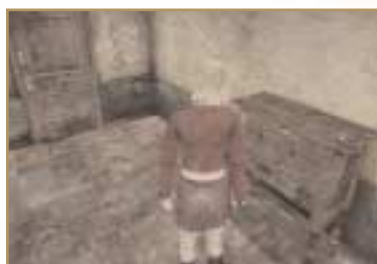
- 1E Apartment



Blue Creek Apartment

Im Treppenhaus im zweiten Stock liegt die **Karte des Apartmenthauses** - wo auch James sie gefunden hat (bzw. finden wird ...). Aber die brauchen Sie eigentlich gar nicht. Sie könnten Zimmer 203 oder das nördliche Treppenhaus betreten, aber dort werden Sie nichts von Bedeutung finden. Ihr einziges Ziel im Gebäude ist Raum 105. Dort gibt es einen Speicherpunkt und in der Kochnische einen **Gesundheitsdrink** und einen **Erste-Hilfe-Kasten**. Entscheidend ist jedoch die kleine Flasche mit der **Weißen Flüssigkeit**, die auf dem Tischchen im Wohnzimmer steht (Bild 17).

Diese sollen Sie Ernest bringen. Kehren Sie ins Baldwin-Haus zurück. Untersuchen Sie mit der **Weißen Flüssigkeit** im Inventar die Tür zum Bedroom in der Study, und Ihr Abenteuer mit Maria ist beendet (Bild 18).



17



18

Game Over

Nach dem Abspann wird eine Statistik eingeblendet, in der Informationen wie Action Level, Speichervorgänge, Gesamtzeit, Entfernung im Gehen, Entfernung im Rennen, Objekte, Feind durch Schießen/Kampf geschlagen und Gesamtschaden angezeigt werden. Anders als bei James erhalten Sie keinen Rang. Es gibt auch keine

außergewöhnlichen Leistungen, die gelb hervorgehoben werden. Ganz im Gegenteil: Gelb markiert sind hier die unveränderlichen Rubriken, die für Marias Abenteuer nicht relevant sind (wie zum Beispiel Rätsel-Level, Schiffshöchstgeschwindigkeit oder eben Ihr Rang).

Geheimnisse

Das UFO-Ende

Diese Endsequenz ist ein exklusives Feature von Silent Hill 2 - Director's Cut. Ähnlich wie beim DOG-Ende handelt es sich um einen nicht ganz ernstgemeinten Abschluß der Geschichte von James Sunderland.

Die Sequenz ist vor allem eine Anspielung auf ein ganz ähnliches Ende von Silent Hill (1), wo Harry Mason auf der Suche nach seiner kleinen Tochter ist. Der

Hauptcharakter aus dem PlayStation-Spiel taucht sogar als wenig detaillierte Figur im UFO-Abspann auf ...



19

Um diesen Abspann sehen zu können, müssen Sie sowohl das Hauptszenario „Letter from Silent Heaven“ als auch das Unterszenario „Born from a Wish“ einmal durchgespielt haben. Starten Sie mit einem entsprechenden Spielstand ein neues Spiel mit James. Gleich im allerersten Raum, bei den Toiletten am Parkplatz, findet er nun einen **blauen Edelstein** (Bild 19). Diesen geheimnisvollen Stein können Sie an drei Orten aus dem Inventar heraus „verwenden“.

1) „Anderes“ Brookhaven Krankenhaus – Garten (Garden)

Nach dem Treffen mit Laura kämpfen Sie im Krankenhaus gegen drei Käfigmonster (vgl. Lösungsbuch S. 73). Danach geht es im Garten weiter. In diesem kleinen Innenhof (Bild 20) können Sie erstmalig den **blauen Edelstein** benutzen, um Kontakt mit den Außerirdischen aufzunehmen (Bild 21).



20



21

2.) Silent Hill West – Pier (Boat Launch)

Nach dem Kampf mit Eddie erreichen Sie das Südufer des Toluca Lake. Benutzen Sie den **blauen Edelstein**, bevor Sie ins Ruderboot steigen (Bild 22). (Auf der steinernen Fläche funktioniert es noch nicht, sondern erst auf dem hölzernen Bootssteg.)



22

3.) Lakeview Hotel – Zimmer 312

Benutzen Sie den **blauen Edelstein** im Hotelzimmer 312. Nicht direkt hinter der Tür, sondern in der Nähe der Fenster (Bild 23). James nimmt zum dritten und letzten Mal Kontakt mit den Außerirdischen auf - und das Spiel endet an dieser Stelle mit einer ganz besonderen Sequenz.



23