



Vor zwei Jahren zog Henry Townshend in Apartment 302 in South Ashfield Heights ein, in einem Wohnblock in Ashfield, einer Stadt mittlerer Größe. Henry war zufrieden und genoss sein neues Leben.

Aber seit fünf Tagen passiert etwas Seltsames. Jede Nacht schleicht sich derselbe Traum in Henrys Schlaf. Und noch etwas ...

Er kann Apartment 302 nicht verlassen.

inhalt

INHALT

So spielen Sie 4

Hauptmenü	6	Kampf	16
Optionsmenü	6	Feinde	19
Apartment 302	8	Damenbegleitung	22
Andere Welten	13	Tipps	23

Lösungsweg 26

So nutzen Sie den Lösungsweg	28	Apartment 302	70
Apartment 302	30	Krankenhaus-Welt	71
U-Bahn-Welt	33	U-Bahn-Welt – 2. Mal	76
Wald-Welt	42	Wald-Welt – 2. Mal	82
Wassergefängnis-Welt	48	Wassergefängnis-Welt – 2. Mal	88
Gebäude-Welt	56	Gebäude-Welt – 2. Mal	95
Apartment-Welt	63	Apartment-Welt – 2. Mal	103

Gegenstände 112

Waffen	114	Utensilien	118
Verbrauchsgegenstände	117	Dokumente	122

Geheimnisse 126

Das Finale	128	Monster-Infos	142
Endsequenzen	131	Fragen & Antworten	144
Bonus-Material	133	Haben Sie's bemerkt?	146
Horror in 302	136	Hätten Sie's gewusst?	147
Eileen	138		

Index 150

Register

Der rechte Rand jeder Doppelseite enthält ein nützliches Register, mit dem Sie immer schnell und gezielt die Abschnitte der einzelnen Kapitel finden können. Oben sind die Kapitel des Buches aufgeführt: So spielen Sie, Lösungsweg, Gegenstände und Geheimnisse. Im unteren Teil sind die Abschnitte der einzelnen Kapitel verzeichnet.

KAMPF



Tastenbelegung

Bezeichnung der Taste	Play-Station 2	Xbox	PC	Bedeutung
Bewegung	Linker Analog-Stick	Ministick links	W – Vorwärts S – Rückwärts Q – Links E – Rechts	Spielfigur bewegen
Gegenstände	Richtungstasten	Steuerkreuz	↑ ↓ ← →	Gegenstände im Inventar auswählen
Blickwinkel	Rechter Analog-Stick	Ministick rechts	J – Links L – Rechts I – Hoch K – Runter	Blickwinkel der Kamera verändern (nicht immer möglich)
Benutzen	Ⓧ	ⓧ	Strg (rechts) Leertaste	Gewählten Gegenstand benutzen, Waffe auswählen
Notizheft	ⓐ	Ⓨ	U (Dokument) / M (Karte)	Liste der Dokumente / Karte öffnen
Kamera	Ⓛ2	Schalter links	Tab	Kamera hinter Henry positionieren (nicht immer möglich)
Inventar	SELECT	BACK	T	Inventar öffnen
Pause	START	START	Esc	Spiel pausieren
Angriff	Ⓡ2	Schalter rechts	B	Kampfhaltung einnehmen, Lebensenergie einblenden

Wenn die Angriffstaste gedrückt ist, gleichzeitig:

Abbrechen	Ⓞ	ⓑ	Feststelltaste	Zurückspringen, ausweichen
Bestätigen	ⓧ	ⓐ	Leertaste	Waffe einsetzen (schießen, zuschlagen)
Seitwärtsbewegung	Ⓛ1	-	Q	Nach links ausweichen
Seitwärtsbewegung	Ⓡ1	-	E	Nach rechts ausweichen

Controllerabbildung siehe Seite 8

Wenn Henry kämpfen soll, müssen Sie die Angriffstaste gedrückt halten. Er nimmt dann Kampfhaltung an, hält die gewählte Waffe zum Einsatz bereit und visiert automatisch einen Gegner in der Nähe an (Bild 19). Drücken Sie die Bestätigen-Taste, um von der Waffe Gebrauch zu machen. In der Kampfhaltung verändern sich die Bewegungen von Henry. (Es ist nicht möglich, in Kampfhaltung Gegenstände zu benutzen.)

Bewegung

Solange Sie die Angriffstaste gedrückt halten, schaut Henry immer in eine Richtung. Bei Bewegungen nach links oder rechts geht Henry seitwärts, während der Blick weiterhin nach vorn gerichtet ist. Falls sich ein Gegner in der Nähe befindet, ist die Haltung nicht stur nach vorne, sondern auf die Position des Gegners ausgerichtet.

Ausweichen

Drücken Sie auf die Abbrechen-Taste, während Henry in Kampfhaltung ist, damit er einen Sprung nach hinten macht. Wenn Sie gleichzeitig nach links oder rechts drücken, macht Henry einen schnellen Sprung zur Seite (Bild 20). Einen solchen Sidestep können Sie auch auslösen, wenn Sie eine der Tasten für Seitwärtsbewegungen drücken.

Nach einem Ausweichmanöver ist Henry für einen kurzen Augenblick unverwundbar: nach einem Sprung nach hinten 0,5 Sekunden und nach einem Schritt zur Seite zirka 0,33 Sekunden.

Nahkampf-Waffen

Im Laufe seines Abenteuers findet Henry zahlreiche Schlag- und Stichwaffen. Sie unterscheiden sich vor allem durch die Kraft und durch die Geschwindigkeit der Schläge. Einige Waffen gehen nach mehreren Schlägen kaputt. Nur die Weinflasche wird dadurch noch gefährlicher. Golfschläger hingegen werden auf diese Weise völlig unbrauchbar. (Übrigens: Es gibt keine Belohnung für einen vollständigen Satz Golfschläger.)

Ein Angriff wird erst dann ausgeführt, wenn Sie die Bestätigen-Taste wieder loslassen. Bei einigen Schlagwaffen können Sie den Angriff „aufladen“, indem Sie die Taste länger gedrückt halten. Dann füllt sich die runde Power-Anzeige neben der Lebensenergie gelb, bis sie schließlich zu blinken beginnt. Wenn Sie nun die Bestätigen-Taste loslassen, führt Henry einen besonders starken Angriff durch (Bild 21). Allerdings dauert es nach einer solchen Aktion länger, bis er die nächste Attacke ausführen kann.



19



20

Stärke der Nahkampf-Waffen

Waffe	Stärke	Aufladezeit	Starker Angriff
Stahlrohr	12,0	1,75 Sek.	26,0
Cutter-Messer	6,0	0,42 Sek.	9,0
Aluminiumschläger	20,0	4,00 Sek.	60,0
Weinflasche	9,0	-	-
Zerbrochene Weinflasche	13,0	-	-
Spaten	20,0	2,40 Sek.	40,0
Rostige Axt	20,0	3,00 Sek.	45,0
Insektenspray ¹	5,00	-	-
Spitzhacke der Verzweiflung	60,0	6,00 Sek.	130,0
Elektroschock-Pistole ²	5,0	-	-
Fackel	10,0	-	-
Driver	30,0	2,80 Sek.	47,0
Holz 3	28,5	2,60 Sek.	46,0
Eisen 3	27,0	2,45 Sek.	46,0
Eisen 4	26,0	2,30 Sek.	45,5
Eisen 5	25,0	2,15 Sek.	45,0
Eisen 6	24,0	2,00 Sek.	44,5
Eisen 7	23,0	1,85 Sek.	44,0
Eisen 8	22,0	1,70 Sek.	43,5
Eisen 9	21,5	1,55 Sek.	43,0
Pitching Wedge	21,0	1,40 Sek.	42,0
Sand Wedge	21,5	1,25 Sek.	41,0
Putter	21,0	1,10 Sek.	40,0

¹ Schaden pro Sekunde. Bei Mehrfachtreffern: 12,5/Sek.

² Einige Gegner werden durch den Elektroschock ohnmächtig!

So spielen Sie

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

index

Hauptmenü

Optionsmenü

Apartment 302

Andere Welten

Kampf

Feinde

Damenbegleitung

Tipps





Dokumente:

- 4 Jaspers Notizblock
- 5 Fetzen Heilige Schrift

Gegenstände:

- 8 Blutbeschriebener Spaten
- 9 Rostiger Blutiger Schlüssel
- 10 Eisen 6
- 11 Tafel „Ursprung“
- 1 Einsatzort: Schokoladenmilch
- 8 Einsatzort: Blutbeschriebener Spaten
- 9 Einsatzort: Rostiger Blutiger Schlüssel

Verbrauchsgegenstände:

- Pistolenkugeln
- ✚ Erste-Hilfe-Kasten
- Nährstoffdrink

Monster:

- D Mothbat
- A Sniffer Dog
- B Victim

So spielen Sie

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

index

Apartment 302

U-Bahn

Wald

Wassergefängnis

Gebäude

Apartment

Apartment 302

Krankenhaus

U-Bahn

Wald

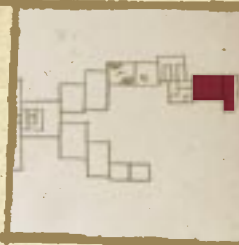
Wassergefängnis

Gebäude

Apartment



I Der Weg zum Friedhof



Die Öffnung in der Badezimmerwand hat Sie diesmal in den Wald von Silent Hill gebracht. Sie befinden sich im Nordosten der abgebildeten Karte. Ihr erstes Ziel ist der Friedhof ganz im Südwesten. Dazu müssen Sie einfach nur dem Weg folgen. In der Nähe des Startpunktes entdecken Sie einen dunklen Brunnen sowie verschiedene Steine mit unleserlichen Inschriften (Bild 1). Kümmern Sie sich nicht weiter darum – das sind Rätsel, die Sie vorerst nicht lösen können.



01

II In einem fabrikähnlichen Gebäude belästigt Sie ein Schwarm riesiger Motten (Bild 2), die Sie mit einfachen Treffern zu Boden schlagen können. Auf den Einsatz der Schusswaffe sollten Sie möglichst verzichten, um keine kostbare Munition zu verschwenden. Vergessen Sie nicht, dass auch diese Ungeheuer erst dann endgültig Ruhe geben, wenn sie auf dem Boden liegend zertreten werden. In der Nähe der Fässer können Sie **Pistolenkugeln** aufnehmen.

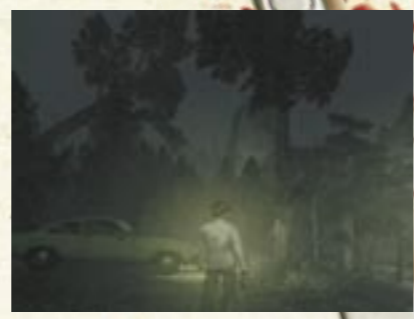
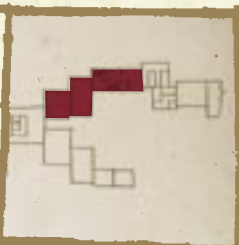


02



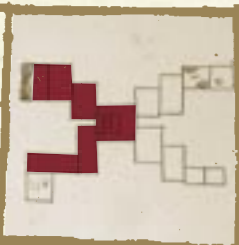
Mothbat

III Mitten im Wald parkt ein Auto (Bild 3). Wenn Sie an der offenen Fahrertür den Innenraum durchsuchen, entdecken Sie erst einen Fetzen Papier, und dann **Jaspers Notizblock**. Hinter dem nächsten Tor begegnen Sie dann auch Jasper Gein, dem Fahrer des Wagens. Wenn Sie in Jaspers Nähe stehen bleiben, erzählt er etwas über diesen Ort – was Sie natürlich nicht von dem **Nährstoffdrink** in seiner Nähe ablenken sollte. Setzen Sie Ihren Weg fort. Umgehen Sie im nächsten Abschnitt die Falle mitten auf dem Weg, achten Sie auf die Hunde und betreten Sie schließlich etwas später das Gelände des Waisenhauses.



03

IV Der Eingang zum Wish House ist fest verschlossen. **?? Seite 147** Lassen Sie sich also nicht lange ablenken: Der Weg zum Friedhof im Südwesten führt durch das Tor links hinter dem Haus. Sollten Sie jedoch gesteigertes Interesse an dem **Erste-Hilfe-Kasten** in der Nähe des Toluca-Sees haben, dann planen Sie jetzt einen Abstecher dorthin ein. Denn zurzeit wird der „Raum“ nordwestlich vom Wish House nur von drei Motten unsicher gemacht. Wenn Sie jedoch schon auf dem Friedhof waren, haben drei Monsterhunde deren Platz eingenommen (Bild 4).



04

V Auf dem Friedhof treffen Sie einen kleinen Jungen (Bild 5). Auch Jasper taucht plötzlich auf und stammelt etwas von einer „Dritten Offenbarung“. Nach dieser Begegnung können Sie gleich zum Waisenhaus zurückkehren. Natürlich steht es Ihnen frei, vorher noch die Grabsteine zu inspizieren, aber dabei werden Sie kaum etwas Bedeutsames finden. Lesbar sind nur folgende Inschriften: „Die besten Wünsche für Wish House“, „Geht dort und Euer Heim soll der Hölle gleichen, bei der Macht des Herrn“ und „Geht dort und Ihr werdet erzittern aus Angst vor dem Abstieg der Heiligen Mutter“. Auffällig ist hingegen das Grab mit dem offenen Sarg, in dem die Ziffern „11121“ stehen ...



05

VI Der Schlüssel zum Waisenhaus

Nach der Begegnung auf dem Friedhof wartet Jasper Gein vor der Tür des Wish House auf Sie. Er hat etwas, das Ihnen weiterhelfen kann, verlangt dafür aber etwas gegen seinen Durst: Geben Sie ihm die **Schokoladenmilch**, die in Apartment 302 im Kühlschrank lag (einfach in seiner Nähe benutzen). Wenn Sie die nicht dabei haben, dann nutzen Sie das Loch im Zaun, um sie zu holen. Zum Dank wirft Jasper den **Blutbeschriebenen Spaten** zu Boden,

den Sie selbstverständlich aufheben. Eine blutige Inschrift verrät Ihnen, wo Sie das nützliche Gartengerät einsetzen sollen. „Gegenüber wo sich See und Haus treffen, ...“: Das bedeutet natürlich südöstlich vom Waisenhaus, was durch den Text aus Jaspers Notizblock bestätigt wird. „... in der Hand, die sich am Boden festhält“: Der Sinn dieser Worte findet sich erst, wenn Sie den richtigen Ort erreicht haben.



JASPER GEIN

Jasper Gein ist besessen vom Okkulten. Er macht einen verwirrten Eindruck, ständig stammelt er etwas von dem geheimnisvollen Kult, der in der Nähe von Silent Hill einst sein Unwesen trieb. Ist er nur ein verwirrter Fan, oder gehört er vielleicht dazu? Und wer ist dieser „neugierige Typ“, den er hier vor einiger Zeit getroffen hat?
?? Seite 148

Jasper Gein

So spielen Sie

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

index

Apartment 302

U-Bahn

Wald

Wassergefängnis

Gebäude

Apartment

Apartment 302

Krankenhaus

U-Bahn

Wald

Wassergefängnis

Gebäude

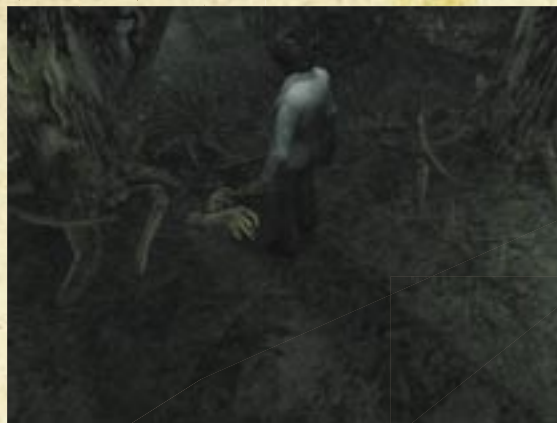
Apartment



VII

Falls Sie die Gegend schon erkundet haben, ist Ihnen im Südosten bestimmt eine Baumwurzel aufgefallen, die wie ein Arm aus dem Boden ragt (Bild 6). Genau dort graben Sie mit dem **Blutbeschriebenen Spaten** – und bringen den **Rostigen Blutigen Schlüssel** zum Vorschein. Auch den Schlüssel ziert eine Inschrift: „Der Besitzer dieses Schlüssels

wird in Ewigkeit umherwandeln.“ Die Bedeutung wird schnell klar, falls Sie den Rückweg zum Waisenhaus antreten. Zuerst einmal wird Ihnen im folgenden Abschnitt der unnatürliche Nebel auffallen. Wenn Sie jetzt versuchen, die nächste Tür im Nordwesten zu durchqueren, kommen Sie bei der Tür im Südosten wieder heraus. Und das bei jedem Versuch aufs Neue. Durch einen Blick auf die Karte im Spiel können Sie sich von diesem Effekt überzeugen. Um den Kreislauf zu durchbrechen, müssen Sie in die andere Richtung gehen. Klettern Sie durch das Loch im Südosten und kehren Sie ins Apartment zurück. Übrigens können Sie Ihren Schlägersatz erweitern, indem Sie vor dem Loch das **Eisen 6** einsammeln.



06



Apartment 302

Im Apartment klingelt es an der Tür. Durch den Spion sehen Sie Eileen und Richard Braintree aus Apartment 207, die sich ernsthafte Gedanken über Ihr Schicksal in Apartment 302 machen. Leider ist es unmöglich, sich bemerkbar zu machen. Befolgen Sie also den Ratschlag aus

Jaspers Notizblock: Legen Sie den Rostigen Blutigen Schlüssel in die Truhe im Wohnzimmer und kehren Sie in die Wald-Welt zurück.



VIII

Rückkehr zum Waisenhaus

Ohne den Rostigen Blutigen Schlüssel im Gepäck können Sie nun problemlos zum Wish House zurückkehren. Dort nutzen Sie das Loch im Zaun (Bild 7), um den Schlüssel aus Apartment 302 zu holen.

Jetzt können Sie den Eingang zum Wish

House mit dem **Rostigen Blutigen Schlüssel** öffnen. (Untersuchen Sie einfach die Tür – wenn Sie einen passenden Schlüssel haben, wird er immer automatisch benutzt.)



07



IX

Im Wish House

In dem Gebäude ist zuerst nur eine Sache wichtig: der **Fetzen Heilige Schrift**, der hinten links am Boden liegt (Bild 8). Während Sie das Schriftstück untersuchen, öffnet Jasper Gein, der Ihnen in das Gebäude gefolgt ist, die Tür in

der Nähe. Folgen Sie ihm in den Nebenraum. Beim Öffnen der Tür bemerken Sie die **Tafel „Ursprung“**, die Sie natürlich mitnehmen. Falls Sie noch etwas in der Wald-Welt erledigen möchten, dann sollten Sie es jetzt tun. Sobald Sie die Tür öffnen, erblicken Sie ein weiteres Opfer mit der „Nummer“ 17121 und erwachen danach im Schlafzimmer des Apartments. **?? Seite 147**



08



GEHEIMNISSE

geheimnisse

- So spielen Sie
- Lösungsweg
- Gegenstände
- Geheimnisse**
- index

- Das Finale
- Endsequenzen
- Bonus-Material
- Horror in 302

Apartment 302 ist ein gefährlicher Ort, ein Raum voller Geheimnisse. Die Gefahren haben Sie mit Hilfe der ersten Kapitel erfolgreich gemeistert.

Jetzt können Sie sich die Belohnung dafür abholen. Was kommt nach dem Durchspielen? Auf den folgenden Seiten erfahren Sie alles über zusätzliche Waffen, Spieloptionen und Endsequenzen. Außerdem werden endgültig alle Geheimnisse rund um Walter Sullivan, Eileen Galvin und die Geister in Apartment 302 gelüftet. Sollten Sie das Abenteuer bislang noch nicht gemeistert haben, gilt deshalb: Weiterlesen auf eigene Gefahr!

BONUS-MATERIAL

Eine nagelneue Angst

Wenn Sie nach dem Abspann des Spiels und der Bewertung einen Spielstand speichern, trägt dieser den Namen „Eine nagelneue Angst“. Dieser Spielstand ist die Voraussetzung für die Extras, die in diesem Abschnitt beschrieben werden. Sie können ihn vom Hauptmenü des Spiels aus laden, um einen neuen Spieldurchgang zu starten. Wie üblich haben Sie die Wahl zwischen den drei Schwierigkeitsgraden Einfach, Normal und Schwierig. Aber es gibt ein paar Unterschiede zum normalen Neuen Spiel, zum Beispiel neue Waffen.

Speichern Sie einen Eine-nagelneue-Angst-Spielstand, wird dessen Name im Menü in gelber Schrift angelegt. Im Infokasten unter der Liste wird jetzt neben der Anzahl der Speichervorgänge und dem gewählten Schwierigkeitsgrad auch noch angezeigt, welche Enden Sie zuvor gesehen haben. Haben Sie den letzten Spieldurchgang mit mindestens 90 Punkten abgeschlossen, wird das Ende rot markiert. Bei 100 Punkten wird es gelb hervorgehoben.



Kettensäge

Waffe	Stärke	Aufladezeit	Starker Angriff
Kettensäge	2,5	3,5 Sek.	8,1

- Bonuswaffe für Henry
- Fundort: Wald-Welt
- Bedingung: Eine nagelneue Angst

Eine „neue Angst“ bringt auch eine schicke neue Waffe mit sich. Aber die technischen Daten der Kettensäge sind nicht so spektakulär, wie diese Bonuswaffe auf den ersten Blick vermuten lässt. Sie steckt ab der zweiten Runde in der Nähe von Jaspers Auto im Boden (Bild 1). Die besondere Wirkung entfesselt das Arbeitsgerät eines Holzfällers nur aufgrund der Tatsache, dass es pro Angriff mehrere Treffer verursachen kann. Dann steigt die Stärke auf 12,5 Schadenspunkte pro Sekunde, und beim aufgeladenen Angriff sogar auf 40,5 pro Sekunde.



Maschinenpistole

- Bonuswaffe für Eileen
- unendlich Munition
- stärkste Waffe im Spiel
- Fundort: Apartment-Welt, Apartment 102
- Bedingung: Eine nagelneue Angst mit Platzierung 90-100 Punkte

Die Maschinenpistole ist eine Waffe für Eileen, die es in sich hat. Im Handumdrehen beseitigt sie damit jeden Feind. Diese Macht hat aber auch ihren Preis: Sie müssen beim letzten Spieldurchgang eine Platzierung von wenigstens 90 Punkten erreicht haben, damit dieses kleine Schmuckstück auftaucht.

Nur wenn Sie diese Bedingung erfüllen konnten, liegt die Maschinenpistole in der Apartment-Welt – also schon, bevor Sie Eileen im Hospital treffen. Sie können die Waffe gar nicht verfehlen, denn sie ruht in 102 auf der Theke vor dem Kühlschrank mit dem wichtigen Fetzen Rotes Papier (Bild 2). Sie können die Waffe auch liegen lassen und beim zweiten Besuch zusammen mit Eileen einsammeln. Allerdings hat sie dann kaum noch Gelegenheit, von der Waffe Gebrauch zu machen.

Übrigens hat die Waffe drastische Auswirkungen auf Eileens Fluch (vgl. Seite 138). Wenn Sie die Waffe nehmen und dann am Ausgang der U-Bahn-Welt Walter Sullivan begegnen, befindet sich Eileen plötzlich in katastrophalem Zustand, was natürlich von Nachteil ist, wenn Sie sich das Ende Mutter oder Flucht erspielen möchten.



So spielen Sie

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index

Das Finale

Endsequenzen

Bonus-Material

Horror in 302

Eileen

Monster-infos

Fragen & Antworten

Haben Sie's bemerkt?

Hätten Sie's gewusst?