



SilentHillParadise.com

SILENT HILL™



SilentHillParadise.com

Everyone will die.

© 2002 Konami

SI

SilentHillParadise.com

サイレントヒル

第2回文化庁メディア芸術祭 デジタルアート ノンインタラクティブ部門 優秀賞受賞



SILENT HILL



Story

＜セントラルサイレントヒルで火災発生＞
サイレントヒルのセントラル地区北東部で深夜に火災発生。午前5時の時点で消火はほぼ終了し、現在、出火の原因を究明中。6棟がほぼ全焼。現在の処、重軽傷者合わせて6名、行方不明1名。消防署では市民に火災予防の徹底を呼びかけている。

気がつけば、一人だった。誰もいない。何が起ったのか。彼女がそれを知るすべはなかった。他の人はどこにいったのか？ 自分は助かるのか？ 廊下を徘徊する“あれ”が何なのか？ 何一つとして、わからない。いつからここにいるのか、いつからこうやって隠れているのかさえ、わからなくなる。彼女はただ一人だった。誰もいない。彼女は赤いカーディガンに包まれた自分の肩を強く抱きしめた。机の下に隠した、その自分の身体をさらに締めようとするかのように。「誰か……助けて」
くちびるから嗚咽混じりのつぶやきもれる。……カチリ。数瞬の静寂の後、彼女の言葉に応えるかのように、診察室の中に扉の鍵が開けられる音が響いた。

「あなたがそれを始めたきっかけは？」
「好奇心で。軽い気持ちだった……友達もやっていたし、そんなにたいへんなことをやるという感じはなかったわ。」
「罪悪感？」
「全然なかったわけじゃないわ。でも、だからやめよう、とは思わなかった。わかるでしょ？ かえってそれが気持ちいいのよ。」
「中毒になる前にやめようとは思わなかったのか？」
「これぐらいは大丈夫、まだ私は平気、たいしたことじゃない。最初はそんな言い訳をしながら繰り返していたわ。気がついたら、もうやめられなくなっていた。」
「自殺をしようとしたのは何故？」
「意志の弱い自分に嫌になって……このままだけでも、家族や友達に迷惑をかけるだけだから、私なんていなくなった方がいいと思ったから……。」
「死ぬ気で頑張れば何とかならなかったのでは？」
「そんなこと……もう何度も思ったわ。そしてその度に駄目だった。何度もやめようとして、また同じことを繰り返したのよ！？」
もう、いいかげん、死んだ方がまし……。目を覚ますと、とても奇妙な感じがした。

だが目に映るものは、いつもと何一つ変わらない。その奇妙さの理由に彼はやがて気がついた。あまりにも静かだったのだ。普段ならある管の、人の声や気配、そして街の騒音が聞こえない。窓から差し込む光がなければ、今が真夜中だと錯覚しそうなほどに、建物はひっそりと息を殺している。何が起ったのか？ いったい、皆は何をしているんだ？ 誰にもなく悪態をつく、彼はそれを調べるために病院の中を一人さまよった。だが、誰もいない。そして人の代わりに出会ってしまったのは、怪物としか形容のしようがないものだった。その怪物は彼の姿を認めると、鳥のような羽をはばかせ彼に襲いかかってくる。火傷跡のような赤茶けた皮膚、翼竜に似た牙を持つくちばし。彼はその怪物に驚きつつも護身用の拳銃を取り出すと、ためらうことなくその引き金を引いた。
「これはいったい何の冗談だ？ まさか、奴ら……。」

～サイレントヒルへようこそ！～
たまには都会の喧騒を忘れ、湖を渡る澄んだ風の中、心落ち着く静かな一時を過ごしてみたいと思いませんか？ 美しい景観、素朴な町並み、ここは静かな湖畔のリゾートタウン、サイレントヒル。この町はきっと、あなたに安らぎを与えることでしよう。

断片的な夢……。炎に吞まれる家。小さな町と大きな湖。薄暗い病院の廊下。窓のない屋根裏部屋。誰もいない学校の教室。汚れたシャツと天井。床に放り出された人形。少しだけの懐かしさ。心を引き裂かれるような恐怖。助けて、と誰かが言っていた。そして暗闇。夜よりも黒い暗闇。その中にいる“何か”。私は行かなくてはいけない気がした。私は行かなくてはいけない気がした。助けて、と誰かが泣いていた。夢の中で、たぶんそれは私だった。

＜サイレントヒル市長死亡＞
サイレントヒル市長トーマス・ジョンソンが昨日の午後3時42分、ミドウィッチ小学校視察中に心臓麻痺で亡くなった。市長



は学校長らと校内の見学中に突然胸を押さえて倒れ、周囲の人間が慌てて助け起こした時には既に亡くなっていたとのこと。ジョンソン市長は特に市内に出回る麻薬の撲滅と観光都市としての発展を目指していた。その積極的な姿勢と実行力を高く評価されており、その早すぎる突然の死を惜しむ声は多い。ジョンソン市長の主治医であるギブソン医師は「健康な人でした。ほとんど病気や怪我もなく、もし少しでも問題があれば私の注意をよく守りすくでも治そうとする。それがこんなことが起こるとは……」と語り、その死に哀しみの表情を見せていた。

サイレントヒルに一番近い町、ブラマ。シビルは無駄のない動作で受話器を手にした。「はい、ブラマ署。」少し低めの甘みのない声が、彼女の性格を表しているかのようだった。「ええ……そうです。電話が通じない……いえ、ブラマでは何も。」受話器の向こうの声に、サングラスの影に隠された眉をわずかに歪める。それはサイレントヒルの異変を告げる連絡だった。ただ、電話の向こうの声に深刻さはない。この電

話の不通の原因も、日常に埋もれる程度の些細なトラブルだと思っているかのように。「わかりました。念のため、行って確認してきます。」そしてサイレントヒルへと向かう彼女もまた、あの町で何が起こったのかをまだ知らない。シビルの、その歩みには何のためらいもなかった。

扉に恨みがあるかのごとく、叩き付けるような勢いで扉を開けた上司に、まだ幼さを残す表情で、部屋の中にいた青年がいつものように軽口をたたいた。「どうしたんですか、慌てちゃって。女房が浮気でもしたんですか。」「んなこと言ってる場合じゃねえ。捜査官が殺されたんだ。」部屋に入った男は普段は見せない厳しい表情で、青年をぎろりと睨むとそう言い放った。青年はその言葉に表情を強張らせる。「え、あのグッジ捜査官ですか?」「そうだ。検死官は『殺された跡はないから病死の可能性もある』とは言っていたから、殺されたというのは俺の勘違いかもしれない。だが、状況を考えてどう考えても他殺にしか……まあ、いい。とにかく俺は現場

に向かう。」男は出かける準備をしながらそれだけを一言に言い切ると、「おまえは留守番だ。電話の番しろ。」と青年に言い残しつつ、もう一度大きな音を立てて扉を開けて部屋を飛び出していった。

特別目立つ子というわけではありませんでした。むしろ、どちらかと言うと、目立たないおとなしい子でした。ほとんど笑うことがなく、友達と遊んでいる姿も滅多に見かけませんでした。でも、よく覚えていました。あの子のことは。あの子の仇名を知っていますか?……「魔女」です。あの子がそういう子である、と。最初は私も馬鹿な話だと思いました。実際にそんなことがあるわけがない、と。昔、私が幼かった頃、住んでいた町に「殺人鬼」と呼ばれていた老人がいました。夜中になると町を徘徊し、人間を見つけると殺し現場に埋める……そんな噂があって、私たちは皆、彼のことを恐れていました。でも、もちろん、誰一人として殺された人も行方不明になった人もいません。噂話ってそんなもんじゃありません? だから、彼女の噂も全く信じていませんで

した。……あの事件が起きるまでは。

「シェリル、起きたのか?」父親の声にシェリルは安堵したように微笑んだ。「うん。もう外は真っ暗ね……パパ、まだ着かないの?」そして車のフロントガラスごしの漆黒の夜空を見上げて、そうつぶやいた。星のない、天に蓋をしてしまったような夜だった。「もう少しだよ。もう少しでサイレントヒルだ。」「このオンボロ車。あんなところで故障するなんて、ついてないわ。」

ハリーは娘の拗ねた口調に『まったくだ』と笑いながら応えた。



Director

Keiichiro Toyama 外山 圭一郎

このゲームが他のゲームと決定的に異なる点は何か?という問いに端的に答えるとしたら、「雰囲気」という漠然とした曖昧な答えになるでしょう。

しかしプレイしていただければ分かると思います。突飛して斬新なゲームシステムなど特に無い、オーソドックスなスタイルですが、見た目は言うに及ばず、シナリオやサウンドに至るまで、独特の雰囲気、空気がまとわりついているのを感じていただけるでしょう。それらはどこから来て、どこに向かうものなのか、ということについて語りたいと思います。

雑誌等では、「光と闇の恐怖」「見えない恐怖」といったコピーが前面に打ち出されるのですが、これは、まあ闇をシステムに組み込めば怖くなることは事前に予測できた範疇なので、さほど言及が必要なものではありません。悩まされたのは、闇に浮かび上がる世界、その光景は何か?ということなのです。

企画当初、とにかく他のゲームと差別化することが課題でした。このゲーム独自の、幹にあたる部分は?という問いに対して、可能性だけは無限にあったのです。その解として、ゲームのステロタイプなものでなく、現実感を感じさせる設定でいくことはチームの共通認識としてあったのですが(このあたりの詳細は今回は省かせてもらいます)、もう一点、演出における「基準」について悩んでいました。現実感を感じさせる、とは言うものの現実のように限りなく自由度を高めていくことは不可能です。また、現実的な要素は単にプレイヤーへの負担となつて終わる危険もあります。つまり、あくまでも普遍的なゲームでありながら現実感をどのように表現するか、境界をどこに設けるかという問題です。

現実的な要素を増やせば増やすほど、残されたゲーム的な要素とのギャップが浮き彫りになります。時間は流れているのか止まっているのかかわらない、銃を撃っても物は壊れない、腹は減らない、レイトイレにもいかない…。すべてゲームだからといえばそれまでなのですが、唯一感情の起伏~不安感、恐怖、安堵~といった類の感覚を喚起させる点が、寝てる時に見る夢、悪夢に近いく感じました。そして、アドベンチャーゲーム=他人の夢。夢で起こり得るならばアリ。すべては記憶の断片が再構成される光景という解釈を基準に決定していきました。よって、このゲームでは近代的な武器やクリーチャー、宇宙船やヒーローは出てきません。ただ、だれもが既視感を覚えるような、ノスタルジックな町並、(一見)普通の人々、奇妙で不格好な怪物たちといったものがすべてなのです。そしてその考え方はゲームにおけるシナリオ、演出の方法論にまで及びました。アドベンチャーゲームというものにおいては、いわゆる映画的な演出の応用が一般的だと思うのですが、このゲームでは、断片を拾い上げていき、プレイヤーの頭の中でパズルが組み上がっていくような感覚、あたかも夢の中でバラバラで無関係な断片が鎖のように繋がっていく感覚を想定しました。今回は一応ストーリーもクライマックスもあるので、私の中で勝手に実験として完結している感もあるのですが…とにかくそういったものであることを頭の片隅にでも留めておいていただければ、ちよつと違った発見があるかもしれません。



Character Designer CGI Creator

Takayoshi Sato 佐藤 隆善

ゲームのCGの出発点とは、そのゲーム独特の世界観や、架空の個性的なキャラクター達をより存在感豊かに表現したい。そしてそのフィクションの世界やキャラクターができてきた時、よりリアルに作り込む事によって疑似体験を誘いたい。そんなところから出てきているのではないだろうか。

しかしCGとはどんなに進化して、夢空間を完全に再現出来たとしてもそれはだまし絵でしかありません。CGの中で色鮮やかなレーザー光線が発射されたとしても、ヒーローのマントがリアルに揺れたとしても、それは物理的なシミュレーションでしかないわけです。

いままで人間は様々なメディアを生み出してきました。絵画であったり、映画だったりしますが、それぞれにそのメディアの存在価値があります。それは例え同じ現実のモチーフを表現したとしても、そのとらえかたにおいてメディアの数だけ視点があり、その制作者の数だけ表現方法があるのです。

CGもまだ生まれたばかりのメディアですが、CGなりの視点を持って、だれでも知っている現実の世界を独特の視点で表現していく。そんなCG開花の時期がもうすぐくるでしょう。

今回、「SILENT HILL」では、主人公は普通の一般市民、舞台になる町もかつては普通の町でした。そこには具現化すべき架空の存在はほとんどありません。なんでもない普通の日常の事物をCGムービー制作という視点に立ち、比較的手付けずだった部分を抜き出し、CGに置き換えていく。これが今回のCG制作テーマであり、「SILENT HILL」は格好の素材でした。もちろん、CG自体の年齢の若さからしても「在り方」を提示する、という所には至っていませんが、今までの感覚でこのCGを見た時に違和感を感じさせる事が出来るよう組み立てています。

又、今作品の中で1ヶ所CGを使った具体的な遊びを盛り込みました。このゲームをクリアして、エンディングまで辿り着いた時、もう一度「SILENT HILL」のCGと、そのキャラクターに恋することが出来るでしょう。



Sound Director

Akira Yamaoka 山岡 晃

まず、はじめに選んで通らなくてはいけなかったのは、崇め称えられる作り手、その作り手を崇め称える人間が創るもの。こんな事を一番最初に気にしてみました。その創られたものが、どれくらい恥ずかしい事、軽薄な事であるか…。

それから「キヲテラウ」のような事をしてかし、おぞましい事になってしまうものもある。これも触れて通るわけにはいかなかった。また、伝統的の理論ばつたもの、これはもちろん論外だ。

「SILENT HILL」にBGMはない。効果的だと思いい、創ってみた音もない。「SILENT HILL」という世界があるならば、そこに聞こえるであろう音を、空気の振動を通して伝えられる術を使って描いてみた。よく「ゲーム・ミュージック」といった形で表されるゲーム中の音等ではあるが、それは「SILENT HILL」には全く当てはまらない。「映画のようなつくりを〜」などと、ものづくりに対し「目指す」ような事も文頭に当てはまるので避けておいた。

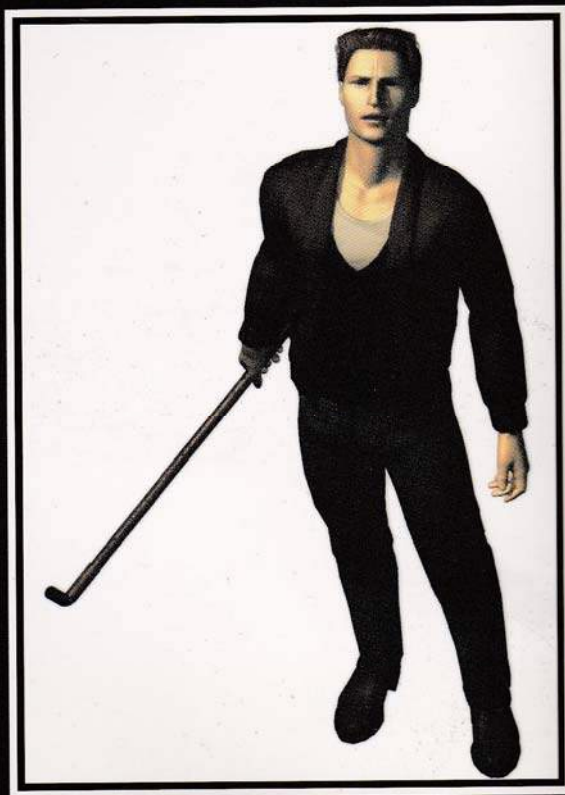
プレイステーションのゲームとして、手にした人が「SILENT HILL」にどういふ風に関わってもらえるかを考えてみた。ゆえに、他のそれらとは違うように「SILENT HILL」には空気を創りだす刃を沈めてある。

Talk Out

Harry Mason

ハリー・メイソン

本作品の主人公である、32歳の職業作家。抱えていた大きな仕事がようやく終わり、まとまった休暇を過ごすために一人娘のシェリルと一緒に、サイレントヒルの町にやってきたところで、思わぬ事件に巻き込まれる。何か重大な任務についているわけでもないし、肉体的に特殊な訓練を受けているわけでもない、ごく普通の市民である。人付き合いがやや不器用で、言葉のはしばしからぶつきらぼうな印象を与える。自分なりのモラル、価値基準に従って行動しているが、それを他人に強要するようなことはない。自分にとって本当に大事な人間関係、特に家族を大切にすることが強く、それが正義や義憤などよりも、重要な彼の行動原理となる。妻を4年前に病気で亡くしているため、娘のシェリルが唯一の家族である。



Cheryl Mason

シェリル・メイソン

7歳になったばかりのハリーの一人娘。どちらかというと内向的で人見知り激しいが、いたって普通の健康的な子どもである。父親であるハリーに絶対的な信頼を寄せている。今回の休暇旅行でサイレントヒルに行きたいと言ったのは彼女であった。だが、町を目前にしての事故のあと、彼女は車の中から忽然と姿を消してしまった。





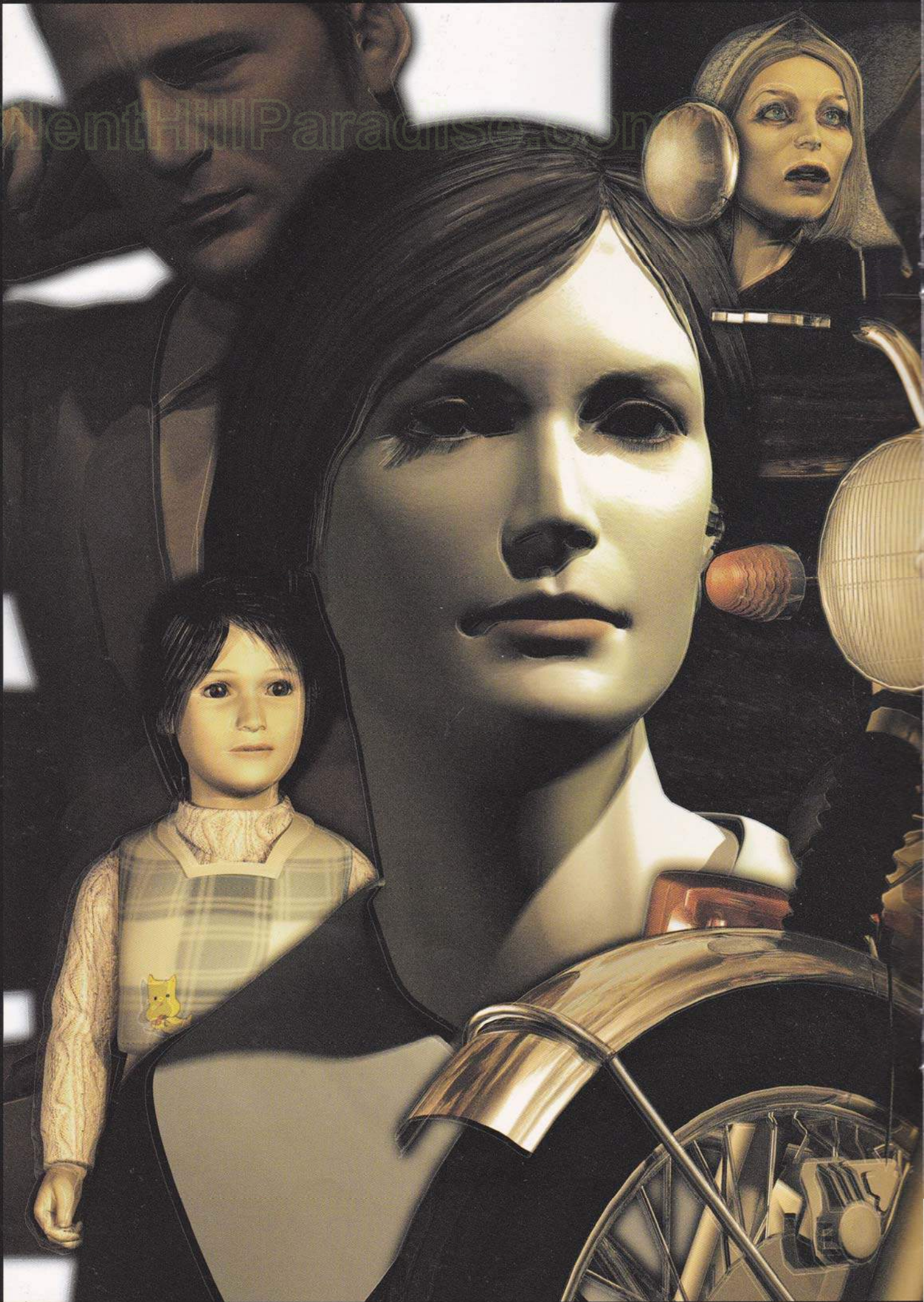
シビル・ベネット

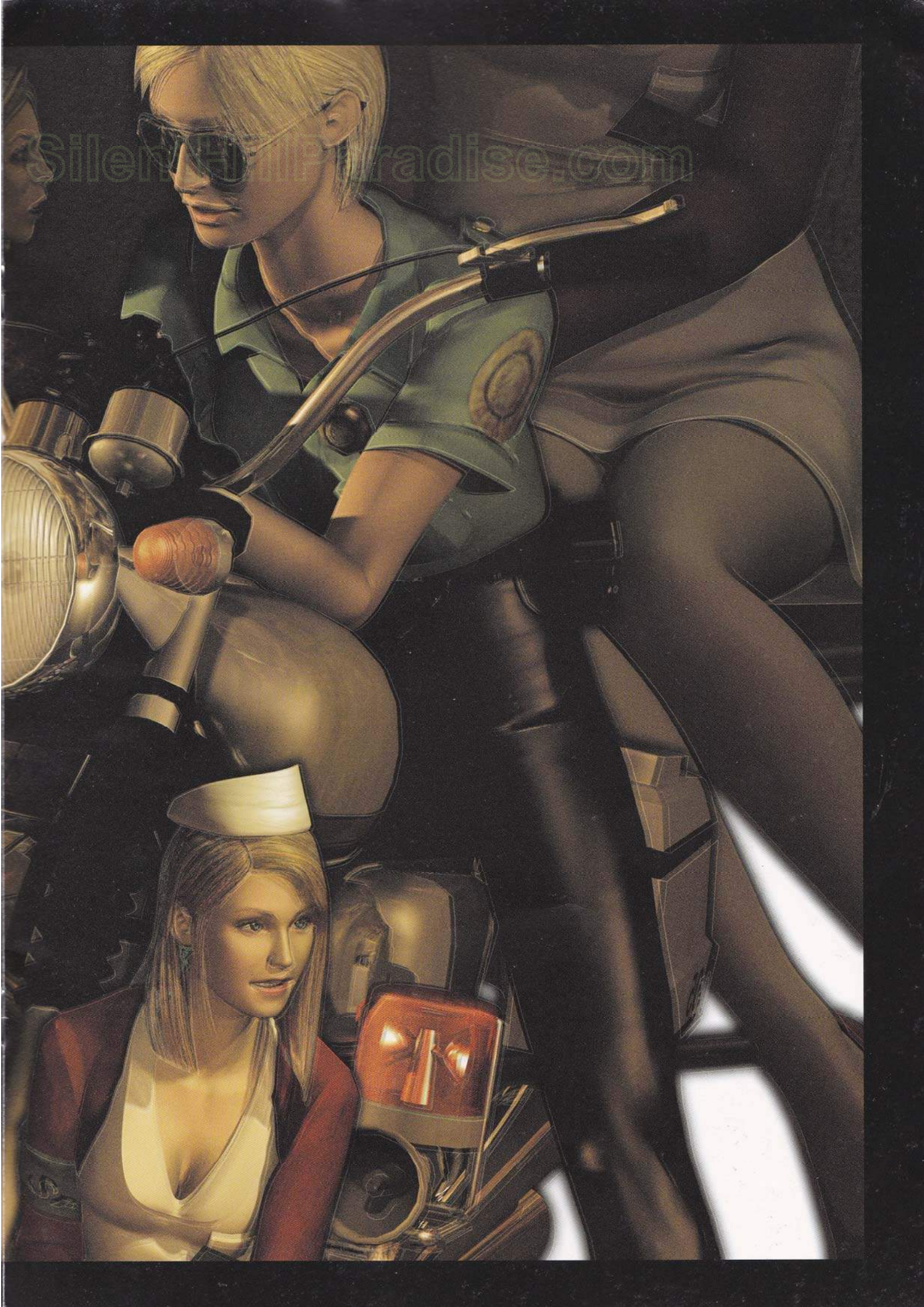
Cybil Bennett

サイレントヒルの隣町ブラマ市の警察に勤務する職業警官。事件に相對したときは職責を果たすことを最優先とし、そのため若干冷たい印象を与えることがあるけれども、その無愛想な言葉のはしばしからは強い責任感が感じ取られ、信頼するに足る人物であることがうかがえる。突如連絡の途絶えたサイレントヒルの様子を調べにきたところでハリーに遭遇。忠告に従わず、娘を助け出そうと危険な町なかを一人で探し歩くハリーを諷めるが、次第に自らの危険も顧みず協力するようになる。

Character's Profile

SilentHillParadise.com







恐怖。その本質がここにある。

——鈴木 光司(作家)

プロフィール

1957年、静岡県浜松市生まれ。

慶應義塾大学仏文科卒。

1990年、『楽園』で、

第2回日本ファンタジーノベル大賞優秀賞を受賞し、デビュー。

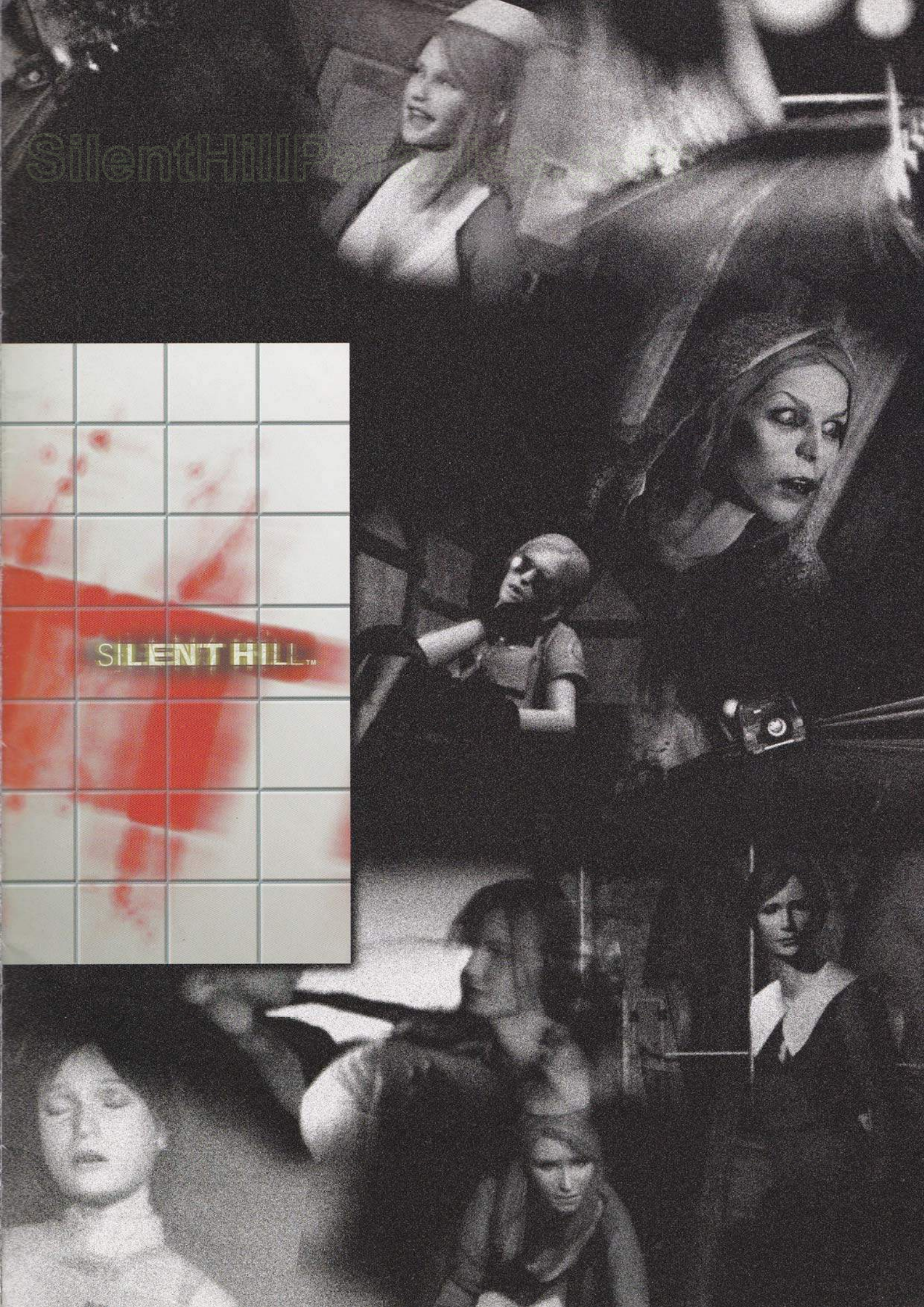
『リング』

『らせん』

『ループ』

の作者として知られる。





Silent Hill

SILENT HILL™

STEP 1 HillParadise

ようやく取れた休暇の始めに、尋常ならざる事件に巻き込まれてしまった主人公ハリー。周囲の異常な状況に戸惑いながらも、いなくなった娘シェリルの行方を捜さなければならない。町なかに人の気配はない上に、あたりは深い霧に包まれて視界も良くない。おまけに不気味な生き物が彷徨っている。こんな危険な状況下では一刻もはやくシェリルを保護しなければ、と焦ってしまいがちだが、ハリー自身からしてかなり危険な状態におかれている。ハリーはごく普通の市民である。やみくもに飛び込んでいって、得体の知れない生き物に真っ向から戦いを挑んでも、そうそう勝てるわけがない。ここは序盤のカフェで入手するラジオとライトの2つを有効に使用して、慎重に探索を進めていくのが賢明であろう。とりわけ、最初のうちはろくな武器もないので、できる限り怪物には見つからないよう行動し、万が一見つかった場合には、戦うだけでなく、逃げ出すことも考えてみるべきである。

ポケットラジオ

序盤でハリーが手に入れるポケットラジオは、壊れているのか何の番組も受信しないが、この世のものならぬ生き物が近づくと、不快なノイズを発する。ノイズは、生き物が近くなるにつれて大きくなり、また方向によっても音量が変わる。深い霧の中や暗闇の中では、相手を視認できる距離よりも遠い位置から反応するので、非常に重宝する。特に闇の中では、ライトの届く範囲よりラジオが感知する範囲の方が広いので、場合によってはライト以上に頼りになるといっても過言ではない。サイレントヒルの町は寂れているとはいえ、歩き回るのは結構広い町である。シェリルの身を案じるあまりに、走って行動することが多いであろうが、ラジオからノイズが聞こえてきたら走るのを止め、手探りで慎重に行動するのが賢い探索方法であろう。ラジオノイズは怪物に聞こえないが、走ったり発砲したり、大きな音を立てるとすぐに見つかってしまうからだ。ライトはもちろん、消しておいた方がよい。視界内が極端に暗くなってしまうが、ラジオノイズだけでも十分怪物の位置は把握できるものである。また、室内では若干感度が落ちるものの、ドアを開けたときのノイズの有無で、部屋の中に怪物がいるかどうか判断できる。ノイズがしたら周囲に気を配ってゆっくりと進むべきだし、音がしなければライトを点けて部屋の中を調査すれば良いだろう。

ライト

もうひとつ、カフェで拾う大事なもので、ライトがある。これは、胸ポケットに収めたままワンタッチで点灯消灯ができるので、両手が自由に使える便利な代物である。バッテリーの消耗を気にする必要はないが、小型なのでそう遠くまでは照らし出してくれない。鍵のかかったドアを開けたり、道端に落ちているものを拾ったり、何よりも十分な視界（とはいっても5.6m先までだが）を確保するにはなくてはならないライトだが、その反面、点灯していると怪物に見つかりやすいという欠点がある。中には明かりを目指して寄ってくるものもいるので、なおさら厄介である。一般市民の、くだけた話、その辺の若いパパにすぎないハリーにとって、戦うことはまさに命がけである。できることなら見るもおぞましい生き物などは、遭遇したくないであろう。そこで、普段はライトを消したまま行動することを推奨する。ライトを点けていなくても完全な暗闇になるわけではなく、周囲の様子はほんやりながら判別できる。アイテムを使ったり、地図を見たりなど、必要なときだけ点灯するようにして、近くにいるかもしれない怪物の注意を、不用意に惹きつけないことが肝心である。怪物に遭遇しても、消灯したままであれば、1~2mくらいまで近寄ってもそう簡単には気付かれないので、相手の動きを見定めながら、抜き足差し足でそばを通りぬけるのが一番安全であろう。万が一発見されたときでも、ライトをむやみに点けてはならない。まだハリーに気付いていない、他の怪物の注意まで惹いてしまうことがあるからだ。よほどのことがない限り、ライトを消したまま一目散に逃げ出せば、どこかで追跡を振り切れるはずである。屋内の場合はやや勝手が違う。逃げて逃げ切れるほどの広い部屋はないので、とりあえず別の部屋に逃げ込むのが基本である。いったん他の部屋に移ってしまえば、怪物はすぐにハリーを見失って無警戒になる。問題は、大概の部屋や廊下は狭い上に、しばしば目的のドアに鍵がかかっていたりするという点だ。

戦う

街路や廊下の途中にいる怪物などは、倒してしまえば確かにあとあと楽にな





るのだが、単に通過するだけであれば、無理して戦ったり、豊富とはいえない銃弾を無駄に消費したりせずに、ライトを消したまま（あるいは霧の中だったら、相手の影がようやく見える程度のところを）忍び足で通り抜けるのが得策である。また、本当にその道を行かなければならないのか、考え直してみるのも一案であろう。別に安全なコースがあるのなら、そちらに行くに越したことはない。敵に背を見せて一目散に逃げ出すのはみっともないことかもしれないが、ハリーの目的は怪物を退治することではなくて、行方不明になった娘を探し出すことなのである。けれども、どうしても戦わなくてはならないときもある。銃弾に余裕があれば相手の攻撃が届かない距離から、安全に撃ち倒すことも考えられるが、銃声は近くにいる他の怪物の注意を惹きつけるし、暗闇の中では遠いとなかなか命中しない。もちろんライトを点ければ射撃精度は向上するが、近くの怪物どもが集まってくるだろう。1対1でもつらい戦いになるのに、2体3体と複数の怪物に襲われたら、まず、勝てる見込みはない。最初の一撃は、相手に気づかれていない状態で加えるといっそう効果的である。そのためにはライトは必ず消しておき、ノイズの大小と暗がりにはぼんやり動く影を頼りに、慎重に近づくのが良い。それから、自分の背後には極力安全なスペースを確保しておくべきである。1、2発打撃を与えたら、バックステップで間合いを取り直し、向かってくる敵にまた1、2発くらわす。隅に追いつめられてしがみついたら、振りほどいて逃げ出すのも一苦勞である。但し、空中から襲われたときは壁やフェンスで後背の死角をなくす方が良い。得体の知れないものに襲われたときには大概混乱したり慌てたりするものだが、冷静に考えてみれば、少しでも有利な状況で戦えるようにもっていく方途が見つかるはずである。

近接武器

ナイフや鉄パイプなどの近接打撃武器は扱いが難しいが、弾数を気にしなくても良いし、照準を合わせる必要もないので、効果的に使えることが多い。カフエで見つけたナイフはないよりましといった程度で、身を守るのが精いっぱいだが、裏路地で拾う鉄パイプは大した威力もないが十分利用できる。不意打ちをくらわせれば、武器としては貧弱な鉄パイプでも、2、3発で相手を地面に打ち倒すことが可能である。それに鉄パイプは、他のより強力な武器と違って、構えたまま移動もできる。相手が倒れたら、必ずとどめはさしておくのが良い。完全に息絶えたかどうかは、ノイズの有無で判断できる。近くに他の怪物がいると面倒だが、近寄ってみてけたたましいノイズが聞こえたら、まだ完全にはやつつけていないということである。足下の地面に倒れた敵を攻撃するには、パイプやハンマーだったら、攻撃ボタンを押せばなしにすると地面に振り下ろす攻撃ができる。倒れ込んだまましばらく立ち上がれない状態にある怪物は、蹴り飛ばしたり踏みつけたりしてとどめをさすことも可能である。

銃火器

一方、銃火器は遠くから攻撃でき、ライフルともなれば相当の威力を発揮する。人間相手であればハンドガンの2、3発でも十分だろう。もっとも、怪物となるとそう簡単にはいかないが、それでも十分心強いことは確かである。銃火器の最大の悩みは、弾数に限りがあるということである。シビルに貸して貰った時点では15発しかない。そうそう弾薬が落ちているわけではない、いつどんな怪物がどれだけ現れるかも判らないので、無駄遣いは極力避けた方が良い。それからどうしても銃声が周囲に響いてしまうので、他の怪物が近寄ってくることが多い。室内ならともかく、屋外で発砲すると、かなり遠いところからでも聞きつけて襲いかかってくることもある。そんな場合には全部撃ち倒そうなんて考えずに、まずは逃げる算段をした方が良いでしょう。いうまでもなく銃火器は、近接武器よりも正確な狙いを必要とする。暗闇でも撃って当たらないことはないが、なるべくひきつけて、危険だがライトを点けて撃つのが確実である。ライトを点けている限り、照準はオートである。軸線の近い別の敵に狙いを変えるには、銃を構え直すか、その方向に一度極端にぶってやれば、目的の怪物に照準が合う。

目的は1つ……

ハリーの目的は、サイレントヒルに彷徨う怪物どもを一掃することではない。行きがかり上やむを得ないときはともかくとして、無駄な戦いは避けていくのが一番である。むやみやたらに命を危険にさらす必要はない。



SILENT

The Game Makers

Executive Producer
Makoto Yano

Producer
Gozo Kitao

Director
Keiichiro Toyama

Game System Programmer
Akihiro Imamura

Graphic System Programmer
Naoto Oshima

Character System Programmer
Yuki Mizuochi

Enemy Programmer
Kazutoshi Sugai
Hiroyuki Owaku
Kazumasa Ogiso

Event Programmer
Hiroyuki Owaku

Background Designer
Isao Takahashi
Masahiro Ito
Masashi Tsuboyama
Mihoko Kimura
Takayuki Ando
Tomohisa Koike
Takamitsu Nemoto
Kazuyuki Kaiho
Tatsuto Yabe
Soichiro Kitai
Keiichiro Toyama

Monster Designer
Naoko Sato
Masahiro Ito

Motion, Story Demo Designer
Naoko Sato
Takayuki Ando
Masashi Tsuboyama

Character Designer
Takayoshi Sato

CGI Creator
Takayoshi Sato

Digital Technician
Kenichiro Imaizumi

Sound Director
Akira Yamaoka

Sound Programmer
AKT

Ending Theme "Esper(á)ndote"
Produced by **Rika Muranaka**
Music and words by **Rika Muranaka**
Translated by **Daniel Monteverde**
Arranged by **Rika Muranaka & Omar Valente**
Lead Vocal: **Vanesa Quiroz**

SILENT HILL.

Package Designer
Daisuke Nakayama

Publicity
Shigeyuki Tamura
Kanako Nakahara
Taro Miyake

Play Check
Tatsuhiko Urushibara
RMC
STUDIO STAT

English Staffs

Recording Director
Harry Inaba

Audio Engineer
Scott Greiner (Transmedia)

Senior Product Coordinator
Harry Inaba

Product Coordinator
Aki Saito

Script Translation by
Latina International Corporation

Recording Studio
Transmedia

Voice Talent Agency
STARS

Voice Talents
Harry **Michael G**
Cybil **Susan Papa**
Lisa **Thessaly Lerner**
Dr. Kaufmann **Jarion Monroe**
Alessa/Cheryl **Sandra Wane**
Dahlia **Liz Mamorsky**

Special Thanks
HALKY
Mike Gallo (KOA)
Ken Ogasawara (KOA)
Kelly N. Pine (Transmedia)
Britney L. Yunker (STARS)
Kiyohiko Yamane
Nobuaki Yamazaki
Kazuaki Sugawara
Akihito Ichihara
Emi Kori

SilentHillParadise.com

*If
destiny interferes with reality, one man's determination
may merely be
what is determined
by
his
fate.*