

~~~~~  
+++++  
*ВСЕ интересности  
и наблюдения  
по Silent Hill 1*  
+++++  
~~~~~

Версия 1.5
16.07.2006
Автор: SilentPyramid (silentpyramid@mail.ru)

СОДЕРЖАНИЕ:

- 0. Вступление
- 1. Общие (18)
- 2. Интро и заглавное меню (12)
- 3. Кошмар (10)
- 4. Кафе (10)
- 5. Район Old Silent Hill, часть 1 (27)
- 6. Школа Мидвич, часть 1 (32)
- 7. Школа Мидвич, часть 2 (25)
- 8. Школа Мидвич, часть 3 (8)
- 9. Район Old Silent Hill, часть 2 (15)
- 10. Балканская церковь, бензоколонка, мост (21)
- 11. Business District, часть 1 (19)
- 12. Госпиталь Алчемилла, часть 1 (13)
- 13. Госпиталь Алчемилла, часть 2 (21)
- 14. Green Lion и Business District2 (13)
- 15. Канализация 1 (5)
- 16. Resort Area, часть1 (12)
- 17. Resort Area, часть2 (7)
- 18. Канализация2 и Парк Развлечений (13)
- 19. Нигде (53)
- 20. Наблюдения, касающиеся монстров (26)
- 21. Значения имен и фамилий (8)
- 22. Интересности, содержащиеся на диске, но не вошедшие в игру (6)

=====

ВНИМАНИЕ: файл содержит значительное количество спойлеров к Silent Hill1, Silent Hill: Play Novel и Silent Hill3!

=====

Список новых пунктов в версии 0.7: 4.2, 4.4, 5.11, 9.11, 9.12, 10.1 - 10.5, 10.10, 11.2 - 11.17, 12.1 - 12.11, 13.1 - 13.18, 14.1, 14.2, 14.3 - 14.6, 14.8, 14.9, 15.1, 15.2, 19.1, 20.1, 20.4, 20.5.

Обновления версии 0.9: 2.5, 13.3, 13.3, 16.2, 16.3, 16.5, 16.6, 16.8 - 16.11, 17.1 - 17.5, 18.1 - 18.11, 19.1 - 19.23, 20.6, 20.7

Обновления версии 1.0: 2.7, 16-8, 19.3, 19.23 - 19.39, 20.6 - 20.23, 22.1 - 22.6.

Обновления версии 1.1: 1.7 (дополнен), 1.9, 1.10, 1.11, 1.12, 2.1, 3.5, 4.1 (доп), 5.3, 5.11 (доп), 5.14 (доп), 8.2, 14.9, 15.3, 20.24, 20.25, добавлено еще 14 новых наблюдений в раздел 19.

Обновления версии 1.2: 1.13, 1.14, 1.15, 1.16, 1.17, 1.18, 5.4, 5.6, 5.10, 5.11, 5.12, 5.13, 5.14, 5.16, 5.20, 5.24, 6.28, 9.13, 9.14, 10.20, 10.21, 11.17, 11.18, 13.4, 14.2, 14.12, 15.4, 15.5, 16.9, 17.1, 17.5, 19.12 (доп.), 20.18.

Обновления версии 1.3: 1.9 (доп), 2.4 (доп), 7.22, 11.4 (доп), 17.1 (доп), 18.1, 19.52 (доп), 22.6 (доп).

Обновления версии 1.4 (01.05.2006): устранены некоторые опечатки; добавлен новый пункт 19.52.

Обновления версии 1.5 (16.07.2006): 1.19, 1.20, 2.5 (доп), 4.1 (доп), 5.15, 7.26, 10.18, 13.15, 17.6, 20.19 (доп), 21.2 (доп), 21.3 (доп), 21.5 (доп).

0. Вступление

Пожалуй, первую часть популярной серии "Silent Hill" можно назвать просто уникальной в своем роде игрой, причем, критерием уникальности является не только леденящая душу атмосфера кошмарного сна, но и поражающая проработанность игры. Вселенная SH настолько наполнена разнообразными "пасхалками", отсылками и прочими интересными моментами, что просто диву даешься! Где-то создатели вкладывают в игру маленькие, незаметные на первый взгляд, намеки и символические моменты, помогающие глубже понять смысл игры, где-то воспроизводят события известных фильмов или отсылают нас к творчеству знакомых каждому любителю ужасов писателей, а где-то просто стебуются над названиями известных корпораций...

Данный гайд создан, чтобы собрать воедино всю известную нам на данный момент информацию об интересных наблюдениях о подобного рода моментах Silent Hill1, составив их полный перечень. На текущий момент гайд содержит БОЛЕЕ 370 (!) различных интересных наблюдений по вселенной SH1, объективно являясь наиболее полным и всеобъемлющим из ныне существующих FAQ-ов, затрагивающих указанную тематику. Надеюсь, сей скромный труд окажется полезен и поможет вам гораздо более полно ознакомиться с миром любимой игры, а также избавит фэнов SH-серии от долгих-нудных поисков по Интернету в поисках интересующей их информации.

1. Общие

1.1 В игре доступна секретная под-менюшка, где можно сменить цвет крови, поменять некоторые установки и т.п. После прохождения игры, вы также сможете выставить в этой менюшке возможность вида от первого лица (что является очень полезным для разглядывания плакатов и т.п.). Интересно, что такие менюшки присутствуют во всех частях серии и активизируются одинаково.

1.2 В случае гамовера, вам показывается хинт, поясняющий некоторые аспекты геймплея.

1.3 Гарри начинает задыхаться уже после 100-метровой пробежки - видимо, хилый бумагомарака не в лучшей физической форме.

1.4 С разбега персонаж может вмазаться в стену - это выглядит забавно и не отнимает жизни.

1.5 Кто-нибудь мне может объяснить, каким образом дробовик - обрез от 2-ствольного ружья - может вмещать в себя сразу 6 (!!) патронов, да еще и палить практически без отдачи со скорострельностью хорошего пистолета!? Видимо Алесса, устанавливающая законы иного мира, имела весьма смутное представление об оружии... А, может, сами разрабы просто никогда не видели настоящих дробачей?

1.6 Некоторые из особо интересных моментов игры становятся доступны лишь в случае прочтения определенных файлов и дневников. Например, чтобы получить возможность прочесть школьную книгу о полтергейстах, вам нужно осмотреть кровавые надписи рядом с трупом в туалете; чтобы услышать особый комментарий Гарри о стирании граней яви и сна в начале альтернативного Green Lion'a, вы должны прочесть книгу о полтергейстах в школе и посмотреть кассету с Лизой, а чтобы Гарри после "мотоциклетной" заставки высказал свои подозрения относительно связи Кофманна с наркоторговцами - найти записку РТВ, осмотреть газету с заметками о наркоторговле, а также прочесть дневники Нормана Янга и владельца Indian Runner; кроме того, лишь найдя все файлы с упоминаниями о наркотиках, вы получите возможность в "Нигде" прочесть секретную книгу о галлюциногенной траве Белой Клаудии. И это ДАЛЕКО не полный список.

1.7 Целых ЧЕТЫРЕ раза за игру Гарри спрашивает окружающих о своей дочери, приводя ее описание (в процессе игры он задает этот вопрос Сибил, Кофманну, Лизе и даже инопланетянам!). Гарри спрашивает "Where am I?" по самым скромным подсчетам не менее трех раз за игру, и задается вопросом "Was I dreaming?" - дважды.

1.8 У звящего при приближении монстров радио есть занятный подтекст. Дело в том, что на самом деле существует полунаучная теория "белого шума", согласно которой, радио реагирует на паранормальные явления (улавливает мысли мертвых и т.п.).

1.9 "Гипербластер" на самом деле является названием выпущенного Конами лазерного пистолета-контроллера для PS1. Они даже выглядят одинаково! (хотя и отличаются по цвету) Очевидно, что таким образом фирма рекламирует свою продукцию. Кстати, вы можете сразу же получить гипербластер без предварительного прохождения игры на UFO-концовку, если начнете игру, предварительно вставив Конамиевский световой пистолет во 2-й порт приставки (thanx 2 st-MK за секрет - правда, лично мне его проверить не удалось ввиду отсутствия светового пистолета для PS1).

1.10 Если вы не возьмете Шотган в альтернативной школе, то впоследствии еще сможете подобрать его в полицейском участке (но ящера вам придется тогда убивать пистолетом).

1.11 С выключенным светом вы не можете смотреть карту, брать предметы, точно прицеливаться, отпирать двери посредством использования ключей.

1.12 С выключенным светом большинству монстров сложно вас заметить. Но у вас-то есть секретное оружие - НАСТРОЙКА ЯРКОСТИ ТЕЛЕВИЗОРА!!! Иными словами, вы можете просто выключить фонарь и поставить яркость на максимум, делая мир Алессы ярче, чем летний солнечный денек! Монстры будут подобны слепым котяткам, а вы тем временем сможете все видеть и достаточно спокойно пинать любых врагов.

1.13 На бутылке Health Drink почему-то написано "DX". Что это может значить? Как насчет варианта "DruX"? ^ _ ^ (благодарю st-MK за наблюдение)

1.14 В отличие от SH2, светофоры во всем городе SH1 не работают (благодарю st-MK за наблюдение).

1.15 По городу расставлены дорожные знаки с надписью "NO PARKING ANYTIME", хотя на самом деле на таком знаке пишется просто "NO PARKING" (благодарю st-MK за наблюдение). Кстати, это будет очень забавно обыграно в SH2 и SH3.

1.16 За всю игру мы не видим ни одного сотового телефона, компакт-диска или компьютера (видимо, разрабы являются яркими ненавистниками этих дьявольских вещей).

1.17 Большинство газет в SH выглядят старыми и пожелтевшими. (благодарю st-MK за наблюдение)

1.18 Заставки, связанные с действием игрока, нельзя отключить (благодарю st-MK за наблюдение)

1.19 Несмотря на то, что этого нельзя заметить непосредственно в игре, в официальных концепт-артах Конами на пиджаке Кфомана можно разглядеть приколотый значок в виде маленького пингвинчика. (благодарю Salin за наблюдения)

1.20 Несмотря на то, что в игре в той комнате где происходит первая встреча Лизы и Гарри на стене висит портрет какой-то женщины, на официальных артах вместо этого портрета сзади заметна картина, на которой запечатлен... момент обнаружения Мэйсонами Шерил на кладбище! (благодарю Паразит за информацию)

2. Интро и заглавное меню

2.1 На фоне темного экрана появляется фраза-слоган SH1: "*The fear of blood tends to create fear for the flesh*". Стоит раскрыть ее смысл. Что такое кровь? Это символ смерти, насилия... Когда мы видим кровь (смерть) других людей, это приводит к осознанию собственной смертности, хрупкости собственного тела... Это ведет к страху за свою жизнь. Давайте вспомним момент с Лизой Гарланд: когда все ее лицо покрывается кровью, у Гарри вследствие созерцания такой картины возникает страх за свою жизнь - и писатель в ужасе убегает (оставляя бедную Лизу одну). В той сцене фактически и раскрывается смысл слогана - все очевидно донельзя. Да... Еще, почему там написано именно "tends to create", а не, скажем, "creates". Просто вопрос вероятности - кто-то при виде окровавленного человека, которому нужна помощь, испугается и убежит, а кто-то может и не испытать страха. Т.е. боязнь крови может создавать страх за свою плоть, а может и нет - в зависимости от человека.

2.2 В первой сцене "Интро" мы видим фотографию Алессы. Обратите внимание, что она (в смысле - фотография) немного обожжена - и кроме того это именно та фотка, что мы находим в палате Алессы (немного прожжена в середине). Чуть левее на стене мы можем видеть еще какую-то бумажку (некоторые полагают, что это кусочек священного писания культа). Также заметна тень от колышающихся на ветру занавесок.

2.3 Во второй сцене "Интро" нам демонстрируется момент нахождения Шерил на обочине дороги, случившийся за 7 лет до событий SH1. Пейзаж напоминает кладбище. Кстати, забавно, что за 7 лет Мэйсон ничуть не состарился и даже не удосужился переодеться ^ _ ^

2.4 Согласно LM, сцена в начале игры, где мы видим едушую по дороге машину Гарри Мэйсона, может напомнить играющему фильм Стэнли Кубрика "Лолита" (иными словами, фильм стал определенным прообразом для сцены из Интро). Кстати, в 11-й сцене заметно, что вокруг нет никакого снега.

2.5 В 12-й сцене внимательный зритель может заметить альбом для рисования в руках Шерил. Это альбом, подаренный ей отцом на 5-летие. Миловидный (уродливый?) детский рисунок на обложке является портретом Гарри. Кстати, несмотря на то, что в начальных трейлерах SH1 и концепт-артах в этой сцене на альбоме было написано нормальное и понятное "Drawing Block", в финальной версии разрабы зачем-то сменили надпись на тарабарщину "Coowigr Dinok". И зачем было это делать? (благодарю st-MK за наблюдение)

2.6 В 18-й сцене начинает происходить что-то странное - окружающий мир для Гарри будто начинает терять цвета (причинами сему являются отнюдь не усталость и напряжение глаз водителя от длительного пути). Мы можем подумать, что это означает начало перехода в мир Алессы.

2.7 В 19-й сцене "Интро" у Далии на лице заметен шрам. Видимо, когда-то она испытывала на себе насилие.

2.8 В 20-й сцене Интро виден дом Далии Гиллеспи. Обратите внимание на поваленные столбы, - видимо, ЛЭП и телефонные линии повреждены. Если играющий вспомнит положение с электричеством и телефонной связью в мире Алессы...

Совершенно очевидно, что Конами создавали дом Далии Гиллеспи по образу и подобию дома Кристины Олсон (в штате Мэн), где жил и работал знаменитый художник Эндрю Уает. Просто посмотрите на изображение дома на его картинах "Christina's World", а потом сравните с домом Далии - даже количество окон в точности совпадает!

2.9 Сцены Интро 1, 2а, 2б, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21 и 22 отсутствуют непосредственно в игре.

2.10 После получения "Good+" концовки 2-я сцена Интро изменяется, и в новой версии мы можем видеть Сибил вместо жены Гарри (намек от разработов?).

2.11 Фон на заглавных экранах в различных версиях игры различен.

2.12 Звук при выборе опции на заглавном экране настолько очевидно слизан из другой культовой хоррор-игры (Resident Evil), что каждый раз вызывает у вашего покорного слуги истерический хохот ^ __ ^ . Хотя, это мог и быть и сознательный стеб со стороны Конями

3. Кошмар

3.1 Когда Гарри приходит в сознание, - вокруг видны снег и туман

3.2 В тумане можно разглядеть убегающую Шерил

3.3 У Шерил на одежде видны изображения двух котят-близнецов (белый и желтый). Несмотря на то, что некоторые считают эту деталь чуть ли не верхом символизма, отражающим разделенность души Алессы на 2 половинки, на мой взгляд это просто бессмысленные миловидные котята...

3.4 Надпись на воротах гласит "Beware of DOG", а за воротами окровавленные куски мяса. И впрямь, собаки здесь весьма злы...

3.5 По какой-то причине комментарии Гарри на кровавые куски мяса в различных версиях игры отличаются. Так, "*What the..? What is it?*" было зачем-то изменено на "*Jesus! What is that?*".

3.6 В режиме обзора от первого лица становится видно, что с приходом тьмы Гарри зажигает именно спичку.

3.7 У кресла-каталки еще крутится колесо. Труп под простыней, решетка, кровь и распятый труп являются отрицательными символами из подсознания Алессы, связанными с перенесенными ей в госпитале страданиями.

3.8 Если после появления монстров попытаться сбежать, то вы увидите, что сзади (откуда вы пришли) появился тупик.

3.9 В европейской и USA-версиях игры на вас нападают немного разные монстры.

3.10 Если включить мод бессмертия, вам не удастся пройти кошмар (вот так в SH1 застрял один из моих знакомых).

4. Кафе

4.1 Как можно догадаться из названия, кафе "5 to 2" открыто с 5 утра до 2х ночи. Интересно, что кафе с таким же названием встречалось в "Natural Born Killers" Оливера Стоуна, повествующем о судьбе двух серийный убийц. Если вы сравните обстановку в кафешках из игры и из фильма, то

станет ясно, что Конями передрали не только название, но и почти весь интерьер. Благодаря Еретик за наблюдение.

4.2 Согласно ЛМ, легкая улыбка на лице Сибил, любующейся только что проснувшимся писателем может говорить о том, что девушка еще не осознает всей серьезности ситуации (хотя, ИМХО тут возможны и другие трактовки).

4.3 На вопрос о самочувствии Гарри отвечает, что чувствует себя, будто его грузовик переехал. Особый смысл этой фразы становится ясен, если вспомнить, что писатель сам недавно *как бы* сшиб на дороге девочку.

4.4 Отдав пистолет, полицейская предупреждает Гарри, чтобы он случайно не пристрелил ее саму. Особый смысл эти слова приобретают, если мы вспомним события на карусели в контексте "Bad" и "Good"-концовок.

4.5 В кафе можно найти постеры известной группы Portishead (фанаты ликуют)

4.6 Там же висит плакат с изображением обросшего мужика с двустволкой в руках и надписью "Study, Dammit!". Мало кто знает, но на самом деле это отсылка к Стивену Кингу. Дело в том, что учившийся в Мэнском Университете Кинг одно время работал в студенческой газете и однажды опубликовал там постер, где собственной персоной стоял с двустволкой в руках на фоне надписи "Study, Dammit" (прим. перевод: "Учись, черт подери!"). Впрочем, до вас еще лучше дойдет значение изображения мужика с двустволкой, призывающего к учебе, если вы вспомните, где и при каких обстоятельствах мы находим эту самую двустволку в SH1...

4.7 Также можно увидеть икону с изображением женщины, плачущей кровавыми слезами. Если играющий вспомнит о судьбе Лизы Гарланд...

4.8 В кафе находится подозрительный игровой автомат (содранный из вышеуказанного фильма Natural Born Killers). Одно время ходили слухи, что посредством этой штуки можно как-то получить секретную 6-ю концовку, причем, они не нашли подтверждения...

4.9 Взяв карту и фонарик, можно мельком увидеть как за окном пролетает птеродактиль

4.10 В процессе игры, Гарри делает записи во всех встречающихся ему блокнотах, в надежде, что оставленная им информация может пригодиться еще кому-нибудь, кто попадет в подобную ситуацию ("*Someday, someone may experience these bizzare events. Hopefully, they will find my notes useful*" - замечает писатель). Особенно интересно, что записи Мэйсона впоследствии действительно окажутся полезны 17 лет спустя - причем, их обнаружит никто иной, как его собственная дочь (Хизер - см. SH3)

5. Район Old Silent Hill, часть 1

5.1 Название каждой улицы в Безмолвном Холме таит в себе скрытый смысл - все они были названы в честь известных писателей, творчество которых оказало влияние на сюжет SH1.

Улица Финней (Finney St.) названа в честь Джека Финней, автора книг "*Время от времени*", "*Гривенник Вудро Вильсона*"

Улица Матесон (Matheson St.) названа в честь Ричарда Матесона. Известные книги: "*Где есть желание*", "*Мистер Райм*"

Улица Блока (Bloch St.) - в честь Роберта Блока, автора книги "*Психо*", по которой Хичкок поставил фильм.

Улица Брэдбери (Bradbury St.). Рэй Брэдбери стал автором таких произведений как "*Марсианские хроники*", "*4510 по Фаренгейту*". В своих книгах Брэдбери раскрывает не только темы человеческого бытия в мире реальном, но и в мирах внутренних.

Улица Мидвич (Midwich St.) - это единственная улица во всем Безмолвном Холме, которая была получила свое название не от имени писателя. Название "Мидвич" взято из городка в фильме "*Village of the Damned*"

Улица Левин (Levin St.) названа в честь писательницы по имени Ira Levin, которая в своей книге "*Rosemary's Baby*" отразила концепцию выращивания демона в ребенке (а что у нас делала Далия в SH1?).

Улица Бахмана (Bachman Rd.). "Ричард Бахман" - это псевдоним небезызвестного нам Стивена Кинга. Именно под этим псевдонимом Кинг написал роман "*Regulators*", где ребенок мог выстраивать силой мысли целые миры а потом помещать в них живых людей (а что у нас там Алесса с Уолтером делают?). Известно, что позже Кинг будет говорить о Бахмане как о своей "темной половине" и даже напишет роман о раздвоении личности, который посвятит Ричарду...

Улица Элрой (Ellroy St.) Джеймс Элрой. Известные книги: "*Тайный Лос-Анджелес*"

5.2 В городе можно найти разбитую машину Гарри Мэйсона (врезалась в ограждение). Если ее внимательно обследовать, то истинная причина аварии станет очевидна каждому здравомыслящему человеку ;)

5.3 Комментарии Гарри при обследовании машины в УС и ЕВРО версиях игры немного отличаются - в одной главный герой *НАДЕЕТСЯ, что с Шерил все в порядке* ("*Where's Cheryl? Hope she's safe*"), а в другой *МОЛИТСЯ, чтобы с Шерил все было в порядке*.

5.4 Выезд из города недалеко от машины Гарри обнесён колючей проволокой с вывеской "FORBIDDEN TO TRESSPASS" (благодарю st-MK за наблюдение).

5.5 В аллее, которую мы ранее посещали в "кошмаре", теперь и впрямь, как гласило предупреждение, обитают *злые* собаки.

5.6 А аллее мы находим альбом для рисования, якобы подаренный Шерил отцом - но не следует впадать в заблуждение, ибо найденный альбом и альбом, который держала Шерил в машине ОТЛИЧАЮТСЯ! Внимательный игрок может заметить, что то, что мы находим в аллее является лишь ЗЕРКАЛЬНЫМ ОТРАЖЕНИЕМ альбома из "Интро" (благодарю st-MK за наблюдение). Что бы это могло значить?

5.7 Вы можете зайти в Convenience Store 8.

5.8 В случае выполнения определенных условий, в CS8 можно найти синий канальный камень с изображением глаза на обратной стороне. Если использовать его на крыше кошмарной школы, во дворе госпиталя Алчемилла перед битвой с мотыльком, во внутреннем дворике мотеля Нормана, на яхте, а также на верхушке маяка, то...

5.9 В CS8 можно заметить коробки с надписями "BASH". По всей видимости, это мыло...

5.10 Помимо порошка, в магазине хозтоваров почему-то продавались книги и комиксы, на одном из которых написано "ROTARY" (благодарю st-MK за наблюдение).

5.11 На востоке улицы Matheson находится бар "Ghoul", что вполне сочетается с историями о туманном городе.

5.12 Рядом с баром находится аптека под названием "Ichiron's DRUGS". Кстати, а как с японского переводится "Ichiron"?

5.13 Кинотеатр на Finney street назван "Metropol Theatre" - предположительно, это отсылка к фильму Дарио Аргенто "Демоны", где группа зрителей становятся жертвами одержимого демонами кинотеатра, носящего точно такое же название.

5.14 На Bachman Road можно найти магазин "Blue Belle" - это отсылка к одноименной книге Эндрю Вачсса 1988 года - триллере, повествующей о скрытой жизни современного города, полного таких пороков общества как проституция и убийства. Заведение "Blue Belle" в книге-первоисточнике представляло собой стриптиз-клуб.

5.15 Обращает на себя внимание и забегаловка "QUEEN BURGER". Название является аналогом-перевертышем известной сети фаст-фудов "BURGER KING" (благодарю blackmoonchild за наблюдение).

5.16 Ключи Льва, Дровосека и Пугала являются отсылками к известной сказке "Волшебник из Страны Оз". Эта сказка нравилась Алессе, т.ч. это отразилось на ее подсознательном мире.

5.17 Ключ дровосека находится на баскетбольной площадке, где кто-то пытался забросить трехочковый, используя ОТРУБЛЕННУЮ голову собаки вместо мяча. Железный дровосек постарался?

5.18 Ключ Льва находится в полицейской машине. Если внимательно осмотреть тачку, станет ясно, что водитель, внезапно увидев перед собой пропасть и испугавшись, резко затормозил - и вылетел через лобовое стекло. Как мы помним, основной чертой Льва из сказки была трусость. Достаточно забавно, что и полиция представляла из себя эдакого трусливого Льва, не предпринимая значительных мер против достаточно открыто ведущейся наркоторговли вследствие страха перед властью Далии и Кофманна.

5.19 Ключ Пугала находится в ящике для писем, до которого можно добраться лишь перейдя пропасть. Пугало должен пугать, а разве не страх мы должны были испытывать, переходя через бездонную пропасть по хлипкому стволу упавшего дерева? (благодарю Salin за идею о скрытом смысле местонахождения ключа Пугала).

5.20 В городе можно обнаружить записки Шерил. Представляется весьма сомнительным вариант, что маленькая девочка и впрямь бегала по наполненному монстрами городу, старательно раскидывая для папочки записки со смутными намеками на свое местоположение.

5.21 Вы не сможете взять будочный ключ, пока не прочитаете записки Шерил "Levin st. Dog House".

5.22 Жилой дом на Levin st., расположен таким образом, что у любого ребенка, идущего из восточной части города на запад (в школу Мидвич), всегда будет появляться непреодолимый соблазн

немного срезать путь, пройдя через чужую территорию. Видимо, хозяевам дома уж оччеесень сильно докучали незваные гости, раз незадачливые собственники даже приобрели катану (вы можете получить это секретное оружие при выполнении определенных игровых условий) и поставили собачью будку у входа (для охраны). Кстати, если кому интересно, то крыша дома голубого цвета.

5.23 Тот факт, что главному герою приходится доставать ключ из собачьей будки может быть истолкован как следствие боязни Алессы перед большими собаками. Подобный момент будет весьма забавно обыгран в SH2...

5.24 Как особо отмечает Гарри, холодильник в доме на Levin st. пуст. Интресно, а зачем было проверять? Может, писатель опасался, что внутри прячутся какие-нибудь монстры со щупальцами, которые обязательно нападут на вас, если не запереть дверцы чем-нибудь или не воткнуть в холодильник Клинок Мельхиора?

5.25 Карта города, висящая в доме на Levin street и карта Гарри отличаются между собой. Так, например, на карте Мэйсона магазин-эконом отмечен как "Convenience store 8", а на карте в доме - просто обозначен цифрой "8".

5.26 Как только вы используете КЛЮЧИ К ЗАТМЕНИЮ (Keys for Eclipse), на улице и впрямь стемнеет.

5.27 "Затмение" можно абстрактно охарактеризовать как явление, вызванное "встречей" двух небесных светил, и погружающее мир во тьму. При встрече двух половинок души (Шерил и Алесса) в туманном городе также происходит "Затмение".

5.28 В разбитом школьном автобусе на юге OSH можно найти выпивку Health Drink. Вы все еще думаете, что авария произошла из-за каких-то-там мистических событий? ЛОЛ, все дело в повальном пьянстве.

6. Школа Мидвич, часть 1

6.1 Уже тот факт, что в захолустной школе имеется карта, вызывает по меньшей мере улыбку.

6.2 В классах можно найти изображения кролика с надписями "*Who are you?*". Как насчет ответа "Robbie the Rabbit"?

6.3 Также имеются детские картинки с волком. Изображение больше напоминает СОБАКУ, но написано "WOLF" и все такое... Кроме того есть детские рисунки динозавров (ящериц?), бутылок (эх, уже в таком юном возрасте о бутылках думать), медвежат, жирафов, свинок, волосатых хиппи с "ониксами" на футболках, каких-то спиралек и т.п. Особый интерес вызывает рисунок человекоподобной кошки, сделанный девочкой по имени Мэри (Мэри!).

6.4 На стенах висят правила школы. Ни слова о вырезании ругательств на партах или обзывании одноклассниц "ведьмами" и "воровками".

6.5 В классе, где училась Алесса, школьники изучали буквы и цифры и наклеивали их на доску и ящики (кое-где наклеенные буквы образуют слово "CUT", т.е. "РЕЗАТЬ/ВЫРЕЗАТЬ"). Позже эти воспоминания о школе отразятся в подсознательном мире девочки в виде букв и цифр на стенах.

6.6 Можно найти и картины известного художника эпохи возрождения по имени Микеланджело - правда, в ужасном качестве PS1-графики их даже проблемно узнать...

6.7 Фотография подсолнухов никакого отношения к Ван Гогу не имеет!

6.8 Присутствуют флаги США (на текстурах флага мне довелось насчитать 50 звезд, - Конами точны, как часы ^__^) и географические карты.

6.9 Почти в каждом классе есть изображение какого-то лысого мужика. Возможно, политик? (жду комментариев)

6.10 Можно заметить и изображения скелета, держащегося за какую-то веревку над головой (или что-то в этом роде).

6.11 Еще есть постеры с несущим крест человеком (или распятым на кресте человеком - сложно разобрать)

6.12 Во многих классах на стенах висит крест\распятие, что отражает христианскую тематику.

6.13 Несмотря на общехристианское настроение школы, в приемной висела мрачная картина (с изображением охраняемой двумя мучениками двери), автор которой по всей видимости был вдохновлен темной историей города. Гарри сее творение показалось совершенно безвкусным.

6.14 В классах можно найти газету Chicago News. Как она попала в SH? (штат Мэн)

6.15 Бежево-зеленые постеры с надписью "The Martians Have Landed" намекают на УФО-концовку SH1. В городе ходили слухи, что над маяком летает НЛО...

- 6.16** В библиотеке висит плакат с изображением женского лица и надписью "*A Woman Came Down From Planet Vulcan*". Возможно, относится к какой-то игрушке от Конами или же сериалу "Стар Трек"...
- 6.17** В туалете на 2-м этаже школы слышны всхлипы маленькой девочки, что отсылает нас к истории Алессы.
- 6.18** Присутствуют постеры с надписью "*A Friend In Need*" - предположительно, что-то о помощи малообеспеченным лицам и голодающим.
- 6.19** Наибольший интерес вызывает постер с изображением Собаки и надписью "*DOG KILL CAT*" (все фанаты Великой Лохматки ликуют ^__^)
- 6.20** В школьной Locker Room можно найти запертую кошку. Когда она выбегает (кстати, а каким макарон кисюк умудрился сам открыть плотно закрытую дверь!?), мы можем слышать визг кошки и рык (вспоминаем о висящем в той же комнате плакате "*DOG KILL CAT*"). Играющий может подумать, что кто-то из школьников посадил кошку в шкафчик Алессы, чтобы попугать впечатлительную девочку - и этот момент запечатлелся в подсознательном мире Алессы.
- 6.21** В Locker Room висит объявление, запрещающее бегать и играть в помещении (пряма щаз!) Также объявление напоминает детям не забывать забирать свои вещи из ящиков (а как насчет домашних животных?).
- 6.22** Фамилии учителей в школе Мидвич (из списка) по необъяснимой причине в точности соответствуют фамилиям участников популярной группы "Sonic Youth" (Lee Ranaldo, Thurston Moore, и Kim Gordon).
- 6.23** Головоломки хронологически распределяются между 10 и 5-ю часами (10:00, 12:00, 5:00 - именно в такой последовательности), т.ч. вам придется с 10:00 до 5:00 находиться в школе и напрягать голову, парясь над бредовыми загадками ^__^. Мы можем подумать, что Алесса приходила в школу в 10 утра, занималась в школе "алхимией", музыкой и т.п., а потом уходила домой в 5 вечера (в общем, 7 часов), что и отражено в ее мире.
- 6.24** Рука старца, сжимающая золотое Солнце = Далия хотела погрузить весь мир во тьму. При использовании "особой жидкости", Солнце освобождается от хватки старца = план Далии летит к чертям из-за использования Кофманном Аглагофотиса.
- 6.25** HCL + Me = Gold Medallion? ЛОЛ. Налицо урок алхимии.
- 6.26** Внимательно осмотрите плакат, поверх которого кровью написан текст "*Сказки о Птицах без Голосов*". На самом деле это ноты для песни "*Don't trust anyone over thirty*" ("*не верь никому старше 30 лет*" - хорошее название, кстати) группы Moonriders. Это реально существующая японская группа, смешивающая такие стили как рок, панк и техно. Одно время ходили слухи, что Ямаока-сан был их большим фаном...
- 6.27** "Сказка о птицах без голосов" предположительно является отсылкой к "сказкам Матушки-Гусыни". Внимательный игрок заметит, что в одной из головоломок SH3 упоминаются точно те же птицы - это не просто совпадение...
- 6.28** В школьном офисе вместо таблички с именем *директора* написано "RETURN" (благодарю st-MK за наблюдение)
- 6.29** Гарри говорит, что не знает, ЗАЧЕМ нужны вентили в бойлерной и какую функцию они выполняют. А вот фантазерка-Алесса нашла им применение: открывать\перекрывать путь к ящерице из страшной сказки!
- 6.30** Когда включаете кнопку питания в котельной - слышится рык ящерицы.
- 6.31** Тонны выпивки и патронов для пистолета в школе помимо их обычного значения (извратные фантазии Алессы) могут намекать также и на разгул несовершеннолетней преступности в обществе.
- 6.32** Интересно, куда может вести дверь в маленькой часовне? Как насчет ответа "зазеркалье"?

7. Школа Мидвич, часть 2

- 7.1** Проход в часовне имеет симметричную форму. Тем не менее, четкую грань между "той" и "этой" стороной определить практически невозможно, что является достаточно интересной идеей.
- 7.2** В проходе валяются банки из-под медикаментов
- 7.3** Там же над дверным проемом висит табличка "Keep Out" и подпись на ней "*If you enter this world... won't (don't? can't?) come back*" (разобрать слова очень сложно, но скорее всего подразумевалось что-то вроде "Не входите! Если вы войдете в этот мир, вы не сможете вернуться обратно").
- 7.4** Выйдя из прохода вы оказываетесь в... школьном дворе.

7.5 Символ на земле - Знак Самаэля\Печать Метатрона. Согласно Каббале, ангелы Метатрон и Самаэль изначально были единым целым, но впоследствии были разделены (что напоминает о разделении Алессы на две половинки).

7.6 В Storage можно найти распятых кукол с оторванными головами. Видимо, работа Алессы, которой необходимо было как-то выместить ненависть.

7.7 В комнате первого этажа (рядом с хранилищем) можно увидеть два вентилятора. Учитывая, что, согласно ЛМ, вентиляторы в SH-серии символизируют перерождение, мы можем уверенно сказать, что два вентилятора символизируют двойное перерождение, что вполне относимо к истории Алессы.

7.8 В школе валяются карты - видимо, дети играли в азартные игры (Алессе тоже нравилось играть в карты - см. ее комнату).

7.9 Не исключено, что возможность открыть дверь-картину (за которой *как бы* находится тайный проход) ключом на золотистой карточке является отсылкой к детской сказке о Буратино\Пинокио. Впрочем, уже то, что изображение на картине (по сути, являющееся плодом фантазии ее автора) воплощается в жизнь, становясь "реальным", весьма символично.

7.10 В школе по телефону можно услышать голос зовущей на помощь Шерил.

7.11 Женский туалет умеет телепортировать вас на другой этаж. Согласно "Making Of", всякие туалетные чудеса в SH-серии связаны с японской сказкой, в которой через унитаз ребенок провалился в "мир иной".

7.12 Раковина в женском туалете заблевана кровью. У кого-то был тяжелый день ^ _ ^

7.13 В мужском туалете висит распятое тело взрослого человека (учитель?). Гарри говорит "*a hanging body... Why would somebody...?*" - действительно, зачем кому-то понадобилось делать ТАКОЕ с учителем? Играющий может подумать, что Алесса настолько ненавидела учителей, что (впечатленная страшными картинами в доме своей матери) даже втайне мечтала распять одного из них, пристрелить из дробовика ("*Study, Dammit!!*") и повесить его труп в туалете на втором этаже, т.ч. труп является отражением этих садистских фантазий в мире Алессы. Интересно, что рядом с трупом находится капельница и бутылки из-под лекарств.

7.14 Обратите внимание, на истерзанный труп. Точно в такой же позе мы впоследствии найдем в "Руме" распятого Уолтера Салливана - теперь мы знаем, откуда черпали вдохновение разрабы SH4.

7.15 Кровавая надпись "*Leonard Rhine The Monster Lurks*", на поверку оказывающаяся именем автора и названием книги о паранормальных явлениях, представляет из себя отсылку к книге Дина Кунца "Фантомы" (согласно ЛМ, оказавшей влияние на сюжет SH). Там герои находят в заброшенном городе послание, гласящее "*Timothy Flyte The Ancient Enemy*", которое также позже оказывается именем автора и названием книги.

7.16 Неожиданно вываливающийся из шкафчика труп может быть истрактован как гипертрофированное и извращенное Алессино воспоминание о случае с кошкой...

7.17 Гарри в детстве уже читал сказку об охотнике и ящере. Кстати, сказка по своему стилю очень напоминает индейские легенды.

7.18 В школьной аптеке постер с надписью "*Notice. Hell is coming*" ("Внимание: Ад Приближается"). Впрочем, кое-кто (не будем показывать пальцем) на одном зарубежном CX-форуме однажды на полном серьезе пытался доказать, что там написано "*Notice. Hell is cumming*" ^ _ ^ (прим. пер. - "Внимание: Ад Кончает")

7.19 Есть и другие постеры с пометкой "Notice" на них написано что-то наподобие "*You will find a... in...*" (смысла вообще не разобрать).

7.20 Табличка с надписью "Floor 1", согласно ЛМ, была позаимствована из фильма 12 Обезьян.

7.21 В школе можно найти кресло-каталку и ампулу - очередные напоминания о госпитале.

7.22 В помещении с инвалидным креслом и ампулой наверху можно увидеть человеческие останки, находящиеся в прямоугольном металлическом каркасе... Создатели будут активно использовать подобную идею и в последующих играх серии (thanx 2 Salin).

7.23 Также имеются мягкие бумажки с полубессмысленными надписями "*Why nowhere...tor...head...or...*". Если кому-то удастся разглядеть лучше - мне тоже хотелось бы знать ЧТО это может означать...

7.24 Трупы на стенах носят те же ритуальные одеяния, что ПирамидХэд (из SH2) и Валтиэль (из SH3). Правда заключается в том, что это церемониальные одежды, использовавшиеся членами культа с давних времен.

7.25 В школе встречается два вида трупов в церемониальных одеяниях: первые (те которые на стене) просто одеты в церемониальные робы и выглядят эдак величественно, у вторых петля на шее,

завязанная сзади на спине на манер лямки бюстгалтера - их часто можно встретить повешенными. Можно подумать, что два вида трупов подразумевают "палачей" и "мучеников".

7.26 Загадка на крыше, когда Гарри для получения ключа с помощью вентиля регулирует течение воды, имеет особый смысл, который становится ясен, если вспомнить комментарии к значению символизма вентиля в SH-серии, которые разработчики дают в ролике MoSH3. Как мы понимаем, вентили существуют для того, чтобы открывать и перекрывать течение воды по трубам. В Silent Hill мы попеременно попадаем то в "реальный мир", то в мир альтернативный. Правда заключается в том, что вентили в игре, символизируют переход между двумя мирами ("*Water flows through pipes. Valves are used to allow or obstruct that flow. In Silent Hill, you go back and forth between the real world and a parallel world. Valves represent the passage between these two worlds*" - Масахиро Ито).

8. Школа Мидвич, часть 3

8.1 Тот факт, что Гарри приходится крутить вентили в бойлерной, чтобы добраться до ведущего к ящеру лифта, свидетельствует о бредовости фантазий Алессы.

8.2 Обратите внимание, что после вентилях Гарри из школьного ПОДВАЛА на лифте спускается в ПОДВАЛЬНЫЙ ПОДВАЛ. То, что в мире Алессы у школы существует как бы второй подвал связано с некоторыми особенностями последующего нахождения Алессы в госпитале (она лежала в "подвальном подвале").

8.3 Ящер является образом монстра из сказки, засевшем в подсознании девочки.

8.4 В центре локации, где происходит битва с ящером можно увидеть горящего человека (мученика \мученицу с петлей на шее). На самом деле пламя исходит из баллона с надписью "Oxygen" - видимо, Алесса хорошо усвоила урок о том, что кислород способствует процессу горения. "*And the martyrs will burn in the fires of Hell*", ня ⇒)

8.5 Под баллоном находится большой шар, окруженный шипами, - подобный шар мы можем наблюдать в финальной битве с Уолтером Салливаном в SH4. Как известно, всё новое - это хорошо забытое старое ^ _ ^

8.6 Девочка в школьной форме, появляющаяся после победы над ящером, - это образ Алессы. Тот факт, что она очень похожа на Шерил может быть истолкован как следствие духовного родства девочек.

8.7 К. Гордон, ключ к дому которого вы получаете от Алессы являлся ее учителем.

8.8 Вы не можете шастать по школе - все двери (кроме ведущих в выходу) заперты.

9. Район Old Silent Hill, часть 2

9.1 Недалеко от школы видны дорожные знаки с изображением змеи. В этом районе водятся змеи?

9.2 В городе можно найти газеты с заголовками "*Bill Skins Fifth*" - это отсылка к фильму "Молчание Ягнят", где маньяк Буффало Билл сдирал со своих жертв кожу (считается, что прообразом маньяка послужил известный убийца Эдвард Гейн).

9.3 В городе заметны постеры с надписями Mirror the Big Beat Kics BAY (а также плакаты с "зеркальными" отражениями этой надписи). Правда, их значение так и осталось для меня загадкой. Может, и нет никакого значения?

9.4 На стене рядом с магазином "Crabs" висят рекламные плакаты "Pet Semetary". Это отсылки к известному фильму "Кладбище Домашних Животных" (отсылка к нему есть и в SH3).

9.5 На улице Брэдбери, есть плакат "Gangusta Paradise" (благодарю st-MK за наблюдение). Что он может значить?

9.6 Согласно LM, газеты с заголовками о похождениях американского маньяка-убийцы Эда Гейна были использованы разрабами для создания образов городских газет.

9.7 На стене одного из домов на востоке Bloch st. кровью начертано слово "Redrum", что является означает "Murder" ("Убийство"), написанное задом-наперед. Это отсылка к известному фильму Стэнли Кубрика по книге Стивена Кинга "Сияние".

9.8 Еще имеются постеры с надписями "Welcome to Ltra" - может, подразумевалось "Ultra", но такого заведения в городе мы на карте не видели...

9.9 Кроме того, видны плакаты с изображением озлобленного лица азиатского типа и надписью "Нуре". Может, создатели хотели написать "НуреR"? Ох уж эти японцы...

9.10 При выполнении определенных условий, вы можете получить бензопилу, находящуюся рядом с ограбленным (витрина разбита) магазином по продаже бензопил. Особенно интересно, что магазин этот называется "Cut-Rite Chainsaws", что является отсылкой к "Техасской резне".

9.11 В городе расположено несколько сходных по тематике рекламных щитов на докторскую тематику и надписями "Citta". Наибольший интерес вызывает тот, на котором один доктор протягивает другому ПАКЕТ С КРОВЬЮ. Если вы вспомните обстоятельства, при которых Гарри приходится этот самый пакет с кровью использовать....

9.12 На юге Bradbury st. видна высокая стена, обнесенная колючей проволокой. Там находится какая-то тюрьма или особо охраняемый объект?

9.13 На Bradbury Street можно найти магазин "Mark Twain Books and Gifts", что является очевиднейшей отсылкой к творчеству известного писателя Марке Твена.

9.14 Заметьте, что дверь Гордоновского гаража сильно заляпана кровью, и Гарри обращает особое внимание на этот кровоподтек - видимо, таким образом создатели хотели показать нам, что хозяин дома уже мертв (значит ли это, что учитель скончался у себя в гараже?)

9.15 В доме разбита тарелка. Это что-то значит? (благодарю st-MK за наблюдение).

10. Балканская церковь, бензоколонка, мост

10.1 Интересно, что в христианской церкви мы встречаем представительницу тайной городской религиозной организации - Далию Гиллеспи, которая посредством ритуального сожжения принесла свою дочь в жертву ради рождения Бога.

10.2 В первой встрече мы можем заметить, что Далия сначала рассматривала изображение распятого на кресте Иисуса Христа... Возможно, при этом она думала о судьбе своей дочери-мученицы?

10.3 Выглядит достаточно забавно, когда, осознав, что в церковь заявился Гарри, женщина оборачивается к вошедшему и при этом еще умудряется почесать ухо о левое плечо (не слишком христианский жест ^__^).

10.4 Довольно интересно, что Далия не носит обуви.

10.5 По какой-то причине коробка для пожертвований в церкви пуста. Дело шаловливых рук Далии?

10.6 В "церковном" диалоге предсказательница уверяет, что пришествие Гарри Мэйсона было предначертано ритуалом под названием "Gyromancy". На самом деле это реально существующий вид гадания, когда человек чертит на полу окружность, пишет на ней по порядку все буквы алфавита, потом встает в центр окружности, закрывает глаза, делает несколько оборотов и потом шагает вперед, тем самым наступая на одну из букв. И так продолжается N-ное количество раз, пока буквы не сложатся в осмысленные слова...

Можете сколько угодно палить по бензоколонке из дробовика - она не взорвется.

10.7 Пирамидальный объект, который Далия дает Гарри называется "Фларос" - он получил свое имя в честь одного из 72-х демонов Леменгтона (согласно мифам, этот демон мог принимать облик леопарда). Если интересно, то вы можете встретить демона Флароса в таких японских видеоиграх как Shin Megami Tensei: Nocturne и Digital Devil Saga (вообще всем любителям демонологии рекомендую сыграть во что-нибудь из серии SMT - узнаете много нового).

10.8 На столе лежит Библия

10.9 Кто-то из прихожан забыл в церкви выпивку ХелсДринк ^__^

10.10 Возможно, изображения на стенах церкви являются копиями реально существующих икон, картин или фресок, но это предположение пока никак не подтверждено...

10.11 В церкви также можно найти ключ от разводного моста - рабочий случайно забыл ключ в церкви или его тоже подкинула Далия?

10.12 Бензоколонка не взорвется, сколько бы вы по ней не стреляли.

10.13 На вывеске бензоколонки написано "Hell Gas station" ("Адская бензоколонка") и видно изображение раковины. Это злой стеб на одну из крупнейших корпораций (я имею в виду конечно же "Shell").

10.14 "Адская" бензозаправка отличается просто нереально дикими расценками на топливо (цены колеблются от "117,9" до "137,9"\$ - OMG!!!). А вот это уже ОЧЕНЬ злой стеб на ценовую политику корпорации "Shell".

10.15 Также на бензоколонке заметна забавная надпись "*6 carts of formula HELL*" (непереводимая игра слов, по смыслу наиболее близкая к "*6 картов адской формулы*").

10.16 Вы можете зайти в здание бензозаправки - там происходит починка автомашин (движок вынут из джипа). При выполнении определенных условий вы так же можете здесь найти канистру бензина.

10.17 Рядом с бензоколонкой стоит грузовик с забавной надписью "*VOWO*" - предположительно, это является стебом над маркой "Вольво."

10.18 На стене одного из зданий замечен плакат "Jim Beam" - отсылка к популярной марке виски "*Jim Beam Wiski*" (благодарю blackmoonchild за наблюдение)

10.19 Мост называется "Orridge Bridge". Название предположительно происходит от фамилии лидера группы Psychic TV (да-да, в SH1 присутствует значительное количество отсылок к творчеству этой группы - включая название наркотического средства PTV), которого зовут Genesis P-Orridge.

10.20 Под кабиной разводного моста при выполнении определенных условий можно получить секретное оружие...

10.21 После сведения мостов начинает шипеть *радио* (респект 2 st-MK)

10.22 Сведение мостов можно охарактеризовать как слияние двух полумостов в один цельный мост. Учитывая любовь разработчиков придавать даже самым бессмысленным на первый взгляд элементам игры скрытые подтексты, эта загадка так же может иметь символический подтекст и быть связана с историей Алессы... а может и не быть.

11. Business District, часть 1

11.1 Каждая улица BD названа в честь писателей:

Улица Саган (Sagan St.). Карл Саган известен теорией о существовании бесконечного множества альтернативных миров. Известные книги: "Контакт", "Космос"

Улица Кунц (Koontz St.). Дин Кунц - сравнительно популярный автор хорроров... Но на мой (SP) взгляд его творениям явно не хватает смысла, благо уж все выглядит чересчур детско и очевидно.

Известная книга: "Лицо страха"

Улица Крайтона (Crichton St.) Майкл Крайтон - автор "Парка Юрского Периода" (вспоминаем птеродактилей в мире Алессы)

Улица Уилсон (Wilson St.) Колин Уилсон. Известные книги: "Энциклопедия убийства", "Оккультный"

Улица Симмонс (Simmons St.). Дэн Симмонс. Известные работы: "Песнь Кали", "Гиперион"

11.2 На западе от госпиталя Алчемилла находится заведение под названием.... Konami Burger!!!!!! Вот так вот скромные разрабы увековечили свою конторку в игровом мире.

11.3 Рядом с "Конами Бургером" находится китайская школа боевых искусств с изображением знаков "Инь-Ян" и написанным китайскими иероглифами именем всемирно известного Брюса Ли. Согласно LM, подобное заведение в игровой мир запихнул кто-то из конамиевских фанатов Ли...

11.4 В местном кинотеатре предпочтение явно отдается боевикам, о чем свидетельствуют красноречивые вывески "Shoot" и "Crusher Dan", очевидно, являющиеся рекламой идущих на момент SH1 в кинотеатре фильмов. Если вам интересно, то в реале существует 3 фильма с названием "Shoot" (1976 - Канада; 1998 - США; 1994 - Япония) и еще одна японская анимешка под названием "Crusher Joe" 1983 года выпуска (благодарю Goddess за информацию о фильмах).

11.5 На Wilson street неподалеку от закусочной под красноречивым названием "Hot Dog" (букв. - "горячая собака") и впрямь тусуются две обглоданные, обгоревшие собаки, кстати это ЕДИНСТВЕННОЕ место во всем BD, где вообще можно увидеть собак. Забавно.

11.6 Вывеска антикварного магазина Green Lion сделана вручную (очевидно, владелицей лавки - Далией) - на ней криво изображен зеленый лев, пожирающий Солнце.

11.7 Прямо в двух шагах от Green Lion'a находится конкурирующая фирма "Old Town Antiques".

11.8 В BD можно увидеть кафе с названием "A Moveable Feast" - возможно, это отсылка к одноименной книге Эрнеста Хемингуэя, описывающей жизнь писателя в Париже.

11.9 Там же находится магазинчик "Mushnik's Flourist" с объявлениями типа "Look on the phantastic new plant Audrey Junior" ("Взгляните на новое потрясающее растение - Одри младшего"). Это отсылка к известной страаарой черной комедии "Маленький магазинчик ужасов" (снятой по мотивам книги Чарльза Гриффита), где цветовод выращивал огромный цветок (росянку), питавшийся настоящим мясом. Периодически садовод делал своему "питомцу" различные "жертвоприношения" - поначалу все ограничивалось подкармливаниями мясом животных, но впоследствии дело зашло куда дальше...

11.10 Неподалеку от антикварного магазина на стене висят постеры с надписями "Carrie", что является отсылкой к кинговскому ужастику, согласно LM, оказавшему значительное влияние на формирование сюжета SH.

11.11 На одном из магазинов видна забавная вывеска с бредовой надписью "FANS sidhf 1986". Некоторые считают, что это, якобы значит "FANS since 1987" (т.е. "Вентиляторы. Открыто с 1987г."), но, во-первых, на надписи ясно написано "siDHF", что никак не тянет на "since", а во-вторых, даже если предположить, что присутствующий в SH1 магазин был открыт в 1987г., то события SH3 в таком случае должны были бы происходить как минимум году в 2004-2005, что, конечно же, является бредом собачьим. Видимо, Конями что-то серьезно напутали не только с правописанием...

11.12 Вы можете зайти в полицейский участок и взять там... патроны. Логично. Также вы можете подобрать там Дробовик, если пропустили его в школе.

11.13 Из надписи на доске в полицейском участке мы можем понять, что в городе происходит распространение некоего наркотического средства, изготавливаемого из характерного для данного региона растения "Белая Клаудия".

11.14 Стоит обратить внимание на постер с изображением человека, одна половина головы которого выполнена в виде черепа и перечеркнутой красным крестом надписью "Drugs" - пример антинаркотической пропаганды.

11.15 На плакатах "Их разыскивает полиция" изображен мужчина с короткой стрижкой в официальной одежде (некоторые считают, что это Кофманн, но мало ли сколько мужчин в городе носят такой прикид!) и какая-то девушка (точно не Далия!).

11.15 В участке висят постеры с изображением Парижа и Эйфелевой башни. Что они тут делают??

11.16 Если обратить внимание на журнальчики "Life" (симпатичная обложка ^__^), то становится совершенно очевидно, что поискам наркоторговцев копы предпочитали безмятежное разглядывание фотографий соблазнительных дэвушек. Ничего удивительно, что наркоторговцев так и не нашли ;)

11.17 На Кунц Стрит можно найти ресторан "Dai Dai", что можно перевести с японского как "Большой-Большой".

11.18 Рядом с Зеленым Львом можно найти заведение с названием "FAA" - оно позаимствовано из известного фильма "12 Обезьян", где штаб-квартира группы людей, борющейся за права животных, носила именно такое название.

11.19 Подходя к воротам госпиталя Алчемилла, можно услышать два выстрела. Что бы это могло значить? Кто-то отстреливается от монстров?

12. Госпиталь Алчемилла, часть 1

12.1 Alchemilla - является производным от слова "Alchemy" - т.е. "Алхимия". Вот, в Алчемилле Кофманн и "нахимичил" наркотик PTV, а после начал проводить эксперименты с галлюциногеном.

12.2 В коридоре госпиталя вы можете слышать еще один выстрел (видимо, "контрольный" для "птички").

12.3 При первой встрече доктор Кофманн стреляет в вас из револьвера, но, очевидно, промахивается. Стоп. А с каких пор доктора носят с собой огнестрельное оружие, подобно заправским мафиози!? Ведь по своим собственным словам, доктор лишь недавно проснулся в госпитале (*"I was taking a nap in this staff room, when I woke up, it was like this"*), а, следовательно, у него не было времени искать оружие - следовательно, пистолет уже должен был быть при нем. Что-то тут не вяжется...

12.4 Доктор спрашивает *"Did you see those monsters?"* ("Вы видели тех монстров?") - что ж, самый подходящий вопрос в подобной ситуации, помогающий убедиться, не начался ли у тебя глюк...

12.5 В диалоге Гарри говорит, что его жена скончалась 4 года назад, т.е. через 3 года после визита в Безмолвный Холм... Где-то мы уже это слышали...

12.6 Кофманн постоянно таскается со своим чемоданом.

12.7 В комнате, где вы встречаете Кофманна, почему-то на столе лежит фотография Далии Гиллеспи в молодости (см. комнату Алессы, если не верите). Что она делает в госпитале? Быть может, доктор и гадалка как-то связаны? (ответ на этот вопрос мы получаем позже в игре) Или же разрабам просто лень было делать другую фотографию для интерьера комнаты?

12.8 Рядом с комнатой, где мы первый раз встречались с доктором можно найти газету, из которой были вырезаны несколько статей (т.ч. мы не можем узнать ее содержание). Но позже в квартире Нормана мы сможем найти точно тот же выпуск той же газеты - оказывается, вырезаны были исключительно те статьи, которые касались наркоторговли, распространения в городе PTV и загадочных смертей. По всей видимости, Кофманн, который, как становится ясно позже, является изготовителем наркоты, сидя в госпитале, частенько просматривал городские газеты и вырезал интересные его статьи на "наркотическую" тематику.

12.9 На полу рядом со столом в комнате директора госпиталя валяются осколки бутылки и красная жидкость. Это Аглаофотис - мистическое вещество, изготавливаемое из одноименного растения и имеющее способность к изгнанию злых духов.

12.10 Обратите особое внимание на кабинет директора госпиталя - там царит страшный бардак, вся комната буквально перевернута (как после спешно проведенного обыска): все содержимое шкафа скинуто на пол, выдвижные ящики стола открыты, а рядом валяется разбитая вдребезги бутылка с красной жидкостью. Правда заключается в том, что Кофманн положил одну и бутылку Аглаофотиса

в кабинет директора, где ее и нашла пришедшая в госпиталь Далия, желавшая избавиться от опасной бутылочки. Впрочем, не совсем ясно, почему Майкл выбрал в качестве хранилища именно кабинет директора (а, скажем, не склад медикаментов или палату Алессы). Мы можем подумать, что доктор и директор были сообщниками, либо что сам Кофманн по совместительству и являлся директором Алчемиллы (это бы многое объясняло).

12.11 В госпитале висят различные постеры (с изображением детей, медсестер и т.п.), но надписи на них разобрать весьма сложно... Я лично сомневаюсь, что они имеют какое-либо конкретное значение, но все же...

12.12 В одной из комнат есть детский рисунок с изображением цветов. Как мило... Впрочем, что-то он мне напоминает...

12.13 Несмотря на то, что появление именно 4-го этажа с госпитале, скорее всего, ни о чем не говорит геймеру не-японского происхождения, тем не менее, тут присутствует интересное значение. Дело в том, что в японском языке (да-да, в Конами работают японцы) число "4" ("shi") произносится одинаково со словом "смерть" и считается несчастливым числом, связанным со смертью, посему появление в лифте 4-го этажа является как бы предзнаменованием.

13. Госпиталь Алчемилла, часть 2

13.1 Таблички черепахи, Шляпника, чеширского кота и королевы - отсылки к сказке "Алиса в стране чудес". Алессе очень нравилась эта сказка, поэтому персонажи из нее отразились во внутреннем мире девочки.

13.2 Текст "табличной" головоломки написан кровью на помятом листе, подозрительно напоминающем листы из альбома для рисования Шерил... Явный намек от создателей, что здесь что-то явно не так...

13.3 Смысл табличной головоломки заключается в некой игре в ассоциации, в которую обычно играют психотерапевты с малолетними пациентами. Ребенок записал на листе бумаги образы, ассоциированные в его сознании с каждым из 8-ми цветов, а главному герою приходится по этим ассоциациям понять, с каким цветом каждая из них была связана (текущая из раны жидкость = красный, небо в солнечный день = синий, счастливых четырехлистный клевер = зеленый, одуванчики = желтый).

13.4 Через дыры в полу верхних этажей нижние этажи не видны. Зато видны сантехнические коммуникации.

13.5 Необходимость подкармливать в больнице кровожадные щупальца пакетиком с кровью может быть истолкована как следствие неизгладимого впечатления, которое оказал на Алессу расположенный в городе рекламный щит с изображением пакета с кровью крупным планом.

13.6 У госпиталя есть второй секретный подвал, смыкающийся с канализацией (попасть куда можно, лишь найдя тайный проход за шкафом). Подобная идея "подвальных подвалов" будет активно использоваться разработками и в последующих частях серии.

13.7 Честно признайтесь, вам жалко было вливать целую бутылку спирта на какой-то там жалкий куст, обвивший решетку, ведущую во второй подвал больницы? Пожалуй, сцену прощания со спиртом можно назвать одним из самых драматичных моментов игры ^ _ ^

13.8 Наличие кресла-каталки в подвале канализации свидетельствует о том, что здесь содержали пациентов.

13.9 В одной из "подподвальных" комнат госпиталя слышны повторяющиеся звуки, будто кто-то нарочно разбивает стеклянные бутылки. Не напоминает ли вам это о разбитой бутылке Аглаофотиса в офисе директора госпиталя?

13.10 То, что мы находим ключ в комнату, где находится Лиза Гарланд, именно в палате Алессы намекает на некую связь между ними.

13.11 Если вы уже прошли SH3, то не забудьте полюбоваться картиной, висящей на стене в палате Алессы. В SH1 и SH3 эти картины отличаются друг от друга.

13.12 В "подвальном подвале" внимательный игрок также обнаружит кассету с видеозаписью, где мы можем видеть изображение Лизы, а также слышать ее комментарии относительно состояния полумертвого ребенка. Все эти детали призваны натолкнуть проходящего SH1 в 1-й раз игрока на мысль об определенной взаимосвязи между Лизой и странной "подвальной" пациенткой.

13.13 Кассету можно посмотреть на телевизоре в палате 302. Почему-то Конами проявляют особую любовь к числам 302 и 312...

13.14 В комнате с пустой птичьей клеткой можно слышать шорох птичьих крыльев. Страшновато - будто обитатель клетки умер и стал незримым призраком...

13.15 При попытке открыть комнату, где мы впоследствии встретим Лизу, слышен ответный стук (благодарю Inlidel за наблюдение)

13.16 В Examination Room мы находим медсестру Лизу Гарланд, которая заботилась о находящейся в госпитале Алессой, но позже из-за доктора Кофманна попала в наркотическую зависимость от RTV и была поглощена миром Алессы. Заметьте, что мы встречаем ее только в кошмарном мире. Тем не менее, в момент объятий при первой встрече с Мэйсоном, она может показаться вполне реальной.

13.17 Обратите особое внимание: Лиза говорит, что все время она находилась без сознания - т.е. на не покидала госпитальскую Examination Room. Тем не менее, в "реальном" мире в Examination Room, где также проходила наша первая встреча с доктором Майклом Кофманном, никакой девушки под столом не было! Также после возвращения в "реальный" госпиталь в той комнате опять нет Лизы, что наводит на определенные размышления...

13.18 Несмотря на все улики, подтверждающие связь медсестры с подвальной пациенткой, Лиза утверждает, что не знает, что именно находится в подвале. По какой-то причине девушка утратила память...

13.19 Упоминание Мэйсона о семимилетней девочке с темными волосами определенно вызывают у Лизы какие-то смутные воспоминания ("*A seven year old girl... A seven year old girl...*").

13.20 Бросается в глаза надпись "SP" на правой руке (зелененькая такая повязка) и груди Лизы (табличка). Конечно, нельзя полностью исключать вероятность того, что девушка была фанаткой вашего покорного слуги ("*SilentPyramid*") ^ __ ^, но скорее всего "SP" означает либо "*Special Patient*", либо "*Service Personnel*".

13.21 При возвращении Мэйсона в "реальный" мир, у него начинается головная боль, а так же слышится вой сирены. Этот звук и далее будет сопровождать процесс перехода между мирами. Играющий может подумать, что в момент большого пожара в Business District (когда Алессе было суждено навсегда погрузиться в мир кошмара) в Сайлент Хилле была объявлена чрезвычайная ситуация и включена сирена - т.ч. звуки сирены в отдалении стали последним, что услышала девочка перед ритуалом, - и теперь этот звук постоянно преследует нас в кошмарном мире.

13.22 Далия Гиллеспи всегда говорит загадочными фразами, которые поначалу кажутся полной бредятиной и приобретают смысл, лишь если в них вдумываться. Так, фраза "*Childish sleep talk*" ("детский сон вещает") фактически дает объяснение сути происходящих событий.

14. Green Lion и Business District2

14.1 Столь странное название магазина отнюдь не случайно. В древние времена в Египте небо символизировал лев, который каждый вечер проглатывает Солнце. ЗЕЛЕНЫЙ Лев - это также алхимический термин. Дело в том, что алхимики подвергались постоянным гонениям и поэтому старались зашифровывать свои записи химических реакций через символы. "Green Lion" как раз и был одним из таких символов! Он обозначал азотную кислоту (иногда также, правда довольно редко, "Зеленым Львом" записывалась серная кислота), которая, при смешении с HCl (вспоминаем "химическую" головоломку из SH1) давала зеленоватую кислотную смесь, способную разъедать даже благородные металлы (например, золото). Т.е. зеленоватая кислота, разъедающая золото это фактически "Зеленый Лев, поглощающий Солнце" ("Лев" - соотв. по вышеописанному древнему представлению об устройстве мира, "зеленый" - по цвету хим. смеси, "Солнце" - т.к. золото олицетворяет Солнце - вспомним хотя бы головоломку с часовней, Солнцем и золотым медальоном в SH1).

Таким образом, мы видим четкую параллель - алхимики взяли название "Зеленый Лев" для обозначения кислоты, разъедающей золото (Лев, поглощающий Солнце) чтобы конспирировать свои записи от посторонних глаз, а Далия Гиллеспи использовала антикварный магазин в качестве прикрытия для церкви культа и проводила обряды для погружения города во тьму (вспоминаем поглощение Солнца) Алессиного подсознательного мира. Весьма символично.

14.2 Часы встали в 3:00. Некоторые фэны считают, что это и есть время, когда город был погружен во тьму, но скорее всего разработчики просто выставили на часах первое пришедшее им на ум время.

14.3 В диалоге Сибил старается пояснить все мистические события нервным перенапряжением и наркотическим опьянением - забавно ^ __ ^

14.4 В помещении "иной церкви" обратите внимание на решетки и табличку с надписью "*B1 section I-A. Center supply water gas electric power*" - оказывается, Далия оборудовала канализационное помещение под церковь, ЛОЛ

14.5 Взгляните на икону - где-то мы уже видели изображенного на ней демона ;)

14.6 В церкви можно найти топорик. Случаем, не для жертвоприношений ли он использовался?

14.7 Используемый Далией в поклонениях своему Богу кубок с непонятным содержанием наводит на некоторые ассоциации с SH2 и SH4...

14.8 В потайной церкви на стене мы можем видеть (очевидно) нацарапанные Алессой слова "No God".

14.9 После перехода в "иной мир" Гарри находит себя в альтернативной версии "Зеленого Льва" и говорит довольно занятные вещи: *"I don't know what's real anymore... I could have had a car accident and now I'm lying unconscious in a hospital bed... but maybe this is all just going on in my head"* ("я больше не знаю ЧТО реально... Может, я попал в аварию и теперь лежу без сознания на больничной койке... может, все это происходит лишь в моей голове"). Эти слова приобретают особый смысл, если мы вспомним "Bad"-концовку...

14.10 В торговом центре на экранах высвечивается Знак Самаэля\Печать Метатрона, сменяется плачущей Шерил, а далее следуют фотки Алессы и изображения мистических символов (которые мы увидим позже на дверях в "Нигде").

14.11 Радио и прицел реагирует на личинок, облепивших тело мертвого человека.

14.12 После босса на улице по бокам от "моста" можно увидеть ветряные мельницы. Ветряные мельницы - тоже своего рода "вентиляторы".

14.13 На предложение пойти с Гарри, Лиза отвечает отказом, ссылаясь на то, что "почему-то чувствует, что не должна покидать стены госпиталя" (*"somehow I feel I'm not supposed to leave this place"*).

15. Канализация1

15.1 Ржавый замок можно сбить и ножом.

15.2 В канализации можно обнаружить лодки... Неужели кто-то, находясь в здравом уме и твердой памяти действительно станет устраивать себе прогулку на лодке по канализации?

15.3 В Канализации не работает радио (выражаю благодарность Salin за наблюдение)

15.4 Тенты отчасти похожи на гробы (фенькс 2 st-MK за наблюдение)

15.5 На указателях есть отпечатки ладоней (пасибки уходят в адрес st-MK)

16. Resort Area, часть 1

16.1 Улицы названы в честь писателей.

Улица Сэнфорд (Sanford St.) - получила свое название от репортера Джона Сэнфорда, являющегося обладателем Пулитцеровской Премии. Среди его известных книг "Внезапная Добыча" и серия книг под названием "Добыча".

Улица Крэйг (Craig St.) - названа в честь Кит Крэйг. Ее настоящее имя - Лилиан Крэйг Рид. Поначалу она была репортершей, но позже переквалифицировалась в писатели. Хотя у нее более одного псевдонима, она известна как Кит Крэйг, написавшая несколько психологических триллеров, в том числе "Ушедшего".

16.2 При диалоге в Annie's Bar, доктор Кофманн говорит, что не знает никакой девочки по имени Алесса. Liar, F**king Liar!

16.3 Гарри говорит, что ключ и записка были *ПРЕДПОЛОЖИТЕЛЬНО* выронены Кофманном. А кем еще, монстром что-ли!?

16.4 В Indian Runner вы можете открыть ключом сэйф, в котором находятся пакеты с белым порошком - это наркотик PTV. Так жаль, что Гарри не может их просто взять и использовать... :(

16.5 Согласно информации на вывеске, номер в мотеле Нормана стоит 15\$

16.6 Читаемый Норманом Янгом порнографический журнал носит название "...NERO" (возможно, "...VERO" - в любом случае, полностью название нельзя прочитать). Какие-нибудь ассоциации с реально существующими порно-изданиями?

16.7 Рекомендую взглянуть на эротический плакат в комнате Нормана - его откровенность наверняка не оставит вас равнодушными ^__^ Думается, что этот плакатик уцелел после осуществленной Ethics Commettee проверки готовящегося к выходу SH1 лишь вследствие невнимательности цензоров.

16.8 К комнате с ржавым мотоциклом можно увидеть какие-то банки с надписями "SCREAM" (что очень напоминает "scream" - "крик, вопль"). Хорошее название ^__^

16.9 В номере "3" на стене висит драный постер усатого мужика, похожего на циркача, с надписью "DIES" (фенькс в адрес st-MK)

16.10 После сцены с мотоциклом и разозленным Кофманном, Гарри высказывает свои подозрения относительно связи Кофманна с норкаторговлей, а также *ошибочно* делает предположение, что в бутылке была всего лишь дурь. Кстати, обратите внимание на субтитры в момент этой фразы - ленивые переводчики из Latina int., переведившие SH1 с японского на английский, забыли поставить пробелы между словами. Наши пираты и то иной раз внимательней бывают!

16.11 Сразу перед альтерацией на мосту, начинается на первый взгляд беспричинный звон радио.

16.12 При альтерации Гарри замечает интересную вещь, что раньше это явление было похоже на ПЕРЕХОД между реальностью и сном, а теперь - будто реальность СТАНОВИТСЯ кошмаром. Мы можем подумать, что вследствие усиления мира Алессы, ее кошмар и впрямь становится явью.

17. Resort Area, часть 2

17.1 У распятого человека на яхте нет кожи, а голова отличается по цвету от остального тела, будто на нее надет мешок. На руках заметны перчатки, напоминающие докторские (возможно, отражение Алессиной ненависти к докторам? - благодарю st-МК за версию).

17.2 Хорошенько вчитайтесь субтитры при заставках на яхте и маяке - там пару раз неточно были расставлены знаки препинания, искажая интонацию предложений (перепутаны утвердительные и вопросительные предложения). Очередной пример переводческой халтуры.

17.3 Пока главный герой поднимается по многочисленным пролетам лестницы на маяке, перед глазами играющего предстает картина, подозрительно напоминающая крутящуюся гипнотизирующую спираль. Вам никогда не приходило в голову, что вставив этот момент в игру, хитрые японцы из Конами могли вас зомбировать и посредством гипноза заставить покупать все последующие части SH-серии? ;)

17.4 Если вы используете Канальный Камень на крыше кошмарной школы, во дворе госпиталя Алчемилла перед битвой с мотыльком, во внутреннем дворике мотеля Нормана, на яхте, а также на вершине маяка, то своими действиями вызовете инопланетян и получите UFO-концовку и гипербластер в подарок!

17.5 В последнем *перед маяком* юзании канального камня появляется 5 тарелок, и они разлетаются в форме пентаграммы

17.6 Идея с тем, что Гарри должен использовать Канальный Камень в пяти локациях города, чтобы вызвать пришельцев является стебом разработов на идею с Печатью Метатрона, которую Алесса должна была использовать в 5-ти различных местах (школе, госпитале, антикварной лавке, на маяке и в парке), чтобы разрушить свой мир и предотвратить рождение Бога.

17.7 Момент UFO-концовки, где инопланетяне жарят Гарри из бластера был фактически скопирован разработами с одной из коллекционных карточек выпущенного в 60-х годах фильма "Марс Атакует".

17.8 Титры UFO-концовки представляют собой стеб на известную фантастическую сагу "Звездные Войны".

18. Канализация2 и Парк Развлечений

18.1 В канализации можно найти подвешенный труп, преграждающий путь. Такой же, как в начале и в школьном туалете, только горизонтально. ИМХО, канализация и так является весьма мрачным местом, а еще с этим... вообще жуть. (Salin получает в свой адрес большую спасибо за находку).

18.2 У выхода из канализации вы можете видеть в воде пару карусельных лошадок. У одной из них оторвана голова.

18.3 Прислушайтесь к музыке перед лестницей, ведущей из канализации в парк - играет полная версия трека "Die". Вот это настоящая угарная жесть, а не какая-нибудь попсытина типа "Your Rain"!

18.4 Также стоит прислушайтесь к музыке, играющей рядом с одним из аттракционов - характерная для парков развлечений веселая музыка в ТАКОМ месте лишь усиливает чувство тревоги.

18.5 Название локации при сэйве ("Theme Park") является стебом на название одной популярной бизнес-стратегии, вышедшей в начале 90-х годов.

18.6 Мы посещаем один и тот же парк в SH1 и SH3, тем не менее карта локации в обоих играх несколько различна.

18.7 Вы можете спасти Сибил даже не заходя на карусель, если просто используете Аглагофотис на одной из бегающих по парку маленьких писклявых теней (видимо, это какой-то бредовый игровой баг).

18.8 Обратите внимание, что глаза Сибил почему-то приобрели неестественный кроваво-красный цвет, а на спине заметно багровое пятно. Это может быть расценено как свидетельство одержимости Сибил внутренними демонами Алессы.

18.9 В пистолете полицейской ровно одиннадцать пуль (а в том, который она дала Гарри в кафе было 15). После того как у одержимой девушки заканчивается боезапас, она будет пытаться убить вооруженного до зубов Гарри, используя всего лишь руки и нож.

18.10 На каруселях SH1 и SH3 играют разные мелодии.

18.11 Вы можете использовать бутылку с красной жидкостью на Сибил...

18.12 Если вы каким-то чудом умудритесь нанести Сибил последний удар оружием ближнего боя как раз в тот момент, когда полицейская попытается схватить и удушить главного героя, то *может* произойти глюк, позволяющий вам играть за... ГАРРИ БЕЗ ГОЛОВЫ! Лично у меня эта фишка получилась лишь один раз за долгую игровую практику, но все же попробуйте - может, и вам выпадет удача сыграть за обезглавленного Мэйсона.

18.13 Смотрится забавно, что при магической разборке между Алессой и Гарри в парке (где и проявляется мистическая сила Флароса), на заднем плане мы можем наблюдать палатку с отлично сочетающейся с происходящими вокруг событиями вывеской "MAGIC Ice-cream" (кстати, эту же палатку мы увидим в SH3).

19. Нигде

19.1 Внизу у двери, ведущей в комнату, где происходит судьбоносная встреча с несчастной медсестрой Лизой Гарланд, заметны изображения, напоминающие два мрачных лица.

19.2 Тот факт, что кодом к двери, за которой находится Лиза, является слово "Alert" (опасность) является своеобразным предостережением.

19.3 В списке людей, "убитых Смертью" значилось 5 человек. Тем не менее, в морге, куда ведет запертая на кодовый замок дверь (и где мы встречаем Лизу) лежит 6 мертвых тел. Кто же был шестым..?

19.4 Символично, что после посещения МОРГА мы сразу же встречаем Лизу Гарланд...

19.5 Перед тем как Лиза принимает облик монстра, ее глаза становятся кроваво-красного цвета (как у одержимой Сибил).

19.6 Уж не знаю, что там делали актеры Michael G. и Thessaly Lerner, когда записывали озвучку момента отталкивания главным героем плачущей Лизы, но если слушать лишь звук и не видеть изображения, то фонетически происходящее куда больше будет походить на какое-то порнографическое действие, сопровождающееся эротичными вздохами ^__^

19.7 Если зайти в комнату, где происходила встреча с Лизой, то можно найти ее дневник, из которого становится ясно, что девушка страдала от наркотической зависимости.

19.8 На красных коробках, в находящейся по соседству с моргом комнате, где происходила встреча с Лизой, написано "Psychic TV" (это полное название наркотического средства PTV). Очевидно, что такое название является отсылкой к одноименной музыкальной группе.

19.9 В палате с 6-ю мертвыми телами мы находим мистический символ в виде шестигранной звезды, в игре носящий название Амулет Соломона.

19.10 Странные слова, начертанные на дверях и ключах в Нигде являются именами Олимпийских Богов (духов), почитавшихся в ритуальной магии. Считалось, что Олимпийские Духи имеют у себя в подчинении как многочисленные легионы низших духов, так и многих представителей Иерархии Ангелов. Каждый из этих Богов олицетворял собой планету:

Луна - Phul

Меркурий - Ophiel

Венера - Hagith

Марс - Phaleg

Юпитер - Bethor

Сатурн - Aratron

Солнце - Och

Очевидно, что появление этих имен в подсознательном мире Алессы является следствием влияния на нее религиозных убеждений матери.

19.12 В "школьной" комнате можно видеть одиноко стоящую посреди класса парту Алессы (символ одиночества девочки), на которой вырезаны надписи "Go Home. Drop Dead. Thief" - эти ругательства нацарапали недолюбливавшие Алессу школьники, видимо, по какой-то причине посчитав девочку воровкой. Идея с ругательствами, нанесенными на парту Алессы ее одноклассниками была

подчерпнута создателями SH из известной книги Стивена Кинга "Carrie", где над школьницей Кэрри Уайт также издевались ее собратья по школе ("*Carrie White eats shit*").

19.13 Золотой ключ с именем Бога "Ophiel" застрял в отверстии ржавой трубы и его придется вытаскивать наружу клещами. Некоторые склонны трактовать этот момент как символ божественного рождения (ссылаясь на сходство доставания ключа из трубы и вытаскивания при родах ребенка врачом), но меня почему-то терзают смутные сомнения...

19.14 Довольно забавно, что в "астрологической" головоломке основное значение играют вовсе не скрытые смыслы каждого символа астрологического круга, а количество конечностей изображенных на картинках существ. Можно подумать, что маленькая Алесса практиковалась в устном счете на радиокальных знаках, пересчитывая у каждого символа ноги и руки...

19.15 Золотой ключ с именем Бога "Hagith" является минутной стрелкой в часах из антикварного магазинчика Далии. Что это могло значить?

19.16 После использования Камня Времени, часы бьют 5 раз, а на 6-й стекло разбивается, осыпая осколками главного героя (благодарю st-MK за наблюдение). Ну, а это еще что может означать?

19.17 В "Нигде" в стене антикварного магазинчика нет дыры, ведущей в потайную церковь. Значит ли это, что Алесса запомнила магазин еще таким, каким он был до организации там подпольной церкви, или что Алесса просто забыла про сделанную ее матерью дыру?

19.18 Золотой ключ с именем Бога "Phaleg" находится внутри ржавой птичьей клетки. Этот момент можно истолковать как символ нахождения Бога внутри оболочки-тела Алессы...

19.19 Фотоаппарат является просто древним.

19.20 Смысл головоломки с фотографированием картин строится на реально существующей полунаучной теории о том, что фотоаппарат может улавливать различные спиритические явления (духов, призраков и т.п.)

19.21 Момент с молющейся перед алтарем девочкой, очевидно, является отражением воспоминаний Алессы.

19.22 В комнате с плачущей Алессой на стенах мы видим множество глаз и огромное изображение демонического черного существа (крылья которого также напоминают глаза) - Бога. Также на стенах видны детские каракули: "*Help me*" и "*Kill Mam*"...

19.23 Мистический символ "Анкх" (крест с кольцеобразным навершием), который мы берем в темной комнате является реально существующим древнеегипетским символом вечной жизни (благодарю st-MK за наблюдение). Считалось, что ношение Анкха улучшает здоровье и физическую силу человека.

19.24 Правая комната на верхнем этаже "Нигде" является кошмарным отражением кабинета директора госпиталя (даже ящик стола остался выдвинут!)

19.25 При выполнении определенных условий, вам станет доступна для чтения книга о Белой Клаудии, из которой изготавливается наркотик PTV. Какое совпадение! Прямо рядышком с книгой о наркотических средствах стоит бутылочка унимающего любую боль ХелсДринка. Что бы это могло значить? ^ _ ^

19.26 При выполнении определенных условий в той же комнате можно найти вырезку из газеты, описывающую инцидент с пожаром 7-летней давности. Согласно этой газете, причиной пожара стала неисправность катастрофически устаревшего парового котла, находящегося в подвале; при пожаре сгорело 6 домов, а на останках сгоревшего дома были найдены обгоревшие останки Алессы Гиллеспи.

19.27 Мы находим "Крест Меркурия" в ювелирном магазине "Нигде". Согласно комментариям протагониста, змея в знаке Меркурия символизирует алхимию (а откуда об этом узнал Гарри?). Весьма интересно, что символ алхимии мы находим именно в магазине по продаже золотых украшений (алхимические опыты по получению золота), драгоценных камней (ритуалы для получения "философского камня") и т.п.

19.28 Пытаясь вскрыть пакетик с конфетами (какая прелесть - 39 вкусов!), Гарри лишь рассыпает все содержимое. Видимо, это отражение печального опыта криворукой Алессы по открытию упаковок со вкусняткой.

19.29 Вы можете просмотреть видеокассету на видеопроекторе - на этот раз без помех. Здесь запечатлена Лиза в момент ухода за Алессой.

19.30 Если вы возьмете клинок Мельхиора и попытаетесь покинуть комнату, не заперев холодильник, то вас мгновенно убьет монстр.

19.31 Наличие смертоносного монстра в холодильнике связано с необоснованными страхами маленькой Алессы, считавшей, что в холодильнике кто-то прячется. А, может, мать просто когда-то

говорила Алессе что-нибудь наподобие "не забывай закрывать за собой холодильник, а не то... гмм... эмм... тебя убьет страшный монстр"?

19.32 Клинок Мельхиора - реально упоминающийся в мифологии клинок, названный в честь персидского мага Мельхиора - жреца Заратустры и "повелителя юга". Забавно, что Алесса хотела использовать мифическую вещицу, чтобы прищипливать монстров в холодильниках, точно так же, как булавками девочка прищипливала своих бабочек ^ _ ^

19.33 Круг Оробороса (мифический Змей, поглощающий собственный хвост, образуя собой вечный цикл) символизирует цикл Перерождения. Ничуть не удивительно, что этот мистический символ мы находим именно в палате Алессы.

19.34 В сцене разговора Далии, Майкла и двух докторов в палате Алессы, внимательный игрок может заметить, что у лежащего на кровати тела простыню закрыто лицо.... Значит ли это, что в физическое тело Алессы умерло после пожара, и лишь бестелесная душа девочки осталась существовать в ее кошмарном мире!?

19.35 Детская комната в "Нигде" является отражением воспоминаний Алессы о своей комнате в доме Гиллеспи.

19.36 На стене мы видим коллекцию бабочек - можно подумать, что Алесса увлекалась энтомологией... Хотя, на самом деле (как сказано в LM) девочка все же совсем не любила насекомых (в особенности тараканов) - скорее всего, она просто получала удовольствие, втыкая булавку в погибшее насекомое, которое и так никуда не убежит, и тем самым немного вымещая накопившуюся ненависть. Лучшим экспонатом коллекции был почти гигантских размеров мотылек (ставший предметом многочисленных фантазий девочки - хотя в глубине души Алесса боялась мотылька, что и отражено в ее мире). Если внимательно посчитать бабочек, станет очевидно, что их количество в SH1 и SH3 не одинаково (в SH1 их 47, а в SH3 - 49 + ключ).

19.37 На полу лежат рисунки с изображениями страшных существ - по определенной причине (из-за перенесенного в детстве насилия) девочка всегда рисовала страшных монстров, когда была одна. На одном из рисунков изображена обгоревшая обглоданная собака, на другом - крылатый демон с рогами на фоне пламени, напоминающий "Бога" на иконе в тайной церкви за антикварным магазинчиком...

19.38 Рядом с кроватью лежат две куклы, одну из которых зовут Скарлетт. Алесса всегда брала их с собой в кровать, когда ложилась спать (очевидно, т.к. девочке было страшно засыпать одной в темноте).

19.39 На полу лежат карты, но отнюдь не гадалые Таро, а самые обыкновенные игральные карты. Видимо, Алесса испытывала страсть к азартным играм...

19.40 Также в комнате можно найти фотографию ее матери в молодости (точно такую же, какую мы видели в госпитальской комнате, где проходила первая встреча с Кофманном).

19.41 Обратите внимание, что для открытия двери в комнату Алессы мы должны использовать пять ритуальных предметов (так называемый "Амулет Соломон", Анкх, Крест Меркурия, Клинок Мельхиора, Диск Ороборуса) - все они позаимствованы из РАЗНЫХ религиозных течений РАЗНЫХ стран, но тем не менее в игре они открывают путь К ОДНОМУ И ТОМУ ЖЕ БОГУ (благодарю st-MK за наблюдение).

19.42 По мере использования необходимых для открытия двери магических предметов, гул начинает усиливаться, что можно расценить как предостережение.

19.43 На лестнице после комнаты Алессы можно увидеть картину с изображением истерзанного распятого человека (очень напоминает распятого труп в школьном туалете). Видимо, картины подобного рода висели в доме сатанистки Далии и оказали значительное влияние на детскую психику Алессы.

19.44 Некоторые считают, что образ лестницы в доме Алессы был позаимствован создателями из фильма "Психоз" - в доме Нормана Бэйтса была очень похожая лестница.

19.45 В разговоре с Сибил, Далия упоминает знак, который рисовала Алесса уже не как "Печать Самаэля", а как "Talisman of METRATON" (правда заключается в том, что в диалогах с Гарри Далия называла изображаемые Алессой мистические символы именем падшего ангела Самаэля только потому, что хотела уверить Мэйсона, что планы Алессы необходимо остановить). Тем не менее, в третьей части игры подобный символ будет именоваться уже "Печатью МЕТАТРОНА".

19.46 Символично, что на полу в финальной сцене виден Знак Самаэля\Печать Метатрона.

19.47 На самом деле в кресле-каталке находится обгоревшее физическое тело Алессы, но т.к. разрабам было лень рисовать новую модельку тела Алессы, то была использована модель трупа в ритуальной одежде (таких мы можем видеть в школе).

19.48 Истинное тело Алессы (труп в ритуальных одеждах, сидящий в кресле-каталке) сливается с личностью Алессы (девочка в школьной форме), - тем самым рождая новую жизнь. В ослепительном сиянии света появляется окончательно восстановленная Богоматерь Алесса, одетая в белое платье.

19.49 Рождающийся Бог является именно тем демоном, которого мы видели на иконе в иной церкви, на рисунках Алессы и настенных каракулях в темной комнате.

19.50 Если вы начнете битву с Богом, не имея при себе ни одного патрона для огнестрельного оружия, то Демон испугается безумного Гарри, полезшего в бой с голыми руками, и умрет без посторонней помощи ^__^

19.51 Описанный выше секрет не сработает, если у вас в инвентаре лежит Гипербластер с нескончаемым боезапасом.

19.52 Несмотря на то, что в английской версии транслейтеры решили перевести фразу Далии как *"My daughter will be the mother of God!"*, на самом деле в оригинальной японской версии игры эта фраза демонопоклонницы скорее звучала как *"Моя дочь станет матерью Спасителя"* (т.е. в японской версии Далия никогда не именovala находящееся внутри Алессы существо "Богом").

Почувствуйте разницу.

19.53 В зависимости от полученной вами концовки на титрах будет звучать разная музыка. *"Good+" --> "Tears Of..."; "Good" --> "Killing Time"; "Bad+" --> "She"; "Bad" --> "Esperandote"*.

20. Наблюдения, касающиеся монстров

20.1 "Air Screamer"-ы представляют собой птеродактилей из книги "Затерянный Мир". Правда заключается в том, что образ страшного существа из книги оказал значительное влияние на маленькую Алессу, и был отражен в ее мире.

20.2 Птеродактили не могут вас клюнуть сверху, если зайти под навес.

20.3 Врезавшийся в стену птеродактиль может погибнуть даже без вашей "помощи" (если будет около 40 секунд тереться головой о стену, тщетно пытаясь до вас добраться).

20.4 В игре присутствует по несколько разновидностей в общем-то одинаковых монстров, которые отличаются по сути лишь более страшным внешним видом ("птеродактили" и "собаки" не исключение). Играющий может подумать, что когда внутренний мир Алессы набирает силу, то и обитающие в нем существа становятся еще более кошмарными.

20.5 "Groaner"-ы представляют собой *обгоревших* доберманов, с которых была содрана кожа. Облик этого монстра как-то связан со страхом девочки перед большими собаками, а также с тем, *ЧТО сделала с Алессой ее мать*.

Необходимо также отметить, что облик "собак" весьма напоминает кое-каких существ из другого известного ужастика Resident Evil... Мы можем подумать, что образ страшного существа из Сарком-овской успешной игры оказал значительное влияние на впечатлительных конамиевцев, и был отражен в созданной ими видеоигре - но конечно же это не плагиат, Боже упаси! (*вдоволь постеснявшись над Конями, SP злобно хохочет*).

20.6 Монстры в образе детей, появляющиеся в школе и парке развлечений являются проявлением страха Алессы перед одноклассниками. Тот факт, что они атакуют вас с ножами представляет собой воспоминание о том, как школьники ВЫРЕЗАЛИ на парте девочки ругательства (естественно, делали они это НОЖАМИ - а чем же еще!?). Наличие у "детей" таких же петель на шеях, как и у трупов церемониальных робов, может быть истолковано либо как влияние религиозных убеждений матери на Алессу, либо как скрытое желание девочки принести своих одноклассников в жертву демоническому Богу.

20.7 Образ "ребенка" постоянно менялся из-за проблем с цензурой и Комитетом Этики.

20.8 Первоначально создатели предполагали ввести в игру маленьких монстров, ОЧЕНЬ СИЛЬНО напоминающих детей (кодовое имя "CHILD#1"), но Комитет Этики 3 раза не давал разрешения (еще бы, убийство маленьких детей в игре!). Если посмотреть первоначальные эскизы обнаженный "детей", то становится очевидна половая принадлежность "детей" (это девочка ^__^).

20.9 Впоследствии под давлением Комитета Этики, разработчики сделали кожу "детей" мертвенно-бледной (кодовое имя "CHILD#2"), добавили им черты японского мифологического безликого призрака нопперабу и сделали (гммм, как бы это сказать потактичнее?) "детский" первичный половой признак чуть менее заметным посредством затемнения данной части фигуры. Именно в таком образе "дети" и появляются в моей версии SH1 (да-да, мне повезло занять наименее цензурированную версию SH1 - завидуйте! ^__^).

20.10 Сцена, когда маленькие вооруженные карманными ножами "ДЕВОЧКИ" (см. первичные эскизы) внезапно хватают взрослого главного героя за ноги, дотягиваясь лишь до пояса и при этом

подозрительно вздыхая и чавкая, не может не взбудоражить воображение (а каким макаром ТАКОЕ прошло цензуру и не было вырезано!?). Может, создателям следовало все же черпать чуть меньше вдохновения из хентайных жанров японской анимации?

20.11 Когда и второй вариант "ребенка" был раскритикован, создатели решили опять внести изменения, сделав монстра ЕЩЕ МЕНЕЕ человекоподобным и сменив цвет кожи на зеленый (кодовое имя "CHILD#3"), о половой принадлежности теперь даже и не шло никакой речи. В таком облике дети и появляются в зацензурированном Североамериканском издании игры. Тем не менее, даже такой вариант не понравился цензорам на родине игры - в Японии.

20.12 После того, как создатели убрали у монстра все мыслимые человеческие черты и снабдили его огромными когтями (кодовое имя "CHILD#4"), это существо появилось в Японском издании игры. Бррр, первоначальный вариант с обнаженными "девочками" мне лично был симпатичен куда больше! :(

20.13 Маленькие тени, появляющиеся на протяжении игры, являются призрачным вариантом самого первого типа ребенка. Они вас не атакуют. Писклявый смех является отражением воспоминаний Алессы о том, как над ней насмехались в школе. Тот факт, что вы их можете давить, как жалких паразитов, может быть интерпретирован как проявление желания униженной и оскорбленной Алессы дать отпор обидчикам.

20.14 Большие тени детей, появляющиеся в "Нигде", являются призрачным вариантом второго типа детей.

20.15 Есть много типов медсестер - голубая блондинка, голубая брюнетка, зеленая блондинка... А еще в госпитале можно встретить одержимых докторов. Выбирайте на вкус. Одержимые Алессиними демонами медсестры перед гибелью вздыхают, будто смерть приносит им облегчение. Звучит весьма мило.

20.16 Прыгающий монстр "Jumper" насакивает на вас и проджимает свою жертву под себя. Может быть истолкован как страх Алессы перед взрослыми людьми (возможно, страх быть изнасилованной взрослым человеком).

20.17 Таракан "Creep" является отражением Алессиной нелюбви к насекомым. Согласно LM, тот факт, что таракан также появляется в SH2 свидетельствует о воздействии силы города на Джеймса.

20.18 Если внимательно приглядеться к тараканьему тельцу, то можно разглядеть какую-то торчащую штуку с красноватым концом... ОМГ!!! What the F**K is THIS..!? О чем только Алесса думала!? Зато теперь мы точно знаем половую принадлежность тараканов ^__^ (благодарю st-MK за пристальное разглядывание тараканьих гениталий, - без её зоркого глаза нам так и не удалось бы узнать пол таракана)

20.19 Ящер "Split Head" представляет собой отраженный в подсознательном мире девочки образ чудовища из прочитанной ей в детстве сказки об охотнике и ящере. Некоторые фэны также предполагают, что монстр может символизировать женские половые органы (благодарю st-MK за версию)

20.20 Червяк "Twinfleer" \ Мотылек "Floatstinger" является отражением звезды коллекции Алессы (огромной бабочки) в ее внутреннем мире. Тот факт, что червяк ПЕРЕРОЖДАЕТСЯ в бабочку, и лишь после победы над его РЕИНКАРНАЦИЕЙ тьма кошмарного мира временно уходит, *КАК-ТО* связан с судьбой Алессы.

20.21 Кровососущие щупальца "Bloodsucker" не только являются обязательным атрибутом любого хентая, засевшим глубоко в подсознание каждого японца, но также отражают страх Алессы перед змеями. Как мы помним, рядом со школой, где училась Алесса, водились змеи, т.ч. у девочки было много простора для больных фантазий и страхов.

20.22 Зеленый канализационный монстр "Hanged Scratcher" является совокупностью представлений о нескольких нелюбимых Алессой насекомых. Внезапность атаки монстра отлично сказывается на напряженности игрового процесса, держа играющего в страхе и каждый раз пугая его досмерти.

20.23 Святая Алесса \ "Инкубатор" является плодом слияния реального физического и астрального тел девочки. Она одета в белое платье (символизирующее религиозную чистоту), окружена магическим полем и управляет молниями.

20.24 Рождающийся Бог является именно тем демоном, которого мы видели на иконе в иной церкви, на рисунках Алессы и настенных каракулях в темной комнате. Это крылатое божество с головой рогатого козла, молочными железами и мужским половым органом (у Алессы, оказывается, была богатая фантазия!), повелевающее молниями и огнем.

При детальном рассмотрении становится совершенно ясно, что Бог Алессы является чем-то средним между такими мифическими демонами как Бафомет, Инкуб и Самаэль. Так, Бафомету поклонялись ведьмы в средние века - а изображался демон в виде крылатого существа с головой

рогатого козла и женским телом (в точности повторяет облик Бога). Инкуб характеризуется как "демон из снов" и обладает солидным мужским достоинством, также в LM создатели упоминают Бога Алессы под именем "Инкуб". А Самаэль, в свою очередь, является падшим ангелом смерти, что сходно с функциональным назначением Демона в мире Алессы (кроме того, Бог Алессы связан с образом Знака Самаэля/Печати Метатрона).

20.25 Первоначально разработчики хотели ввести в игру монстра, который бы атаковал вас, обволакивая, подобно мешку, конечности персонажа. Но так как подобную идею реализовать в рамках игрового процесса было проблематично, монстр не был использован в финальной версии игры. Зарисовки можно найти на Lost Memories DVD.

20.26 Кроме того не был использован в финальной версии игры и отвратительный крылатый насекомоподобный монстр, который, встречается лишь на product pictures в Lost Memories DVD.

21. Значения имен и фамилий

21.1 Первоначально Алессу хотели обозвать Азией (Asia) в честь дочери вышеупомянутого Дарио Аргенто, но, слава Лорду, передумали и нарекли Алессой. На мой взгляд, имя "Алесса" является производным от имени "Алиса" - имени персонажа популярных сказок "Алиса в стране чудес" и "Алиса в зазеркалье". Подобно Алисе, Алесса так же оказывается в "стране чудес", стране своих чудес, своего подсознания. Думаю, достаточно интересен тот факт, что несмотря на мировую популярность сказок про Алису, психологи не рекомендуют читать эту сказку детям дошкольного возраста, т.к. чрезмерное искривление писателем принципов реального мира и хаотичность "другого мира", в который попадает главная героиня, может развить в несформировавшейся психике ребенка неадекватное восприятие реального мира, действительности, а также развить легкую форму шизофрении. По крайней мере, так говорил мой препод по психологии в институте...

21.2 Первоначально Гарри Мэйсона хотели назвать Humbert Mason в честь протагониста фильма Стэнли Кубрика "Лолита" (кстати, снятого по роману Владимира Набокова), но из-за необычности имени команда разработов, занимающаяся переводом игры на английский, впоследствии переименовала перса в "Гарри" Мэйсона в честь человека, придумывавшего имена для персов, у которого также было прозвище "Гарри". Фамилия "Mason" также относится к вышеуказанному фильму "Лолита", роль профессора Гумберта в котором играл актер по имени Джеймс МЭЙСОН - иными словами, фамилия Гарри была позаимствована у актера (выражаю благодарность genyard).

21.3 Примечательно, что первоначально Шерил хотели назвать "Долорес", что также было позаимствовано из Набоковской книжки "Лолита" и хорошо сочеталось с первоначальным вариантом имени Мэйсона - "Гумберт". Чтобы лучше понять скрытый подтекст в выборе разработками этих имен, необходимо вспомнить, что в книжке-первоисточнике "Гумберт" и "Долорес" были соответственно отцом-педофилом (ну, точнее - эфебофилом, если кто понимает терминологию) и его несовершеннолетней дочерью-нимфоманкой, состоящими в тайных сексуальных отношениях (так на что же хотели намекнуть разработы, давая отцу и дочери имена из "Лолиты"?). Не удивительно, что в финальной версии игры конамиевцы все же решили сменить имена на что-то менее двусмысленное - и назвали перса "Шерил" (в честь Sheryl Lee, которая, кстати снималась во многих фильмах Дэвида Линча, творчество которого, как известно стало одним из вдохновителей для разработчиков SH-серии). Вероятно, некоторое изменение написания имени (Sheryl -- Cheryl) связано с разработским желанием придать ему некоторую необычность звучания.

21.4 Свою фамилию Сибил получила от женщины-копа (которая по совместительству была убийцей) Lawrencia Bembenek, а имя - от модели Sybil Buck и звезды экшнов Sybil Danning. Вероятно, некоторое изменение написания имени связано с разработским желанием придать ему некоторую необычность звучания.

21.5 Далия названа так в честь бывшей жены Дарио Аргенто (режиссер, специализирующийся на хоррор-жанре). Кроме того среди фанов игры бытует предположение, что имя этого персонажа может происходить от названия реально существующего цветка "черная Далия" (black Dahlia) - приобретает особый смысл при нахождении в SH упоминаний о вымышленном растении "Белая Клаудия". Относительно истоков фамилии персонажа официальная информация отсутствует, но некоторые поклонники игры считают, что фамилия "Гиллеспи" могла быть позаимствована у шерифа из книги Стивена Кинга "Иерусалимус Лот" ("Salems Lot"), в которой маленький город оказывается во власти темных сил.

21.6 Имя "Лиза" взято из фильма "Sanguelia", точнее у актрисы, сыгравшей в этом фильме роль медсестры-убийцы... Фамилия "Гарланд" взята у Джуди Гарланд, которая играла в фильме "the Wizard of Oz" героиню, что потерялась в волшебной стране - очень символично.

21.7 "Майкл Кофманн" - это комбинация имен двух продюсеров компании "Трома" - Ллойда Кофмана и Майкла Герца, известных по различным трэш-фильмам (в частности, шедевр "Blood Sucking Freaks", он же "Сарду, повелитель кричащих девственниц"). В этом нет какого-то особого смысла, видимо, такой экзотической фамилией Конамиевцы просто хотели подчеркнуть неамериканское происхождение доктора.

21.8 Возможно, это лишь совпадение, но все же стоит отметить, что все фамилии персонажей SH1 по какой-то необъяснимой причине совпадают с названиями городов и округов в штате Техас: там находятся города Мэйсон (Mason), Беннет (Bennet), Гарланд (Garland), Кофман (Kaufman), а также округ под названием Gillespie... Конами, конечно же, этот забавный факт никак не комментировали.

22. Интересности, содержащиеся на диске, но не вошедшие в игру

22.1 В файлах с текстурами содержатся 2 изображения с надписями "Coming Soon" и еще одно с надписью "To Be Continued". Эти кадры присутствовали в демо-версиях игры, но разработы, по всей видимости, просто забыли их удалить.

22.2 Также присутствуют многочисленные надписи на японском, которые почему-то не были удалены разработками из северо-американской и европейской версий SH1.

22.3 Имеется и оставленный зачем-то японский вариант титульного экрана.

22.4 Особый интерес, бесспорно, вызывает изображение обнаженной Лизы Гарланд (хотя, тут она не очень на себя похожа - вероятно, это какой-то первоначальный вариант дизайнера персонажа). А это еще зачем разработкам понадобилось?

22.5 Можно привести и небольшой список занятных текстурок, не присутствующих в финальной версии игры:

- Текстура с изображением улыбающегося маленького мальчика. Рисунок, видимо, выполнялся разработками в Paint'e.
- Текстура изображения на картине в доме Далии (с распятым мучеником). Разработы просто зачеркнули вариант картинку, который им не пришелся по душе.
- Надпись на текстуре вывески забегаловки: "Konami Berger". Разработская опечатка.
- Обложка журнала из полицейского участка с надписью "LIFO" вместо "Life". Еще одна опечатка.
- Текстура с изображениями большого улыбающегося смайла :) и еще четырех маленьких подмигивающих смайлов ;) . Конями в ударе!
- Текстура из старой спортивной игры (Atlanta 1996 Olympic Games). Как ЭТО попало в SH1?

22.6 Кроме того на диске содержатся различные звуковые файлы, не вошедшие в игру. Напрмер, в процессе раздираания диска SH1 прогой "psmplay" мне случилось наткнуться на КРАЙНЕ ИНТЕРЕСНЫЙ звуковой файл такого содержания: *Сначала слышны достаточно умиротворяющие звуки - пение птиц, обычный лай собаки - складывается милое впечатление гармонии - стандартная для курортных городов картина. Потом лай неожиданно обрывается и переходит на визг - одновременно с этим мы слышим сильный удар чем-то твердым (металлическим - steelpipe?) об собаку, потом визг мгновенно прекращается и мы слышим как капли (крови?) падают на асфальт.* Смысл и предназначение этого файла по сей день остается в тайне.

Можно привести еще множество подобных примеров - но тут уж, увольте, лучше один раз самим выдрать эти файлы с диска и послушать их, чем сто раз прочесть описание.

23. Скудный официоз

Честно признаться, мне так же лень писать *это*, как и вам *это* читать, но *это* должно быть написано. Итак, данный гайд ("Все наблюдения и интересности по Silent Hill") создавался лично мной (SilentPyramid), и процесс его написания сопровождался такими неизменными спутниками литературного творчества как бессонные ночи, мозоли на пальцах, сломанная клавиатура и т.д. и т.п. Так что прошу уважать мой труд и авторские права. Независимо от того являетесь вы юридическим, либо физическим лицом, в частности - счастливым обладателем сайта, посвященного Silent Hill, вы не имеете права опубликовывать данный документ на нем (либо в иных информационных ресурсах) без моего ведома, а также разрешения. Если вы хотите опубликовать у себя данную статью - просто напишите мне на мыло silentpyramid@mail.ru - и почти наверняка вы получите мое согласие на публикацию при условии

- 1) сохранения неизменным оригинального текста документа
- 2) публикации наиболее новой версии документа

- 3) при условии указания адреса интернет-сайта, на котором вы желаете опубликовать гайд.
- 4) при условии, что ваш сайт не является платным - нечего стричь капусту с фэнов SH!
- 5) опубликовав гайд, вы должны четко указать автора (SilentPyramid).

Silent Hill ® является зарегистрированной торговой маркой Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc. Все права защищены.

All trademarks and copyrights contained in this document are owned by their respective trademark and copyright holders.

Copyright © 2005-2006 by SilentPyramid

=====

End of Document